

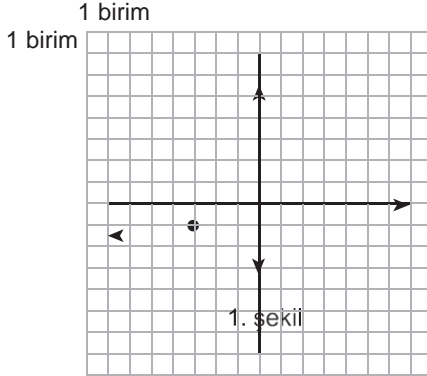



Etkileşimli çalışmalar oluşturulabilecek bir programlama dilinde istenen hareketler tanımlı blokların uygun şekilde yerleştirilmesiyle elde edilmektedir. Bu programlama dilinde bulunan bazı bloklar ve tanımları aşağıda verilmiştir.

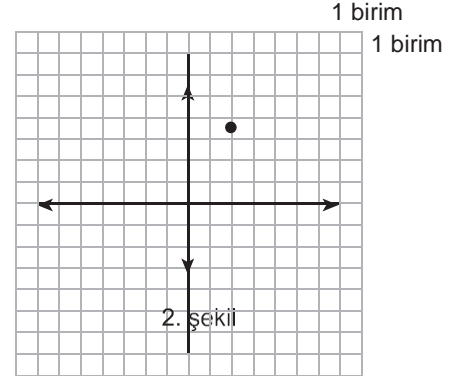
 **0 yönüne dön** → Karakterin hangi yönde hareket edeceğini belirler.
(0: yukarı, 90: sağ, 180: aşağı, -90: sol)

 **6 adım git** → Karakteri belirtilen birim kadar hareket ettirir.

Örnek:



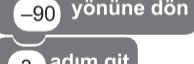





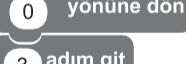

 **0 yönüne dön**
 **6 adım git**
 **90 yönüne dön**
 **5 adım git**









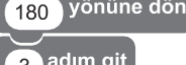
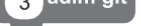
Kareli kâğıtta verilen 1. şekildeki $(-3, -1)$ noktasına yukarıdaki bloklarla belirtilen hareketler yukarıdan aşağıya doğru uygulandığında 2. şekildeki $(2, 5)$ noktası elde edilmiştir.

Buna göre K $(-1, 5)$ noktasına aşağıdaki hareketlerden hangisi uygulanırsa L $(-4, -1)$ noktası elde edilir?

A)  **0 yönüne dön**
 **6 adım git**
 **-90 yönüne dön**
 **3 adım git**

B)  **180 yönüne dön**
 **6 adım git**
 **0 yönüne dön**
 **3 adım git**

C)  **180 yönüne dön**
 **6 adım git**
 **-90 yönüne dön**
 **3 adım git**

D)  **-90 yönüne dön**
 **6 adım git**
 **180 yönüne dön**
 **3 adım git**

