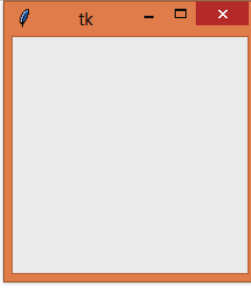


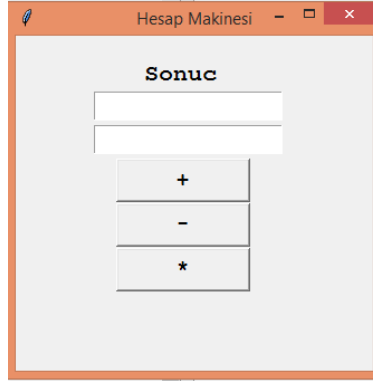
## ETKİNLİK FORMU

<b>Etkinlik No</b>	<b>16</b>
<b>Ders Adı</b>	Bilişim Teknolojileri
<b>Sınıf Düzeyi</b>	8.Sınıf
<b>Etkinlik Adı</b>	HESAP YAPTIRIYORUM
<b>Süre</b>	40+40dk
<b>Strateji, Yöntem ve Teknikler</b>	· Düz Anlatım Yöntemi. · Örneklem Yöntemi. · Gösterip Yaptırma Yöntemi. · Uygulama Yöntemi · Bireysel ve Grup Çalışması Yöntemi
<b>Materyal/Araç Gereç</b>	Bilgisayar, projeksiyon, pyhton IDE (Atom/Pycharm vb).
<b>Disiplinler arası Boyut</b>	Matematik
<b>Kazanımlar</b>	1.Kodlar ile çalışır. 2.Çözüm basamakları geliştirir. 3.Eşitlik ve İlişkisel Operatörleri kullanır Kontrol deyimlerini kullanır. 4.İf komutunu kullanır. 5. Verilen karar işlemlerini mantıksal olarak karşılaştırır.(matematik)
<b>Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık</b>	Temel programlama bilgisi
<b>Öğrenme Öğretme Süreci</b>	<p><b>Dikkat Çekme:</b> Öğretmen öğrencilere bir hesap makinesinde ne olmalıdır sorusunu sorar ve basit bir hesaplama yaptırmak için hangi kod yapılarını kullanmaları gerektiğini düşündürür.</p> <p><b>Güdüleme:</b> Öğretmen öğrencilere etkinliği örnek olarak kendi tasarımları ve kodlarıyla bir hesap makinesi yapabileceklerini anlatılır.</p> <p><b>Örnek olarak verilebilecek algoritma:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.Başla</li><li>2.Birinci sayıyı giriniz.</li><li>2.İkinci sayıyı giriniz.</li><li>3.İşlemi seçiniz.(Toplama, Çıkartma, Çarpma, Bölme)</li><li>4.Sonucu ekrana yazdırınız.</li></ol> <p><b>Dersin İşlenişi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tkinter Nedir ?</li><li>• İf karar yapısı kullanımı nasıldır?</li><li>• Fonksiyon nedir ve nasıl kullanılır? Sorularını öğretmen sınıf ile tartışır ve etkinlikte nasıl kullanılacağı hakkında bilgi verilir.</li></ul> <p><b>Bir form oluşturma örneğini öğretmen sınıf ile paylaşır.</b></p>

```
hesap makinesi.py x
1 import tkinter
2
3
4 nesne = tkinter.Tk()
5 nesne.mainloop()
```



Öğretmen fonksiyon konusunda gerekli bilgileri aktarır. Öğretmen etkinlikte öğrencilerden web uygulaması ile basit dört işlem yapan hesap makinesini oluşturmalarını ister.



- Öğretmenin etkinlikte öğrencilerden istenilecek koddaki örnek ekran çıktısı şeklindeki gibidir.
- Etkinlikte uygulanan programın kodlarına aşağıdaki link ile ulaşabilirsiniz.

[https://github.com/qpulsar/pybootcamp/blob/main/hesap\\_makinesi.py](https://github.com/qpulsar/pybootcamp/blob/main/hesap_makinesi.py)

- Pythontkinter hesap makinesini grafik ile farklı bir şekilde geliştirmek için faydalanılacak bir diğer kod örneğine aşağıdaki linkten ulaşabilirsiniz.

<https://github.com/qpulsar/pybootcamp/blob/main/bc056.py>

## Ölçme ve Değerlendirme

Kazanım Kontrol Listesi	EVET/HAYIR
Kodlar ile çalışabildi.	
Tkinter kütüphanesini tanıdı.	
Fonksiyon kullanımını öğrendi.	
Karar yapılarını uyguladı.	
Eşitlik ve İlişkisel Operatörleri kullanabildi.	
Çözüm basamakları geliştirebildi.	

## Kaynakça

[https://www.tutorialspoint.com/python/python\\_gui\\_programming.htm](https://www.tutorialspoint.com/python/python_gui_programming.htm)