

```
START
wait 5
if
  bear 0 sleeping
  and
  bear 1 sleeping
  Forward 8
  getBamboo
```



Cözümre ulaşmak için if koşu komutunu and şartıyla birlikte kullanabilirsin

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/207

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğ er yer işaretleri

kodla büyü

kodris

Konu AND OR NOT 1

ALİ TAHA KOÇAK

Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu

Çalıştır

206 207 208 209 210 211 212 213 214 215

Forward and wait getBamboo if bear 0 sleeping and bear 1 sleeping Forward 7 getBamboo

START wait 5 if bear 0 sleeping and bear 1 sleeping Forward 7 getBamboo

Cözüm e ulaşmak için if koş uş komutunu and şartıyla birlikte kullanabilirsin

ABC KODRIS

10:00 12.02.2020

```
START
forward
if
  bear sleeping
  and
  lion sleeping
forward 7
getBamboo
```



Cözümre ulaşmak için if koşu komutunu and şartıyla birlikte kullanabilirsin

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/209

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğ er yer işaretleri

kodla büyü

kodris

Konu AND OR NOT 1

ALİ TAHA KOÇAK

Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu

Çalıştır

206 207 208 209 210 211 212 213 214 215

Forward and wait getBamboo repeat if

START

wait 3

if

bear sleeping and lion sleeping

Forward 5

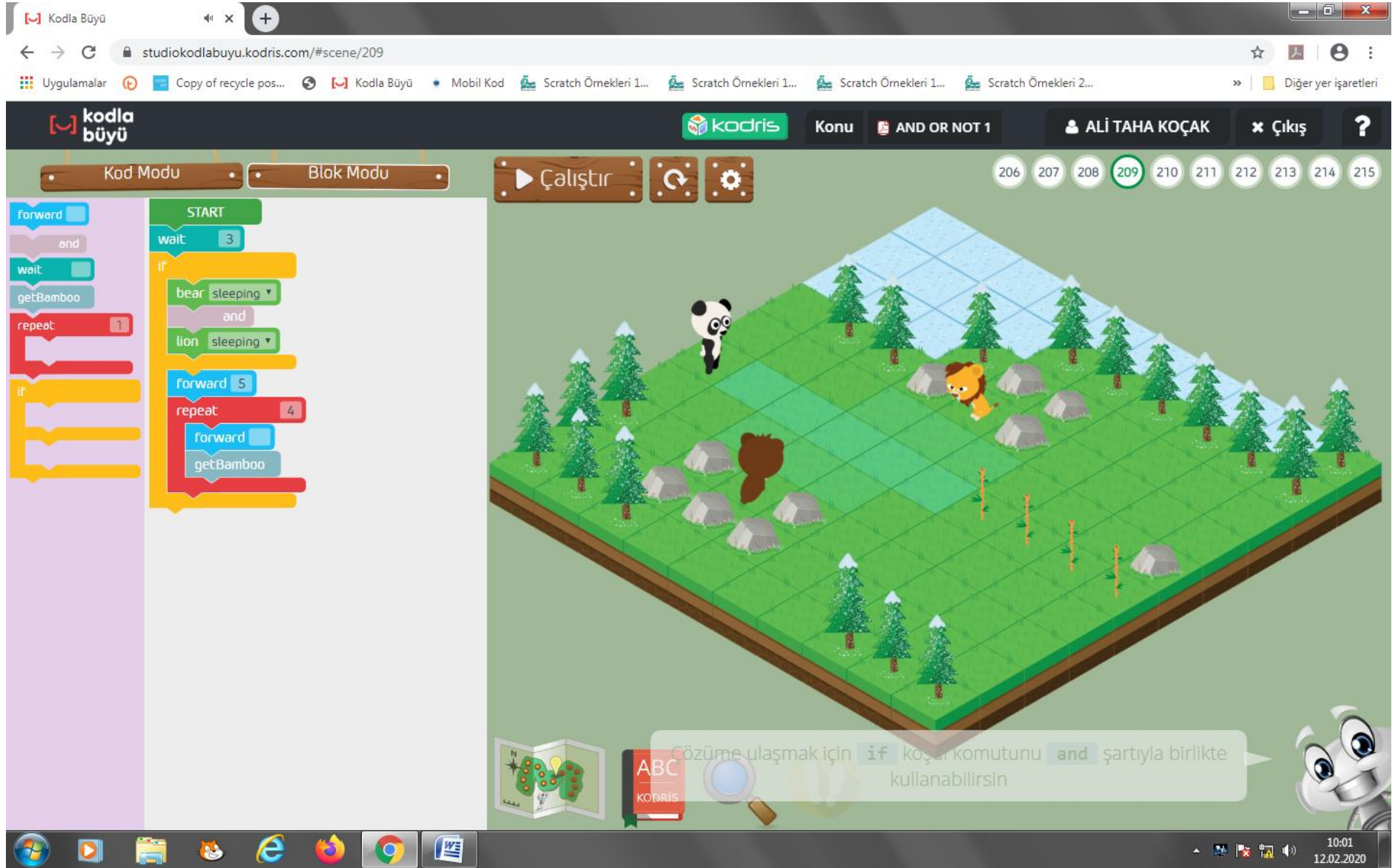
repeat 4

Forward getBamboo

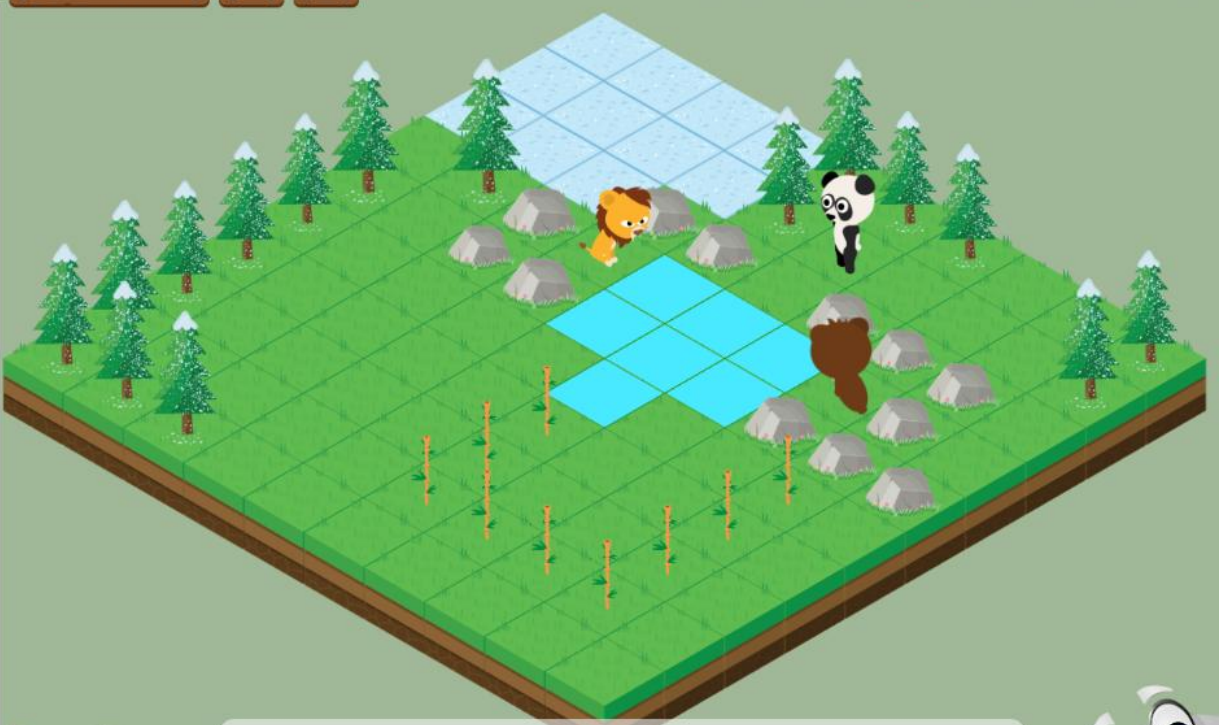
Cözüm e ulaşmak için if koş ul komutunu and şartıyla birlikte kullanabilirsin

ABC KODRIS

10:01 12.02.2020



```
START
wait 3
if
  bear sleeping
  and
  lion sleeping
  Forward 4
  repeat 3
    repeat 3
      forward
      getBamboo
    turn left
  turn right
```




```
START
wait 3
if
  lion sleeping
  and
  bear sleeping
  forward 7
  getBamboo
  turn right
  forward 2
  turn right
  forward 7
  getBamboo
```



Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/212

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğ er yer işaretleri

kodla büyü

kodris

Konu AND OR NOT 1

ALİ TAHA KOÇAK

Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu

Çalıştır

206 207 208 209 210 211 212 213 214 215

START

wait 3

if

bear sleeping

and

lion sleeping

Forward 5

repeat 3

Forward

getBamboo

turn right

forward 2

turn right

forward 6

repeat 3

forward

getBamboo

Cözüm e ulaşmak için if koş ul komutunu and şartıyla birlikte kullanabilirsin

ABC KODRIS

10:01 12.02.2020

The image shows a web-based programming environment. The main window displays a 3D scene with a grid floor, green grass, trees, and a blue pond. A panda is on the left, a lion on the right, and a bear in the center. The scene is viewed from an isometric perspective. The code editor on the left contains the following blocks: a 'START' block, a 'wait 3' block, an 'if' block with two conditions: 'bear sleeping' and 'lion sleeping' (connected by an 'and' block). The 'if' block contains a 'Forward 5' block, a 'repeat 3' block containing a 'Forward' block and a 'getBamboo' block, a 'turn right' block, a 'forward 2' block, another 'turn right' block, a 'forward 6' block, and a final 'repeat 3' block containing a 'forward' block and a 'getBamboo' block. The top of the interface shows the user's name 'ALİ TAHA KOÇAK' and a 'Çıkış' (Exit) button. The bottom of the interface shows a Windows taskbar with various application icons and the system clock showing 10:01 on 12.02.2020.


```
START
wait 3
if
  bear sleeping
  and
  lion sleeping
  forward 7
  getBamboo
  monkey
  forward 7
  getBanana
```



Cözümüne ulaşmak için if koşullu komutunu and şartıyla birlikte kullanabilirsin

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/214

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğ er yer işaretleri

kodla büyü

kodris

Konu AND OR NOT 1

ALİ TAHA KOÇAK

Çıkış ?

Kod Modu

Çalıştır

206 207 208 209 210 211 212 213 214 215

START

wait 3

if

bear sleeping

and

lion sleeping

forward 5

repeat 2

repeat 3

forward

getBamboo

turn right

monkey

forward 5

repeat 2

repeat 3

monkey

forward

getBanana

monkey

turn left

ABC KODRIS

10:02 12.02.2020

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/215

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğer yer işaretleri

kodla büyü

kodris

Konu AND OR NOT 1

ALİ TAHA KOÇAK

Çıkış

Kod Modu

Çalıştır

206 207 208 209 210 211 212 213 214 215

START

wait 3

bear sleeping

and

lion sleeping

repeat 2

forward

forwardUp

forwardDown

repeat 3

forward

getBamboo

repeat 2

monkey

forward

forwardUp

forwardDown

repeat 3

monkey

forward

getBanana

10:02
12.02.2020


```
START
wait 7
if
  lion sleeping
  or
  lion eating
  Forward 7
  getCarrot
or
```



```
START
wait 3
if
  lion sleeping
  or
  lion eating
  Forward 7
  getCarrot
```




```
START
forward
if
  lion sleeping
  or
  lion eating
forward 4
repeat 2
  repeat 3
    forward
    getCarrot
  turn right
turn right
or
```



```
START
wait 3
if
lion 0 sleeping
or
lion 0 eating
Forward 5
if
lion 1 sleeping
or
lion 1 eating
forward 4
getCarrot
```

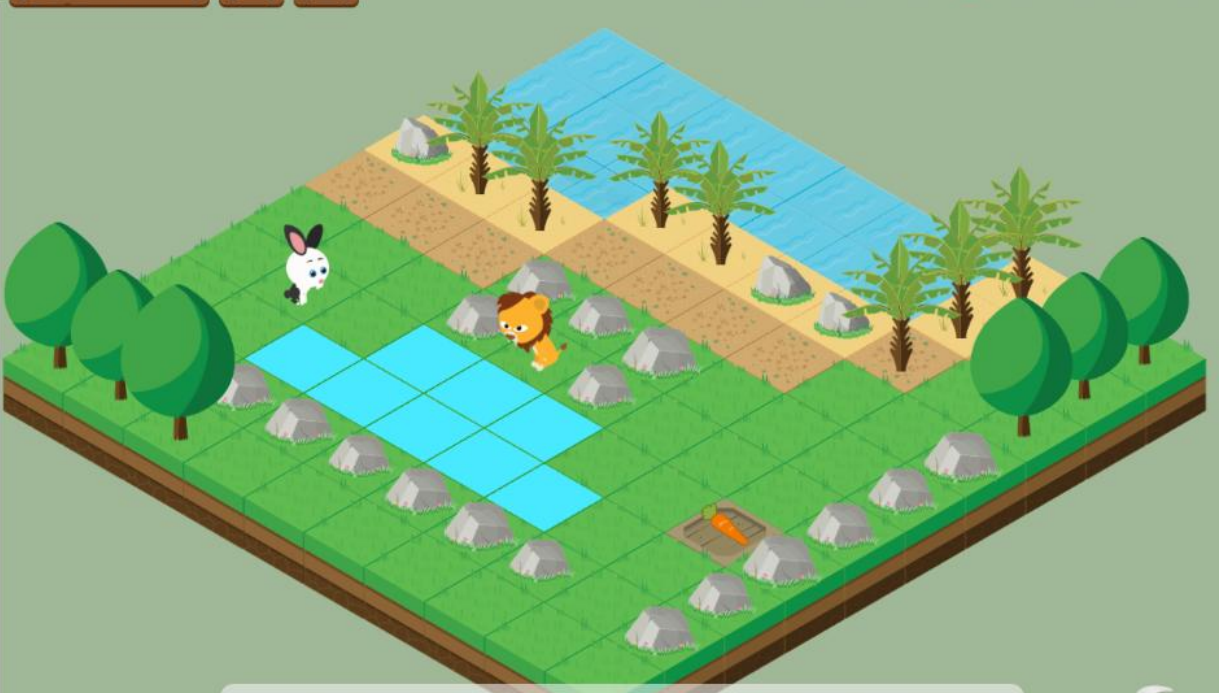


Cözümüne ulaşmak için if koşullu komutunu or şartıyla birlikte kullanabilirsin


```
START
wait
for a in range 2
  if
    lion a sleeping
    or
    lion a eating
    forward 7
    getCarrot
    turn right
```



```
START
while not lion sleeping
  forward 7
  getCarrot
wait
```



Çözümü while içinde not kullanması kullanarak yapmalısın.
while not
lion.sleeping: deneyebilirsin.


```
Forward
while not lion sleeping
  getCarrot
  wait

START
while not lion sleeping
  forward 7
  getCarrot
```



Çözümü while içinde not kullanması kullanarak yapmalısın.
while not
lion.sleeping: deneyebilirsin.

```
START
while not lion sleeping
  forward 5
  repeat 2
    repeat 3
      forward
      getCarrot
    turn right
  
```




```
START
while not lion 0 sleeping
  forward 7
  getCarrot
  turn left
while not lion 1 sleeping
  forward 7
  getCarrot
```



Çözümü while içinde not kullanması kullanarak yapmalısın.
while not
lion.sleeping: deneyebilirsin.

```
START
for a in range 4
  while not lion 0 sleeping
  forward
  repeat 4
    repeat 4
      forward
      getCarrot
    turn right
```



Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/226

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğer yer işaretleri

kodla büyü

kodris

Konu Değer Döndürme

ALİ TAHA KOÇAK

Çıkış

Kod Modu Blok Modu

Çalıştır

226 227 228 229 230 231 232 233 234 235

```
START
forward 2
var toplam = etleriToplaVeSay()
say "3 et topladım!"

function etleriToplaVeSay ( )
var a = 0
repeat 3
  getMeat
  forward
return a
```

Çözümüne ulaşmak için def fonksiyon komutunu ve return değer döndürme komutunu kullanabilirsin

10:04
12.02.2020

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/227

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğ er yer işaretleri

kodla büyü kodris Konu Değ er Döndürme ALİ TAHA KOÇAK Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu Çalıştır

226 227 228 229 230 231 232 233 234 235

```
START
turn right
forward 3
var toplam = etleriToplaVeSay()
say "5 et topladim!"

function etleriToplaVeSay ( )
var a = 0
repeat 5
  getMeat
  forward
return a
```

Çözüm için def fonksiyon komutunu ve return değ er döndürme komutunu kullanabilirsin

10:05
12.02.2020

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/228

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğ er yer işaretleri

kodla büyü kodris Konu Değ er Döndürme ALİ TAHA KOÇAK Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu Çalıştır

226 227 228 229 230 231 232 233 234 235

```
START
kemikToplaVeSay
var toplam = kemikToplaVeSay
say "8 kemik topladım"
```

```
function kemikToplaVeSay ( )
var a = 0
repeat 2
  repeat 4
    forward
    getBone
  turn right
return a
```

Çözüm e için def fonksiyon komutunu ve return değ er döndürme komutunu kullanabilirsin

10:05
12.02.2020

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/229

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğer yer işaretleri

kodla büyü

Konu Değer Döndürme ALİ TAHA KOÇAK Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu

Çalıştır

226 227 228 229 230 231 232 233 234 235

```
START
forward
var a = 1
topla
return
say "10 tane topladım"

function topladim ( )
var a = 0
repeat 5
forward
getMeat
turn left
repeat 5
forward
getBone
return a
```

forward

var a = 1

return

say

getBone

repeat

turn right

getMeat

topla

function topladim ()

var a = 0

repeat 5

forward

getMeat


turn left

repeat 5

forward

getBone

return a



ABC KODRIS

10:05 12.02.2020


```
START
repeat 3
  forward
  topl
  turn left
say "12 tane topladım"

function topl ( )
  repeat 2
    forwardUp
    getMeat
    forwardDown
    forward
    getBone
```



Çözüm için def fonksiyon komutunu return değr döndürme komutunu kullanabilirsin

Kodla Büyü

studiokodlabuyu.kodris.com/#scene/231

Uygulamalar Copy of recycle pos... Kodla Büyü Mobil Kod Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 1... Scratch Örnekleri 2... Diğer yer işaretleri

kodla büyü

kodris

Konu Değer Döndürme

ALİ TAHA KOÇAK

Çıkış ?

Kod Modu Blok Modu

Çalıştır

226 227 228 229 230 231 232 233 234 235

```
START
repeat 2
  forward
  topla
  say "3 tane kemik topladım"

function topla ( )
  repeat 3
    forward
    getBone
```

Çözümü ulaşmak için def fonksiyon komutunu ve return değer döndürme komutunu kullanabilirsin

ABC KODRIS

10:06 12.02.2020


```
START
repeat 2
  forward 2
  topl a
  turn right
  say "3tane kemik topladım"

function topl ( )
  repeat 3
    getBone
    forward
```



Çözüm için def fonksiyon komutunu ve return değ er döndürme komutunu kullanabilirsin