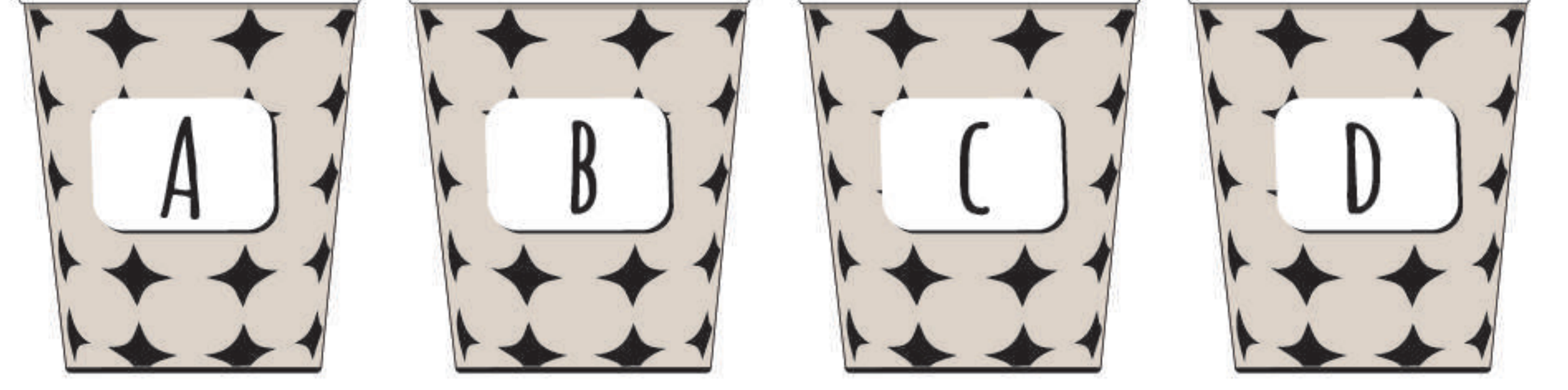


# PROGRAMLAMAYA BAŞLIYORUM

Bilgisayar kullanmadan yalnızca kalem kağıt ile bir "robot"u programlamaya hazır mısınız?

**Roller: Robot, Yazman, Karar verici 1, Karar verici 2**

Öncelikle karar verici rolündekiler yan yana oturup, bardakları soldan sağa dizecek A,B,C ve D şeklinde isimlendirecekler. İsimlendirme için bardakların üstüne, küçük kağıtlar yapıştırabilir veya kalemle isimlerini yazabilirsiniz.



Daha sonra şekil kartlarına bakarak 1. şekli oluşturmak için her bir bardağın nasıl hareket etmesi gerektiğine karar verecekler ve yazman olan kişi bu bilgileri not alacak. Not alırken şu şekilde bir format kullanmanız işinizi kolaylaştırabilir;

Şekil 1;

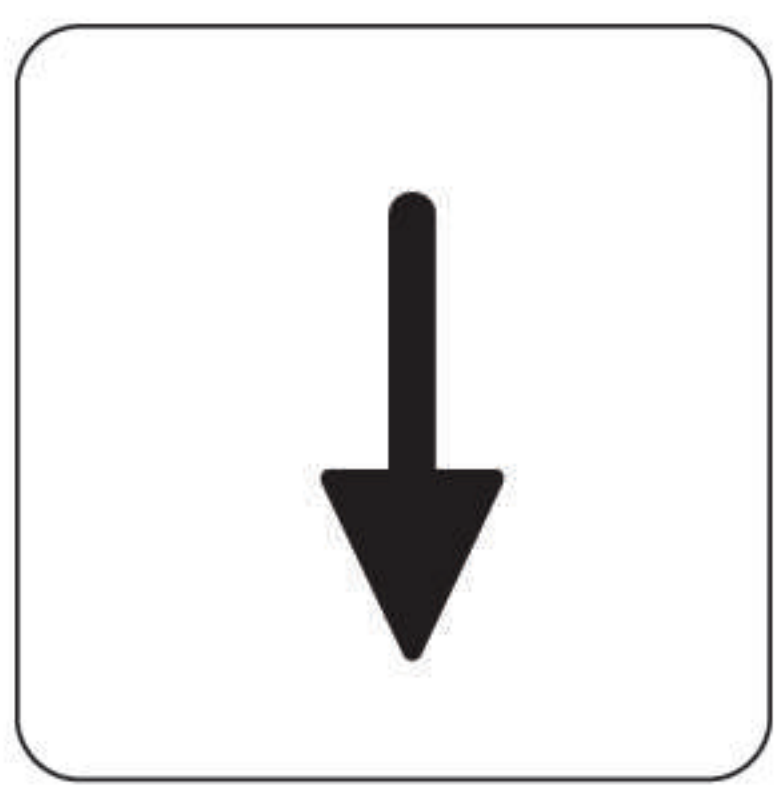
A: \_\_\_\_\_  
B: \_\_\_\_\_  
C: \_\_\_\_\_  
D: \_\_\_\_\_

Not alma işlemi sona erdikten sonra robot olan arkadaşımız bardakların başına geçerek her bir bardağı yönergelere uygun hareket ettirecek. Eğer karttaki şekli elde edebilirsiniz diğer şekle geçin. Eğer sonuç beklediğiniz şekilde çıkmazsa iyi bir ekip çalışmasıyla hatanın nereden kaynaklandığını bulabilirsiniz.

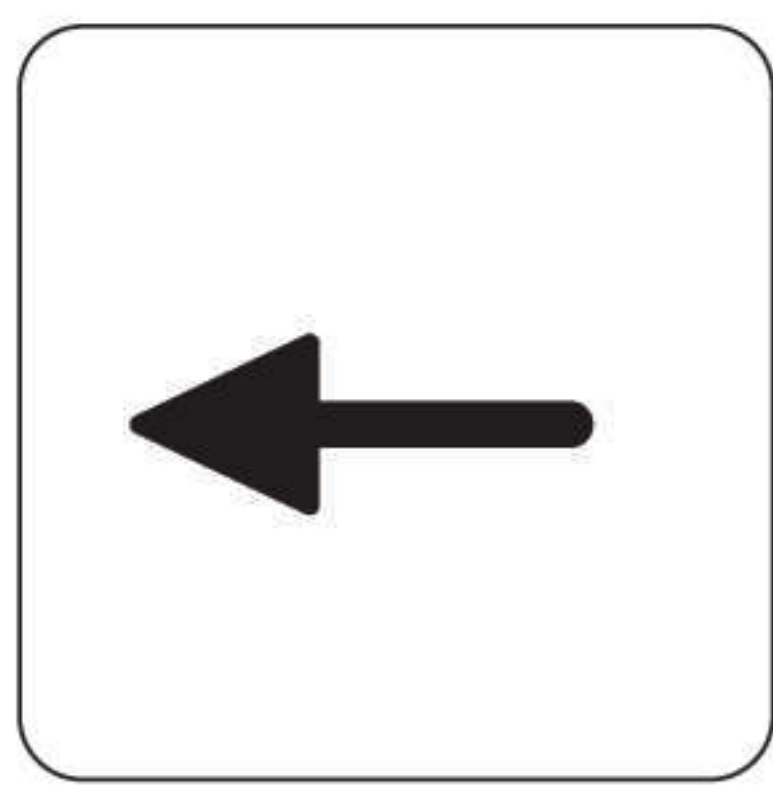
Bardakları yönlendirirken kullanacağınız yönerge işaretleri şu şekilde;



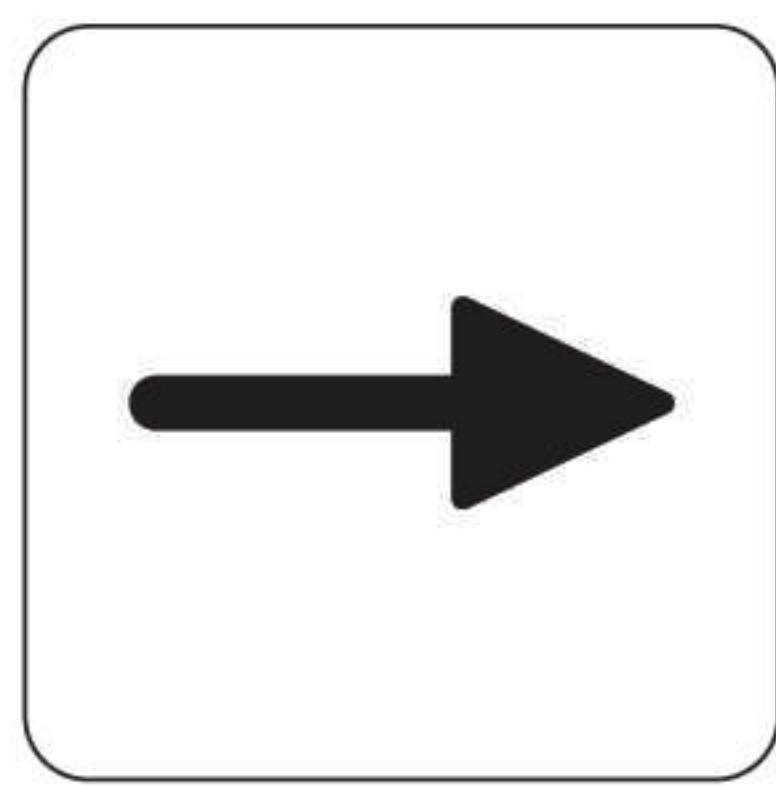
BİR BARDAK BOYU  
YUKARI



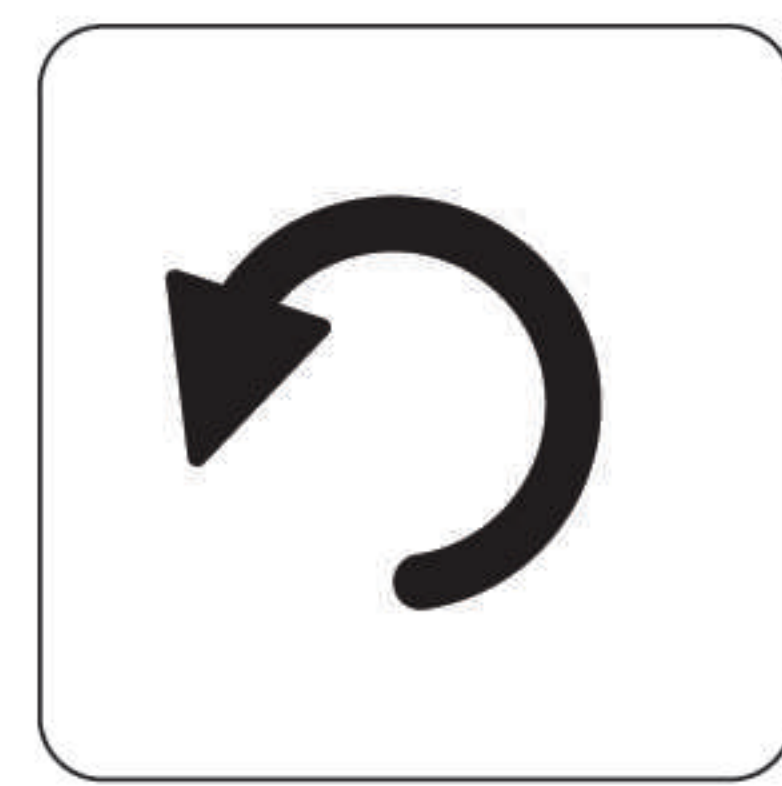
BİR BARDAK BOYU  
AŞAĞI



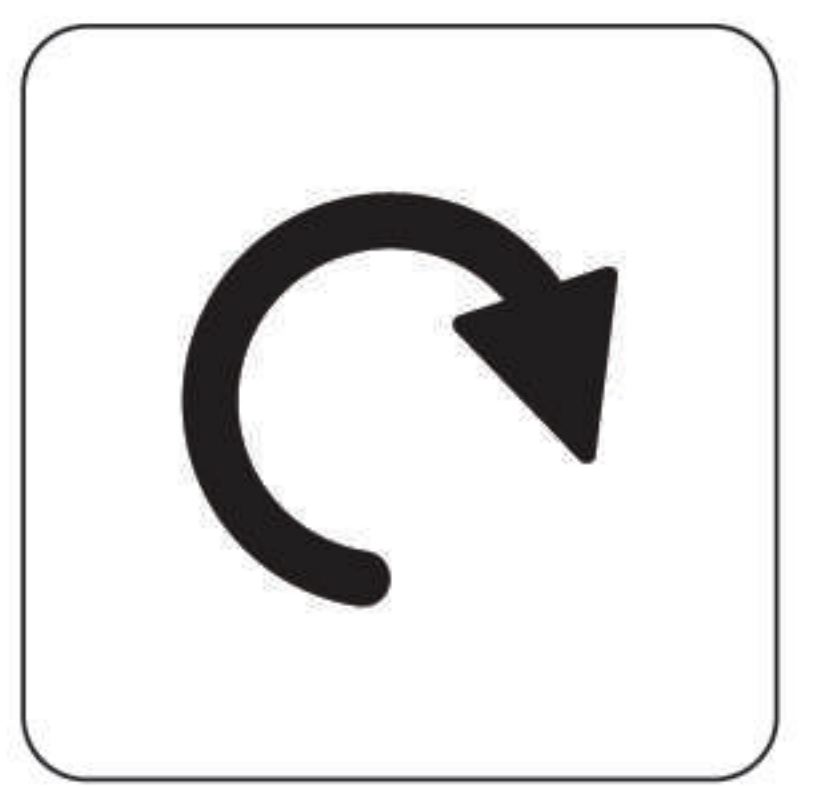
YARIM BARDAK  
GENİŞLİĞİ  
SOLA



YARIM BARDAK  
GENİŞLİĞİ  
SAGA



180°  
SOLA



180°  
SAGA