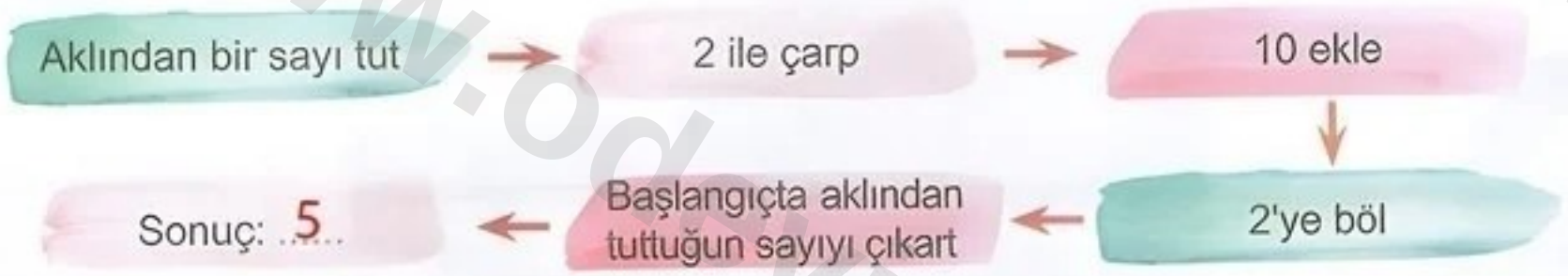


İşlem adımlarını aşağıdaki adımları takip ederek sonucu bulunuz. Bulduğunuz sonucunuzun sonuçlarıyla karşılaştırınız.



BAŞLAYALIM

İslam dünyasının en önemli matematikçilerinden biri olan Harezmi, 780-847 yılları arasında yaşamıştır. Bugün kullandığımız sayı sistemi, Harezmi'nin Hindistan'dan alarak uyarladığı sayı sistemidir. Matematik'te ilk kez 0'ı kullanan Harezmi, matematiğin bir kolu olan "cebir" hakkında kitap yazmıştır.

Avrupalılar, matematik tarihinde Harezmi'nin usulüne "Hârizmiyyât, Harzemiyye; düzenli hesap tekniği" anlamına gelen "algoritma" demişlerdir.



Harezmi (Temsili)

Günlük yaşamımızda, algoritma mantığına göre işlerimizi planlamak, mevcut işlerimizin ne zaman başlayıp biteceği sorusuna daha rahat cevap vermemizi sağlamaktadır. Algoritmaların karşılaştığımız problemleri seçimin üstesinden nasıl gelebileceğimiz gibi konularda sezgilerimizi geliştirdiği düşünülmektedir.

Harezmi'nin algoritmaya katkılarını araştıran Emre ve Müge bir resim çizme oyunu kurgulamıştır.



Emre, gözünü göz bandı ile kapatmış, Müge'nin söylediği yönergelerle göre aşağıdaki Türk bayrağını çizmeye çalışmıştır. Benzer şekilde Emre'nin yönergeleriyle de Müge Türk bayrağını çizmeye çalışmıştır. Daha sonra hangi çizimin daha güzel olduğunu tartışmışlardır. Siz de bir arkadaşınız ile bu oyunu oynayınız.

Sizce bu oyunda çizimlerin daha iyi olması için yönergelerin nasıl söylenmesi ve adımların hangi sırada ilerlemesi gerekmektedir? Fikirlerinizi arkadaşlarınızla paylaşarak tartışınız.

İlk olarak bir dikdörtgen çiz. Dikdörtgenin içini kırmızı renkle doldur. Hilali Çiz. Hilalin sağ tarafına, yani dikdörtgenin sol yarısının merkezine doğru bir beş köşeli yıldız çiz. Hilal ve yıldızın rengini beyaz yap.