

Olaylar ve Etkileşimler Nedir?

Çalışma Kağıdı

Olaylar, bir programda meydana gelen ve programın davranışını değiştirebilen durumlardır. Etkileşimler ise bu olayların bir sonucu olarak programın farklı bölümlerinin veya öğelerinin birbirini etkilemesidir.

Sorular

1. Aşağıdakilerden hangisi bir 'olay' örneğidir?

- A) Bir karakterin ekranda yürümesi
- B) Bir butonun renginin değişmesi
- C) Fare ile bir simgeye tıklamak
- D) Bir oyunun açılması

2. Bir uygulamada 'Kaydet' butonuna basıldığında dosyanın kaydedilmesi ne tür bir durumdur?

- A) Sadece olay
- B) Sadece etkileşim
- C) Olay ve etkileşim
- D) Olay veya etkileşim değil

3. Bilgisayarda bir metin yazarken klavyeden harf yazmak bir olay mıdır?

- A) Evet, çünkü klavyeden bir girdi sağlanır.
- B) Hayır, bu bir etkileşimdir.
- C) Hayır, bu sadece bir işlemdir.
- D) Evet, ama sadece özel durumlarda

4. Bir bilgisayar oyununda karakterinizi hareket ettirmek için ok tuşlarına bastığınızda ne olur?

5. Bir web sitesinde 'Beğen' butonuna tıkladığınızda ne olur?

6. Bir mobil uygulamada bir resmi kaydirdığınızda ne gerçekleşir?

7. Tanımla: Olay Nedir?

8. Tanımla: Etkileşim Nedir?

9. Tanımla: Olay ve Etkileşim ilişkisi Nedir?

Cevap Anahtarı

1. C) Fare ile bir simgeye tıklamak — Fare ile bir simgeye tıklamak, programın tepki vermesini sağlayan bir olaydır. Diğer seçenekler ise genellikle olayın sonucunda ortaya çıkan etkileşimlerdir.
2. C) Olay ve etkileşim — Butona basmak bir 'olay'dır, dosyanın kaydedilmesi ise bu olayın sonucunda gerçekleşen 'etkileşim'dir.
3. A) Evet, çünkü klavyeden bir girdi sağlanır. — Klavyeden bir tuşa basarak harf yazmak, bilgisayar programının algılayıp tepki vereceği bir 'olay'dır.
4. 1. Siz ok tuşuna basarsınız (Bu bir 'olay'dır). 2. Oyun programı bu tuşa basıldığını algılar. 3. Karakteriniz ekranda hareket eder (Bu, olayın 'etkileşimi'dir).
5. 1. Siz butona tıklarsınız (Bu bir 'olay'dır). 2. Web sitesi bu tıklamayı algılar. 3. Beğeni sayısı artar veya bir bildirim görünür (Bu, olayın 'etkileşimi'dir).
6. 1. Parmağınızla ekrana dokunup kaydırırsınız (Bu bir 'olay'dır). 2. Uygulama bu hareketi algılar. 3. Resim ekranda kayar (Bu, olayın 'etkileşimi'dir).
7. Programda meydana gelen ve programın tepki vermesine neden olan durumlardır. (Örnek: Tuşa basmak, fareyi tıklamak)
8. Bir olayın sonucunda programın farklı bölümlerinin birbirini etkilemesidir. (Örnek: Karakterin hareket etmesi, sayının artması)
9. Olaylar tetikleyicidir, etkileşimler ise bu tetikleyicilere verilen tepkilerdir.

Bounlu

Tüm kartlar, adım adım çözümler ve AI hoca desteği Notek uygulamasında.
Sınav tarihlerini Promy otomatik hatırlatıcıya çevirir.