



BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM 5



Sınıfı :

Adı :

Soyadı :

www.sehityasemintekinortaokulu.meb.k12.tr

İstiklal Marşı



Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır parlayacak!
O benimdir, o benim milletimindir ancak!

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilal!
Kahraman ırkıma bir gül... ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helal.
Hakkıdır, Hakk'a tapan milletimin istiklal.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım;
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imânı boğar,
'Medeniyet!' dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Şiper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın,
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri 'toprak' diyerek geçme, tanı!
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehid oğlusun, incitme, yazıktır, atanı.
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şühedâ fışkıracak toprağı sıksan, şühedâ!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Hudâ,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyâda cüdâ.

Rûhumun senden İlahî, şudur ancak emeli:
Değmesin ma' bedimin göğsüne nâ-mahrem cilî!
Bu ezanlar-ki şehâdetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım.
Her cerîhamdan, İlahî, boşanıp kanlı yaşım;
Fışkırır rûh-ı mücerred gibi yerden na'sım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım!

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım.
Her cerîhamdan, İlahî, boşanıp kanlı yaşım;
Fışkırır rûh-ı mücerred gibi yerden na'sım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım!

Mehmet Akif Ersoy

Sevgili Öğrenciler,

Günümüzde bilim ve teknolojiadaki hızlı ilerlemeler, yaşam biçimimizi etkilemiş ve değiştirmiştir. Hızla gelişen bilgisayar teknolojisi birçok yerde ve işte kullanılarak yaşamımızı kolaylaştırmakta; bilgisayarlar sayesinde yaptığımız işlerin birçoğunu daha çabuk ve daha güvenilir yapabilmekteyiz.

Eğitimin amaçlarından biri bireyleri toplumun gereksinimleri doğrultusunda yetiştirmektir. Bu nedenle bilgisayar teknolojisi eğitime de girmiş ve yoğun bir biçimde kullanılmaktadır. Yapılan araştırmalar, bilgisayar eğitiminin temel becerilerin öğretilip pekiştirilmesi ve kalıcılığın sağlanmasında; sorun çözme, model geliştirme, eleştirel düşünme, deney kurma, karar verme gibi üst düzey zihinsel becerilerin kazandırılmasında önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Bu bağlamda, sizin için hazırlanan bu kitap, yaşamımızı derinden etkileyen bilgisayarın nasıl çalıştığını anlatırken sizlere bilgisayarla ilgili temel bilgileri vermeyi amaçlamaktadır. Bilgisayar iki temel öğeye sahiptir. Donanım ve yazılım. Donanım, bilgisayarın görebildiğimiz ve dokunabildiğimiz parçalarıdır. Bunlar, klavye, monitör, fare, disket sürücü gibi fiziksel birimlerdir. Yazılım ise bilgisayara ne yapması gerektiğini bildiren bir dizi komuttur.

Sınıflar için ders aracı olarak hazırlanan bu kitap özelde öğrencilerimiz genelde bilgisayarla ilgili temel kavramları öğrenmek isteyen herkes için bir yol gösterici niteliğindedir.

Yararlı olması dileğiyle.

Bilgi ve İletişim Teknolojileri Kitap Komisyonu

1

BİLGİSAYARA GİRİŞ



NELER ÖĞRENECEĞİZ

- Bilgi ve İletişim (Bilişim) Teknolojisi
- Bilgisayar
- Elde Taşınan Dijital Cihazlar
- Donanım
- Yazılım



BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNE GİRİŞ

Bilişim kelime anlamı olarak; insanoğlunun teknik,ekonomik ve toplumsal alanlardaki iletişimde kullandığı bilginin özellikle elektronik makineler aracılığıyla düzenli ve akla uygun bir biçimde işlenmesi demektir. Bilişim teknolojisi ise;bilişimde kullanılan bütün araç ve gereçlerin oluşturduğu sistemdir.

Bilişim teknolojisi deyince aklımıza günümüzde kullanılan veya gelecekte kullanılacak olan teknolojiler gelebilir.Bunlar en basit teknolojiden hayal edemeyeceğimiz teknolojiye kadar hepsini kapsar.

Günümüz Teknolojisine Bakış

Teknoloji alanında çok hızlı ilerleyen ülkemiz,genç nüfus olmasının etkisiyle teknoloji alanında dünyanın lider ülkeler arasına girmeyi hedeflemektedir. hayatımızın vazgeçilmezi olan teknolojiyi yakından takip etmek gerekmektedir. Teknolojiye uzak durmak, teknolojiden korkmak veya teknolojiye olumsuz bakmak hayatımızı zorlaştıracaktır.

Teknoloji bazen günümüzün 1 bazen yeri geliyor 6-7 saatini alıyor. bunların en basit örneği olan cep telefonlarıdır.Cep telefonu istediğimiz zaman iletişim sağladığımız ve aradığımız kişiyi rahatlıkla bulmamıza yarayan bir ürün olarak bilinmektedir. Cep telefonlarının bir çok çeşidini bulmak artık günümüzde oldukça kolaydır. Artık insanımız eski yıllardaki bir çok bilinen cep telefonlarının yanı sıra, kendilerine kolaylık sağlayan ve eğlence dolu bir zaman geçirmelerine amaç olması için akıllı telefonları tercih etmektedirler. Bunun yanı sıra tablet bilgisayarlar günümüzdeki güncel teknolojik aletler arasındadır.

Robot teknolojisinden tutun uzay teknolojisine kadar birçok alanda çalışmalar yapılmaktadır. Bilim adamları çağa damgasını vuracak buluşlar yapmaktadırlar. Robot teknolojisine baktığımızda, bugün birçok alanda kullanılmaktadır. Ameliyathanelerde kullanılan robotlar, mayın aramada kullanılan robotlar, deniz altında maden arayan robotlar, savaş robotları, insan görünümlü robotlar vs.. robot teknolojisine örnektir.

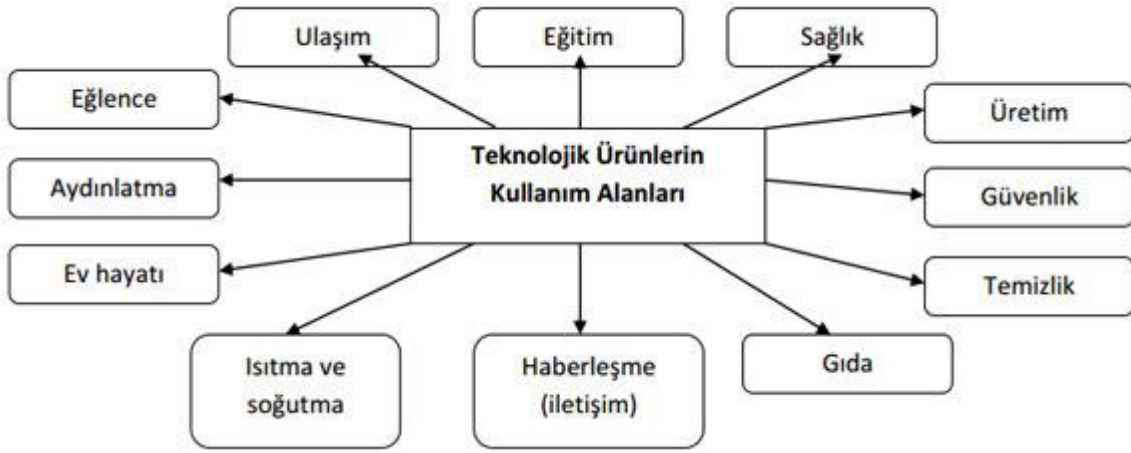


İnsansız hava araçları, insansız arabalar, üç boyutlu televizyonlar, insan gözü netliğinde fotoğraf çekebilen kameralar günümüzdeki teknolojik aletlere örnek verilebilir...

Teknolojinin Gündelik Kullanıldığı Alanlar

İnsanoğlunun ihtiyaçlarına uygun yardımcı alet ve araçların yapılması yada üretilmesi için gerekli bilgi ve yeteneğe teknoloji denir. Teknoloji ayrıca, bir sanayi dalıyla ilgili üretim yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri kapsayan bilgidir. İnsanların içindeki merak ve yaşamı kolaylaştırma isteği buluşlar yapmasını sağlamıştır. Her buluş teknolojinin ilerlemesine neden olmuştur ve teknoloji ilerledikçe bilgisi artan insanlar, daha fazla buluş yapmışlardır. Buluşların ve teknolojinin temelini bilim oluşturur. Bilim geliştikçe teknoloji de gelişir. Teknolojinin gelişmesi, insanlar var oldukça sürecektir.

Teknolojinin Kullanıldığı Alanlar



- Eğitim alanında ; akıllı tahtalar, uzaktan eğitim sistemi, mikroskop vs.. ,
- Ticari alanda; müşteri ve stok takibi ile muhasebe işlemlerinde,
- Ekonomi Alanda; para takibi ve transferi ,
- Tıpta; teşhisi kolaylaştırmak için araştırmalarda, ameliyatlarda, ilaç yapımında,
- Matematik, fizik, kimya ve biyolojide; her türlü araştırma çalışmalarında,
- Haritacılık ve mimarlıkta; yüksek kaliteli çizimlerde, anlık adres takibinde,
- TV alanında; animasyon (çizgi film) çalışmalarında, 3D filmlerde,
- Yazılı ve görsel medyada; online gazeteler, sosyal ağlar gibi birçok alanda teknoloji kullanılmaktadır.

Gelecekteki Teknolojiye Bakış

Teknolojinin her geçen gün hızla ilerlediği günümüzde ,bilim kurgu filmlerinden gördüğümüz teknolojileri gelecekte göreceğ gibiyiz. Yüzyıllar önceki insanlar belki de bizim şuan sahip olduğumuz teknolojiyi hayal bile edememişlerdi.Bizde aynen yüzyıl sonra gelecek olan teknolojiyi hayal etmekte zorlanıyor olabiliriz. Ama bugün teknolojiye hakim olanlar (yani sizin gibi teknolojiye meraklı öğrencilerimiz) gelecekteki teknoloji kullanmada ve hayata uyum sağlamada hiç zorluk yaşamayacaktır.

Mesela şuan kablolu kullandığımız elektriği belkide gelecekte kablosuz olarak kullanabileceğiz.Günümüzde bilim adamlarının bu konuda çalışmaları devam etmektedir.

Vücudumuzda yeni organlar geliştirebileceğiz. Önümüzdeki 50 yıl içinde insanlar kaybettiği bir organı yeniden kazanabilecek. Şuanda bazı hayvanlar da vücutlarında kaybettikleri parçaları yeniden geliştirebiliyorlar. Bilim adamları organların,kol ve bacakların gelişmesini sağlayan genetik kodların hücrelerin içinde bulunduğunu söylüyor. Bazı bilim adamları ise bu temel büyüme kodunun insanların anne karnındaki gelişmesinden sonra hiç kaybolmadığını savunuyorlar.



Biyometri, insanları belirli fiziksel ya da davranışsal özelliklere göre tanımlamak için kullanılan bir teknoloji. Bu teknoloji gelecekte akıllı yazılımın, bir sınıfta eğitim alan çocukların fiziksel ve duygusal durumunu tamamen anlayabilmesini sağlayacak. Öğrencilere sunulan ders malzemeleri, bir iş üzerinde çalışırken değiştirilebilir olacak ve öğrencilerden alınan biyometrik sinyallere göre kişisel olarak düzenlenebilecek. Yüz ifadesi, kalp atış hızı, cildin nemi ve hatta ten kokusu gibi fiziksel özelliklerle öğrencilerin algı ve performansına dair detaylı raporlar çıkarılabilecek. Yazı yazma hızı, yürüyüş tarzı ve ses tonu gibi davranışsal özellikler de öğretmenlerin, hangi öğrencinin ekstra yardıma ihtiyacı olduğunu anlamasını sağlayacak ve her bir öğrencide hangi eğitim tekniklerinin en iyi sonuç verdiğini tayin etmesine yarayacak.

Görmüş olduğunuz gibi bir çoğumuzun hayal bile etmediği veya edemediği teknolojileri yakın zamanda göreceğiz. **Bilişim teknolojilerinin bu anlamda ne kadar önemli olduğunu anlamak lazım!..** Bilişim teknolojilerine verilen önem sizlerin gelecekteki iş hayatınızda olsun , özel hayatınızda olsun her alanda hayatınızı kolaylaştıracaktır.

Teknolojinin Hayatımıza Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Teknolojinin her geçen gün biraz daha gelişmesi ile birlikte olumlu ve olumsuz yönden insanların hayatını etkilemeye devam ediyor. Her zaman için teknolojinin güzel nimetleri gözümüzün önüne gelir ancak teknolojinin yarattığı olumsuz etkilerde azımsanmayacak kadar çoktur.Şimdi başlıklar halinde teknolojinin olumlu ve olumsuz etkilerine göz atalım;

Teknolojinin Olumlu Etkileri

Teknolojik gelişmeler hem üretilen malların miktarını hem de insanlar için yapılan hizmetleriyle kalitesini artırır.Örnek olarak el tezgahlarından atölyeye modern fabrikalara geçiş teknolojik makinalar üretimi destekler.

Yeni iş sahaları oluşur.Teknolojik gelişmeler beraberinde yeni iş sahalarını oluşturur. Örnek cep telefonu ve bilgisayar alanında meydana gelen gelişmeler beraberinde yedek parça tamir vb. sektörlerin gelişmesini tetiklemiştir. İnternet yeni bir sektör olarak karşımıza çıkar.

Daha yüksek bir hayat standardı ortaya çıkar. Teknolojik gelişmeler insanlar için büyümek ve dünyaya açılmak gibi imkanlar sunar. insanların pazar kapasitesi büyür mevcut teknolojik gelişmeler ve hizmetler yeni iş sahaları yeni kazançlar demektir.Bütün bu gelişmeler tüketimi artırır bu da insanların gelir yapılarına yansiyarak yaşam standartlarını yükseltir.

Teknolojinin Olumsuz Etkileri

Teknolojik gelişmeler beraberinde yeni çevre sorunlarına yol açar. Hızlı üretim eğer ki mevcut kalite ortamını oluşturamazsa beraberinde çevre kirliliği doğal dengenin bozulması gibi sonuçlar doğurur.

Ülke nüfus yapısı düşünüldüğünde nüfus yapısına sahip ülkelerde teknolojik gelişmeler beraberinde işgücü açığını kapatarak işsizliğe yol açar.Yine bölgelerdeki teknolojik gelişmeler ve göç sonrası mevcut bölge göç eden nüfusu kaldıramaz. sonuç yine işsizliktir.

Hızlı gerçekleşen teknolojik gelişmeler toplumun bu teknolojik gelişmelere ayak uyduramaması çeşitli psikolojik sorunları beraberinde getirir. Örnek internet kullanıcıların bunu saplantılı haline getirip gününün büyük kısmını bilgisayar başında geçirmesi.



GİRİŞ

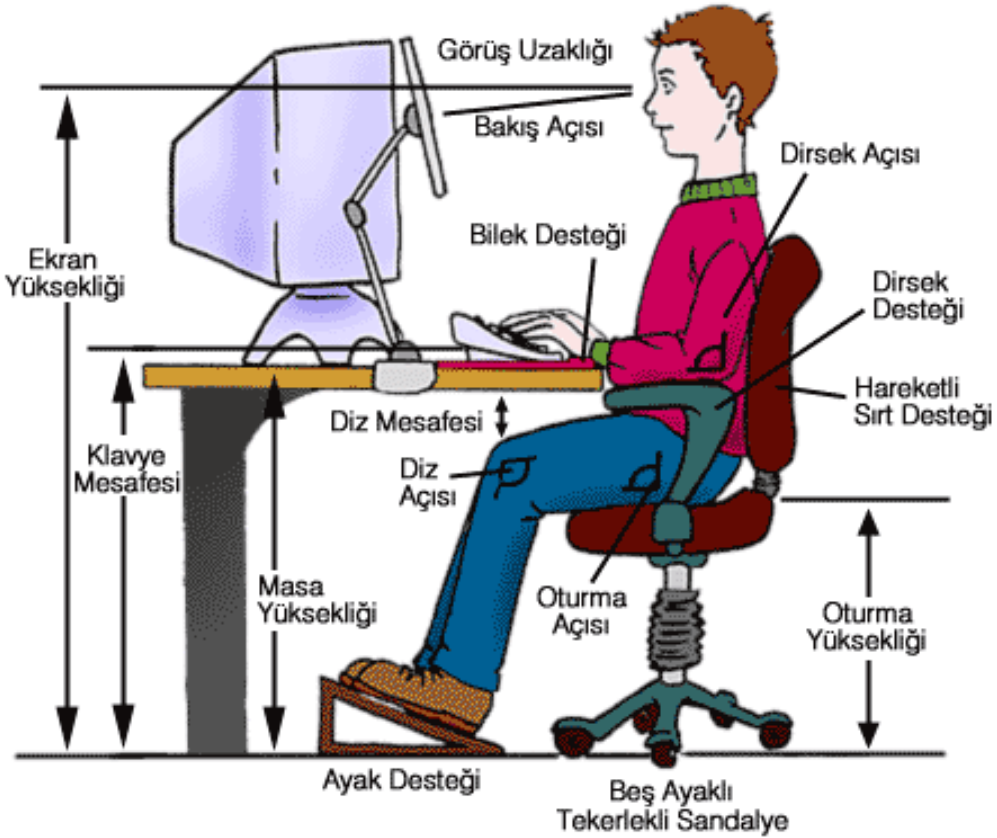
Bu bölümde bilgisayar kullanırken sağlığını korumak için neler yapmanız gerektiği hakkında bilgi sahibi olacaksınız. Bilgisayarda kayıtlı verilerinizi hangi nedenlerden dolayı kaybedebileceğinizi öğreneceksiniz. Böylece gerekli önlemleri alarak sizin için uygun olan çalışma ortamlarını oluşturabilecek ve verilerinizi koruma altına alabileceksiniz.



Kullanıcı Sağlığı

Ergonomi

Birçok insan günlük yaşamında saatlerini bilgisayar başında geçirmektedir. Bu şekilde çalışmak zaman içerisinde çeşitli sağlık sorunlarına sebep olmaktadır. Bu sorunları en aza indirmek için bazı düzenlemelerin yapılması gerekir. Burada ergonomi devreye girmektedir. Ergonominin temel görevi insan sağlığı için en uygun çalışma ortamının oluşturulmasıdır.



Ergonomik Bilgisayar Kullanımı



DÜŞÜNELİM - TARTIŞALIM



Sizin için en uygun çalışma ortamı nasıl olmalıdır?

Kendimize en uygun çalışma ortamını oluştururken aşağıdaki faktörleri dikkate almak gerekir.

Işıklandırma

Uygun olmayan ışıklandırma göz yorgunluğu, göz yanması veya kaşınması gibi rahatsızlıklara sebep olur. Parlamayı azaltmak için perdeler kapatılmalıdır. Aydınlatma fazla ise lambaların azaltılması ile seyreltilmelidir. Duvarların boyası odanın ışığını yansıtıcı özellikte olmamalıdır.

Havalandırma

Ortamın ısısı çalışmaya uygun olmalıdır. Aşırı ısınmayı engellemek için çalışma ortamı sık sık havalandırılmalıdır.

Mobilyalar

Sandalye bel ve kol desteği içermelidir ayrıca yüksekliği ayarlanabilir olmalıdır. Sandalye yüksekliği dirsekler masa hizasına gelecek şekilde ayarlanmalıdır. Masa materyaller ile donanımları alacak genişlikte olmalıdır. Masa altındaki alan dar olmamalıdır. Böylece kullanıcı istediği zaman bacaklarını esnetebilmelidir. Ayaklardaki gerginliği azaltmak için çalışma sırasında bir ayaklık kullanılmalıdır.

Materyaller

Sık kullanılan materyaller kişinin önünde bulunmalıdır. Serbestçe hareketlere olanak sağlamalıdır. Kullanılan materyaller parlama ve yansımaya sebep olmamalıdır.

Donanım

Ekranın üst kısmı göz hizasında olmalıdır. Uzaklığı ise ekranın büyüklüğüne göre uygun mesafede olmalıdır. Parlamayı önlemek için pencerelerin karşısına yerleştirilmemelidir. Ekranın parlaklık ve diğer ayarları odanın ışıklandırmasıyla orantılı olmalıdır. Klavye kullanıcının yakınına yerleştirilmelidir. Fare ise klavyenin hemen yanında ve onunla aynı yükseklikte olmalıdır.

Donanım İin Alınacak Önlemler

- Kablolar halı altından geçirilmemeli, ezilemeyecek şekilde yerleřtirilmelidir.
- Bilgisayar alıřırken hibir kablosu ıkarılıp takılmamalıdır.
- Bilgisayar mutlaka topraklı prize baėlanmalıdır.
- Prizlerde ařırı ısınma oluyorsa tamir ettirilmelidir.
- Bilgisayar donanımı sarsıntılardan etkilenmeyecek masalara yerleřtirilmelidir.
- Bilgisayar ařırı sıcak veya soėuk ortamlarda alıřtırılmamalıdır.
- Kullanılmadıėı zaman tozdan korumak iin toz örtüleri ile örtülmelidir.
- Bilgisayar kullanırken eller ıslak olmamalıdır.
- Ani elektrik kesintilerinde veri kaybını önlemek iin **Kesintisiz Gü Kaynaėı (UPS)** kullanılmalıdır.

Uzun süreli bilgisayar kullananlarda en sık görülen rahatsızlıklar řunlardır:

- Boyunda kas zorlanması (gergin boyun sendromu)
- El bileėinde sinir sıkıřması (karpal tünel sendromu)
- Bařparmak ve el bileėinde tendon iltihaplanması
- Omuz ve dirsekte tendon iltihaplanması
- Gözlerde aėrı, yanma, batma ve görme bozukluėu
- Yorgunluk, halsizlik ve bař aėrısı

Uzun süreli bilgisayar kullanımında ortaya ıkabilecek rahatsızlıkları önlemek iin řunlara dikkat etmemiz gerekir:

Bilgisayar kullanırken sandalyede dik olarak oturunuz. Yazı yazarken klavyedeki tuřlara sert basmayınız. Fareyi yumuřak bir biimde tutunuz. Sıkıca kavramayınız. Yazı yazarken kollarınızı ve ellerinizi bir yere dokundurmuyunuz. Kollarınızı ve parmaklarınızı yazma iřlemi yapmadıėınız zaman dinlendiriniz. Uzun süreler alıřmayın ve sık sık aralar verin. alıřma sürenizi planlayın.

Bilgisayar Kullananlar İin Egzersizler

Uzun saatlerini bilgisayar bařında geirenlerin saėlık sorunlarıyla karřılařabileceklerini belirtmiřtik. Kaslarımızı esnetmek iin yapılacak eřitli egzersizler saėlıėımızı olumlu yönde etkileyecektir.

Çevre

Elektronik Atıklar



Elektronik Atık Toplama Alanı

İçlerinde devre içeren tüm cihazlar elektronik atıkları oluşturmaktadır. Beyaz eşyalar, bilgisayar parçaları gibi tüm elektronik eşyalar bu gruba dahildir. Bazı elektronik atıklar **zehir** içermektedir. Örneğin bilgisayar ekranlarının içindeki tüpler gibi. Bu elektronik atıklar çöpe atıldığı zaman toprakta ciddi kirliliğe sebep olmaktadır. Bu yüzden elektronik atıkların geri dönüşümü çok önemlidir.

Geri Dönüşüm

Elektronik atıkların içindeki parçaların bir kısmı, geri dönüşüm işlemlerinde elden geçiriliyor. Kullanılabilecek durumda olan devreler, yeni cihazlarda kullanılmak üzere ayrılıyorlar. Bunun dışında, devrelerde kullanılan bazı değerli metaller eritilip tekrar kullanılıyorlar. Biten yazıcı kartuşları da geri dönüşüm işlemiyle tekrar kullanıma kazandırılıyorlar. Böylece hem çevre korunmuş oluyor, hem de para tasarrufu sağlanmış oluyor.



BİT'in Sosyal ve Kültürel Katkıları

Bilgi teknolojilerinin hızlı gelişmesiyle bütün dünyayı saran bir iletişim ağı kurulmuştur, bu küresel iletişim ağı bilimsel araştırmaların, üretkenliğin, kültürel değişmelerin, dünya çapında ticaretin ve dünya çapında eğitimin ana bilgi kaynağı olmuştur.

Bilgi Toplumu



Geçmişten günümüze toplumların gücü farklı kaynaklara dayanmıştır. Özellikle sanayi toplumu kavramı sanayileşmeye bağlı üretimi temel almış ve bunun çerçevesinde uzun yıllar varlığını sürdürmüştür. Sanayi toplumundan sonraki süreçte ise temel üretim ve güç faktörü bilgi olmuş bu anlamda bilgi toplumu olmak önemini giderek artırmıştır...

Bilgi toplumunun farklı yaklaşımlara sahiptir. **Öncelikle bilgi toplumu; yakın çağa damga vuran bilgi patlaması sonucu temel üretim faktörünün bilgi olduğu, bilginin işlenmesinde ve depolanmasında da bilgisayar ve iletişim teknolojilerini baz alan bir toplum yapısıdır.**

? Bizim toplumumuza "Bilgi Toplumu" diyebilir miyiz? Neden?

Bilgi toplumunun özellikleri

1. Sanayi toplumunda kullanılan insan ve makine gücü bilgi toplumunda yerini düşünce ve akıl gücüne bırakmıştır,
2. Haberleşme bilgisayarın yaygın kullanımıyla hızlanmış ve daha kolay hale gelmiştir,
3. Tüm dünyada üretilmekte olan bilgiye daha hızlı erişebilmek için bilgi ağları ve veri tabanları oluşturulmuştur,
4. Eğitim sürekli hale gelmiş ve bireyselliği sağlanmıştır,
5. Bilgi yoğun bir şekilde kullanılıyor ve üretiliyor ve bu bilgilerin aktarımı sağlanıyor,
6. Sürekli yeni bilgilerin üretilmesine bağlı olarak nitelikli yayınların üretilmesi.

Dijital Vatandaşlık (e-devlet, banka uygulamaları vb.)

Dijital vatandaşlık en genel kapsamda teknoloji kullanımına ilişkin davranış normları olarak tanımlanmaktadır. Dijital vatandaşlık teknolojiyi kullanırken etik ve uygun davranışlarda bulunma ve bu konuda bilgilenebilir, içermektedir. Bilgi ve iletişim kaynaklarını kullanırken **eleştirebilen, çevrimiçi yapılan davranışların etik sonuçlarını bilen, ahlaki olarak çevrimiçi kararlar alabilen, teknolojiyi kötüye kullanmayarak başkalarına zarar vermeyen,**



sanal dünyada iletişim kurarken ve işbirliği yaparken doğru davranışı teşvik eden vatandaşdır.

Dijital Vatandaşlık kavramı nasıl ortaya çıkmıştır?

- Bilgi teknolojilerinin gelişmesi ile bir çok işlem bilgisayar ve internet aracılığı ile yapılmaya başlanmıştır. Günlük hayatta yapılan resmi işlemler, bankacılık işlemleri, iletişim, eğitim, üretim, alışveriş gibi işlemler dijital ortamda da yapılmaya başlanınca dijital vatandaşlık kavramı ortaya çıkmıştır.



Dijital Vatandaş Kimdir?

- Dijital iletişim kurabilen,
- E devlet uygulamalarını kullanabilen,
- Dijital alışveriş yapabilen,
- Dijital ortamda üretim yapabilen,
- Dijital ortamdan eğitim alabilen ve bu davranışları yaparken etik kurallarına uyan hak ve sorumluluklarının bilincinde olan kişidir.

E-Devlet

Ülkemizde yeni bir kavram olan e-devlet, verimliliği artırmak amacıyla ve çağdaş toplum olmanın bir gereği olarak ortaya çıkmıştır. Bu anlamda yönetenlerle yönetilenler arasındaki her türlü ödev ve yükümlülüklerin karşılıklı olarak “dijital ortamda” sürekli ve güvenli bir biçimde gerçekleştirilmesi anlamına gelmektedir.

E-Devlet uygulamaları:

Devletin vatandaşlarına sunduğu hizmetleri internet ve bilgisayar ortamına taşımasıyla E-Devlet uygulamaları ortaya çıktı. Önceden vatandaşlar kimlik bilgileri dava bilgileri nüfus bilgileri vergi borçları gibi konularda sadece devletin ilgili kurumlarına giderek bilgi alabiliyorken artık internet olan bir bilgisayardan hatta internet olan bir akıllı telefondan bile bu bilgilerine devletin kendi internet sitelerinden ulaşabilmektedir.

E-Devlet Uygulamalarının Faydaları

- Zamandan kazanç sağlanacaktır,
- Maliyetler düşecek ve verimlilik artacaktır,
- Memnuniyet artacaktır,
- Ekonomik gelişim desteklenecektir,
- Hayat kalitesi artacaktır,
- Bireysel katılım artacaktır,
- Kağıt bağımlılığı ve kullanımı azalacaktır
- İnsan yanlışları en aza indirilecektir

Adres

<https://www.turkiye.gov.tr/>



Devletin vatandaşlara internetten sunduğu hizmetlerden bazıları

- [Mahkeme Dava Dosyası Sorgulama](#)
- [Adli Sicil Kaydı Sorgulama](#)
- [Adli Sicil Belge Doğrulama](#)
- [Proje Destekleri Takip](#)
- [Gelir Testi Sonucu Sorgulama](#)
- [Sosyal Yardım Bilgileri Sorgulama](#)
- [BİMER Yeni Başvuru](#)
- [BİMER Başvuru Sonucu Sorgulama](#)
- [Başbakanlık Kamu Hizmet Envanteri Giriş Uygulaması](#)
- [IMEI - Cep Telefonu Numarası Eşleştirme](#)
- [Mobil Hat Sorgulama](#)
- [IMEI Kayıt Hakkı Sorgulama](#)
- [IMEI - MSISDN Eşleşme Sorgulama](#)
- [Numara Taşıma Sorgulama](#)
- [IMEI Sorgulama](#)
- [Baz İstasyonları Ölçüm Bilgileri](#)
- [Telefon Ana Kart Değişikliği](#)
- [Bilim Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı Ar-Ge Destekleri](#)
- [Cumhurbaşkanına Yazın](#)
- [Üretici Tanıtım Kartı Bilgileri Sorgulama](#)
- [KPSS Tercih Rehberi](#)
- [Diplomatik Liste](#)
- [Fahri Konsolosluklar](#)
- [Yurt Dışındaki Temsilciliklerimiz](#)
- [Uluslararası Kuruluşlar](#)
- [T.C. Dışişleri Bakanlığı Sınav Giriş Başvurusu](#)
- [Araç Sorgulama](#)
- [Sürücü Belgesi Ceza Puanı Sorgulama](#)
- [Sürücü Belgesi İptal Bilgisi Sorgulama](#)
- [e-Pasaport Gönderi Takibi](#)
- [EPDK Başvuru Uygulaması](#)
- [Vergi Borcu Sorgulama](#)
- [Çiftçi Kayıt Sistemi](#)
- [Kullanım Kılavuzu](#)
- [Satış Sonrası Hizmet Yeterlilik Belgesi](#)
- [Tüketici Kuruluşları Sorgulama](#)
- [Gümrükler Genel Müdürlüğü e-Dilekçe](#)
- [Tüketici Portalı - Tüketici Şikayeti Uygulaması](#)
- [Esnaf ve Sanatkarlar Bilgi Sistemi \(ESBİS\)](#)
- [Online Tüketici Şikayet Sorgulama](#)

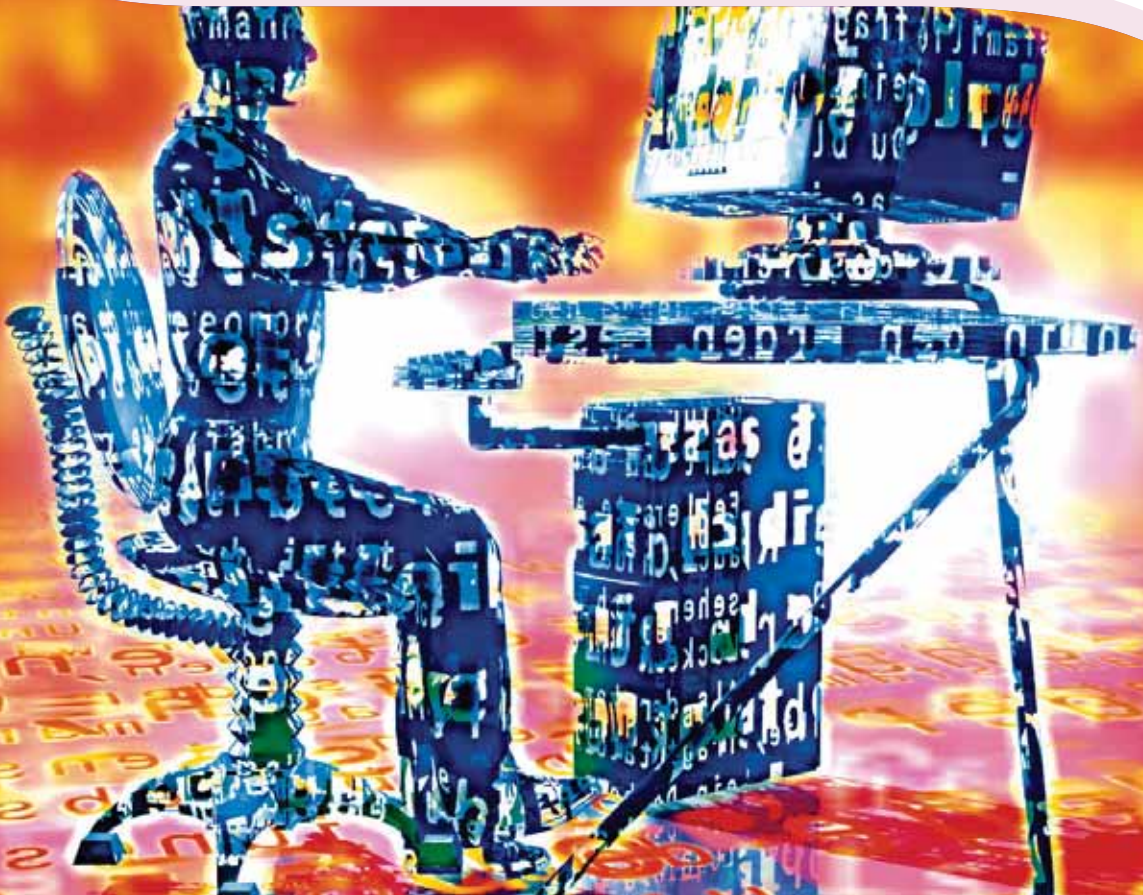
Web Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/hizmetler>

DONANIM VE YAZILIM



NELER ÖĞRENECEĞİZ

- Donanım
- Yazılım



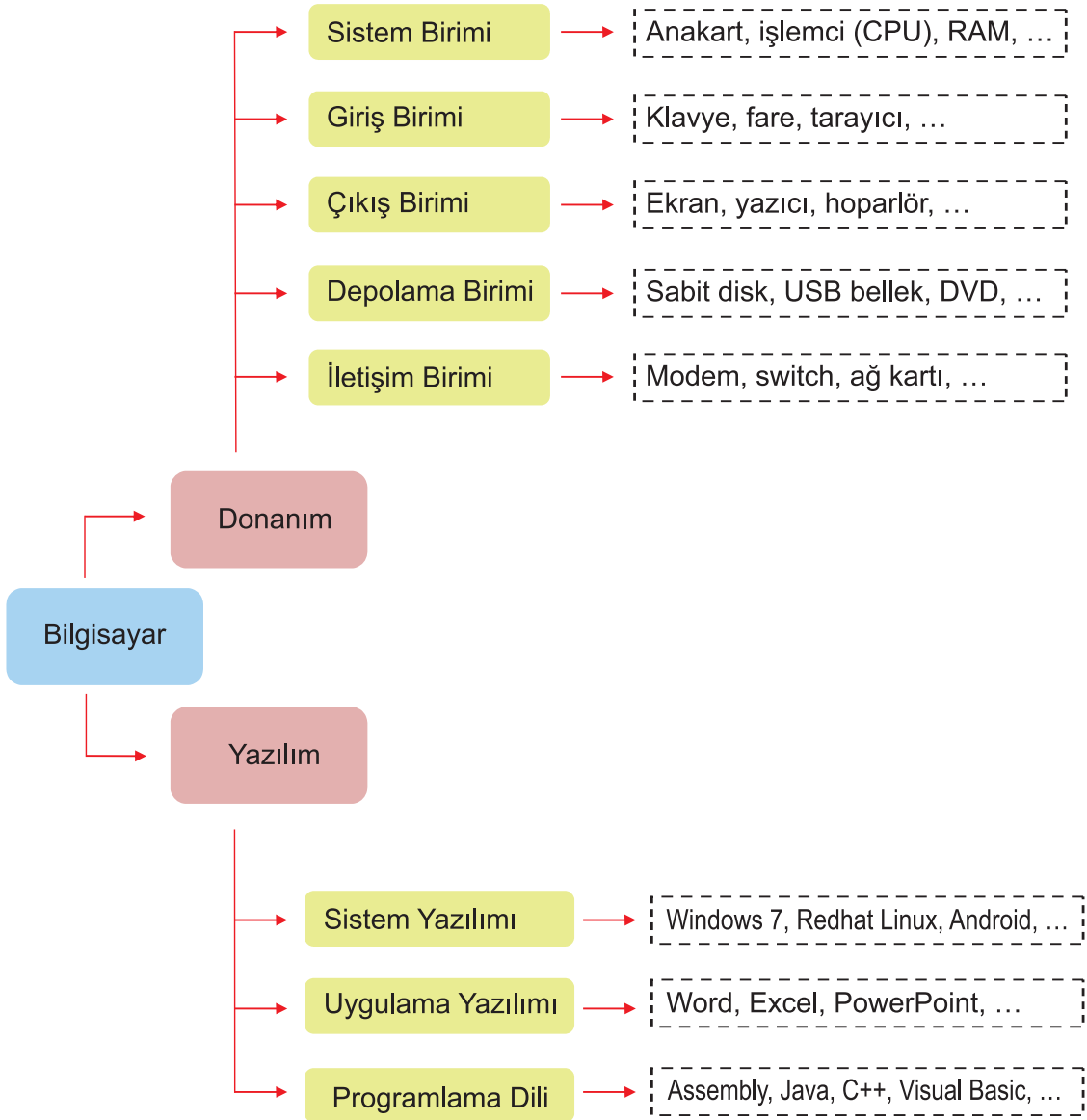


GİRİŞ

Bu bölümde bilgisayarın ne olduğunu, nasıl çalıştığını ve neler yapabildiğini öğreneceksiniz. Bilgisayarın parçalarını tanıyacak ve her birinin hangi amaç için kullanıldığını kavrayacaksınız. Yazılımların türleri ve kullanım alanları hakkında da bilgi edineceksiniz. Böylece, bilinçli bir bilgisayar kullanıcısı olma yolunda ilk adımı atmış olacaksınız.



BİLGİSAYAR



Bilgi ve İletişim (Bilişim) Teknolojisi

Bilginin toplanması, işlenmesi, saklanması ve iletilmesini sağlayan teknolojilerin bütününe bilişim teknolojisi denir.

İnsanların büyük miktarda bilgileri saklama, hızlı ve hatasız işlem yapma ihtiyacı artınca bilgisayarlar imdada yetişmiştir. Artık küçük bir bilgisayar içerisinde koca bir kütüphane binasına sığacak kadar kitabı saklamak, aranan bir metni anında bulmak, gerekli değişiklikleri kolayca yapmak sıradan hale gelmiştir. Bilgisayarlar arasında kurulan bağlantılar sayesinde istenen bilgileri iletmek, bazı bilgileri veya cihazları başkalarıyla aynı anda paylaşarak kullanmak da kolayca yapılabilen işlemler olmuştur.

İhtiyaçları karşılamak için teknoloji hızla gelişmekte, daha hızlı ve daha yüksek kapasiteli bilgisayarlar yanında daha farklı cihazlar da sürekli olarak geliştirilmektedir. Yeni teknolojiler başka yeni ihtiyaçları doğurmakta ve bunlar için de yine daha yeni teknolojiler geliştirilmektedir. Bu durum bu şekilde hızla ve sürekli olarak devam etmektedir.

Günümüzde bilişim teknolojisini takip etmek ve sunduğu imkanlardan yararlanabilmek her alanda şart olmuştur. Evlerde, okullarda, kütüphanelerde, marketlerde, hastanelerde, devlet kurumlarında, basın yayın kuruluşlarında, fabrikalarda, meteoroloji istasyonlarında, müzik kayıt stüdyolarında ve daha akla gelebilecek hemen her yerde bilgisayarlar ve bilişim teknolojisinin sunduğu diğer cihazlar kullanılmaktadır. Bu cihazları kullanmayan kişiler dahi dolaylı olarak da olsa bu teknolojinin nimetlerinden yararlanmaktadır.

Bilgisayar ve teknoloji okuryazarı olmak çağımıza ayak uydurmayı kolaylaştırmaktadır. Bu nitelik, başarılı ve kariyer sahibi bireyler olma yolunda büyük katkı sağlayabilmektedir.

Bilgisayar

Girilen verileri alan, işleyen, istenildiği takdirde saklayan veya kullanıcıya sunan ve çok maksatlı olarak programlanabilen elektronik bir makinedir. Bir bilgisayar, hesap makinesi, CD çalar, radyo, televizyon gibi cihazların tümünün yaptığı işi ve çok daha fazlasını tek başına yapabilir.

İnsan beyni, bilgi toplama, depolama, bilgileri analiz etme, karar verme ve işlem yapmada oldukça yeteneklidir.



BİLGİSAYARA GİRİŞ

Ancak bu yeteneği her insan en üst seviyede kullanamaz. Ayrıca, insanlar çalışırken yorulabilir, usanabilir ve hatalar yapabilir. Bilgisayarlar kendilerine verilen komutları yorulmadan, usanmadan ve hata yapmadan başarıyla uygularlar. Eğer komutlarda veya üretimde bir hata yoksa hiç sorun çıkarmazlar. Bilgisayarlar insanların yapmasında zorluk, sakınca, tehlike olan durumlarda ve şartlarda da kullanılabilirler. Örneğin bir fabrikada, araba yapımında görev alan bilgisayar destekli bir robot kolu, hiç yorulmadan, sıkılmadan, zorlanmadan yapacağı işi tamamlar ve işlem sırasını unutmaz.



Bilgisayar Türleri

Farklı amaçlar için üretilmiş farklı bilgisayar türleri vardır. Okullarda, evlerde, iş yerlerinde genellikle görmeye alıştığımız bilgisayarlar kişisel bilgisayarlardır. Ancak, bazı uluslararası şirketlerde veya büyük araştırma merkezlerinde yüzlerce kullanıcının aynı anda kullanabildiği ve çok yüksek miktarda veriyi depolayabilen **ana bilgisayarlar (mainframe computers)** veya milyarlarca işlemi inanılmaz bir hızla gerçekleştiren **süper bilgisayarlar (supercomputers)** da kullanılmaktadır. Bunlar bir dolap veya oda büyüklüğünde, çok pahalı ve dünyada az sayıda bulunan bilgisayar türleridir. Ülkemizde de bir tane süper bilgisayar vardır.



Bu kitapta sadece kişisel bilgisayar türlerini inceleyeceğiz.

Kişisel Bilgisayarlar (Personal Computers - PC)

Kişisel bilgisayarları 2 grupta sınıflandırabiliriz.

A- Masaüstü Bilgisayar (Desktop Computer)

B- Taşınabilir Bilgisayarlar (Portable Computers)

A- Masaüstü Bilgisayar (Desktop Computer): Bir yerde kalıcı olarak kullanılması tasarlanan kişisel bilgisayar türüdür. Ev, okul, ofis gibi yerlerde bireysel olarak kullanılır. Gelişen teknolojiler ve piyasa (birçok üreticinin olması) koşullarının elverişli olmasından dolayı kapasiteleri ve hızları gün geçtikçe artarken fiyatları da düşmektedir.



B- Taşınabilir Bilgisayarlar (Portable Computers)

Dizüstü Bilgisayar (Laptop Computer – Notebook Computer): Seyahat halindeyken bilgisayara ihtiyaç duyan kişiler için üretilmiş bilgisayar türüdür. Tek parça halinde tasarlanmıştır. Doldurulabilir piller sayesinde birkaç saate kadar elektrik bağlantısı olmadan da çalışabilmektedirler. Kapasiteleri her geçen gün artmakta ve fiyatları da düşmektedir. Masaüstü bilgisayarlara oranla biraz daha pahalıdır.



ARAŞTIRALIM

Netbook ve Notebook bilgisayarlar arasındaki farkı araştırınız.



Tablet Bilgisayar (Tablet PC): Dokunmatik ekranı sayesinde parmak ucuyla veya özel kalemle kontrol edilebilen, dolayısıyla klavyeye ya da fareye ihtiyaç duymayan bir dizüstü bilgisayar çeşididir. Klavyesi olan modelleri de vardır.



BİLGİSAYARA GİRİŞ

Kişisel Dijital Yardımcı (Personal Digital Assistant - PDA): Avuç içine sığan ve cepte taşınabilen bir kişisel bilgisayar çeşidi olduğu için **avuçiçi bilgisayar (palmtop computer)** şeklinde de adlandırılır. Dokunmatik ekranı sayesinde özel kalemle veya parmak ucuyla kullanmak mümkündür. Masaüstü ve dizüstü bilgisayarlara kıyasla çok daha düşük özelliklere sahiptir. Yine de, video izlemek, müzik dinlemek, oyun oynamak, İnternet'e bağlanmak ve bir masaüstü bilgisayarda yapılabilecek daha pek çok işi yapmak için kullanılabilir. Örneğin, ülkemizde bazı restoranlarda sipariş almak için veya bazı şirketlerde stok kontrolünü takip etmek için kullanılmaktadır.



Elde Taşınabilen Dijital Cihazlar (Handheld Portable Digital Devices)

Bilgisayar türleri dışında günlük yaşamımızda müzik dinlemek, video izlemek, fotoğraf çekmek, iletişim kurmak gibi ihtiyaçlarımızı gerçekleştirebilmek için kullanabileceğimiz başka elektronik cihazlar da mevcuttur. Cep telefonu, akıllı telefon, çoklu medya oynatıcısı, dijital fotoğraf makinesi bu cihazlara örnek olarak verilebilir.

Cep Telefonu (Mobile Phone): Günlük yaşantımızda mobil iletişim için kullanılır. Karşınızdaki kişi ile konuşma yapabilir, mesaj (SMS) gönderip alabilirsiniz. Resim ve çoklu medya mesajı (MMS) gönderilip alınabilen modelleri de vardır.



Akıllı Telefon (Smartphone): Cep telefonunun sağladığı klasik özelliklere bilgisayar dünyasının bir ürünü olan PDA'ların bazı özelliklerinin eklenmesiyle tasarlanan gelişmiş taşınabilir iletişim cihazlarıdır. Taşınabilir bilgisayar olarak da kabul edilebilmektedirler.



Çoklu Medya Oynatıcısı (Multimedia Player): Çoklu medya oynatıcısı video ve müzik depolayıp izlemenize ve dinlemenize olanak tanır. En popüler örneklerinden biri Apple firmasının ürettiği iPod'dur.



Dijital Fotoğraf Makinesi (Digital Camera): Dijital fotoğraflar çekmek için kullanılan cihazlardır. Birçoğunda video çekme özelliği de mevcuttur.



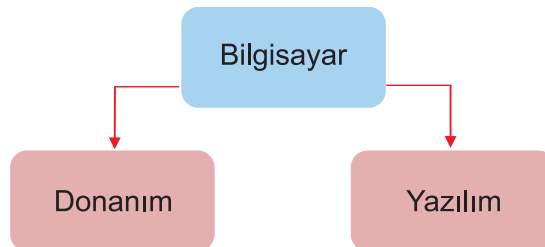
ARAŞTIRALIM

Yukarıda anlatılan cihazlar dışında elde taşınabilen başka hangi dijital cihazlar vardır? Nerelerde, ne amaçlar için kullanıldıklarını ve fiyatlarını araştırıp, bilgilerinizi bir poster şeklinde hazırlayınız.



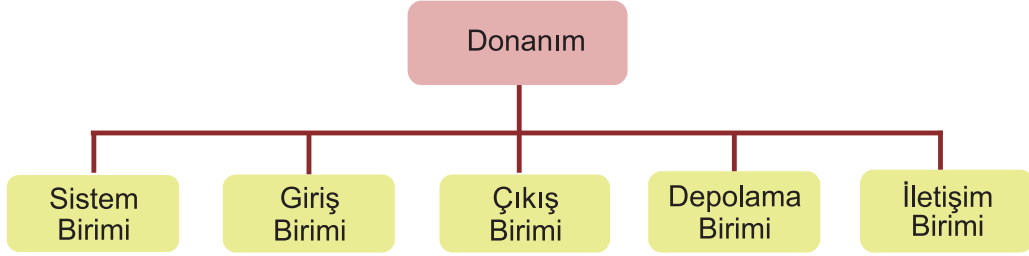
Donanım ve Yazılım

Bilgisayarlar ve diğer tüm dijital cihazlar, türü ne olursa olsun, iki ana bileşenden oluşur. Bir bilgisayarın görebildiğimiz ve dokunabildiğimiz parçalarına **donanım (hardware)** denir. Donanımın çalışabilmesi ve değişik amaçlarla kullanılabilmesi için gereken komutlara ve bilgilere ise **yazılım (software)** denir. Yazılım yoksa donanım bir işe yaramaz. Donanım yoksa da yazılım kullanılamaz. İkisi her zaman bir arada bulunmak zorundadır. Örneğin, bilgisayarda ses yoksa hoparlör bir işe yaramayacağı gibi hoparlör yoksa da var olan sesleri duyamayız. Burada hoparlör donanıma, ses ise yazılıma örnektir.



Donanım (Hardware)

Donanım, görevlerine göre **sistem birimi**, **giriş birimi**, **çıkış birimi**, **depolama birimi** ve **iletişim birimi** şeklinde ayrılır.



Bir bilgisayarın nerede ve hangi ihtiyaçları karşılamak üzere kullanılacağına bağlı olarak bu birimlerinden bazılarının diğerlerinden daha fazla gelişmiş olması gerekebilir. Örneğin, sadece İnternet'e bağlanmak için kullanılacak bir bilgisayarda sistem biriminin çok gelişmiş olması gerekmez ancak depolama biriminin ve özellikle iletişim biriminin gelişmiş olmasında yarar vardır. Öte yandan, en son çıkan bilgisayar oyunlarını oynamak için kullanılacak bir bilgisayarda özellikle sistem biriminin çok gelişmiş olması gerekir. Ayrıca giriş ve çıkış birimlerinin de gelişmiş olması tercih edilebilir.

1. Sistem Birimi (System Unit)

Bilgisayarda tüm işlemlerin ve kontrollerin yapıldığı ve diğer tüm birimlerin uyum içerisinde çalışmasının düzenlendiği birimdir. Bu birim içerisinde yer alan parçaların en önemlileri aşağıda gösterilmiştir.

Anakart (Mainboard): Bilgisayarın tüm parçalarının direk veya dolaylı olarak üzerine bağlandığı parçadır. Tüm birimlerin kendi aralarında iletişim kurmasını ve uyumlu çalışmasını sağlar.



İşlemci (Processor - CPU): Tüm kontrol ve hesaplama işlemlerinin yapıldığı parçadır. Veriler ve komutlar burada işlenir.



RAM (Random Access Memory): İşlemcinin kullanmakta olduğu komutları ve bilgileri geçici olarak tutan bellektir. Bilgisayar kapandığı zaman RAM içerisindeki her şey silinir.



Ekran Kartı (Graphics Card): İşlemci içerisinde üretilen görüntüleri ekran tarafından kullanılabilir hale getirir. Ekranla anakartın bağlantısını sağlar.



Ses Kartı (Sound Card): İşlemci içerisinde üretilen sesleri hoparlör tarafından kullanılabilir hale getirir. Mikrofondan gelen sesleri de işlemcinin anlayacağı hale getirir.



İPUCU

Bazı anakartların üzerinde ses kartı ve ekran kartı dahil olduğu için ayrıca bu kartlardan takmaya gerek kalmaz. Ama, daha kaliteli ses ve görüntü elde etmek veya daha farklı cihazlara da bağlantı yapabilmek için, istenirse takılabilir.



CD, DVD ve BD (Blu-Ray Disk) Sürücüsü: CD, DVD ve Blu-Ray diskleri bilgisayarda kullanabilmek için CD sürücüsü, DVD sürücüsü ve BD sürücüsü kullanılır. Sadece okuyan sürücülere okuyucu, kayıt da yapabilen sürücülere ise yazıcı da denir. Örneğin CD okuyucu, DVD yazıcı gibi...



BİLGİSAYARA GİRİŞ

Kasa içerisinde yer alan sabit disk, modem kartı ve ağ kartı görevlerine göre sınıflandırıldıkları için depolama birimi ve iletişim birimi içerisinde açıklanmışlardır.



İPUCU

Veri (Data), işlenmemiş, yorumlanmamış ham bilgidir. Veriler işlemlerden geçirilip anlam kazanınca **Bilgi (Information)** adını alırlar. Bilgiler yeniden işlenecek olursa tekrar veri olarak kabul edilirler ve yeni bilgiler elde edilir.



2. Giriş Birimi (Input Unit)

Bilgisayara verilerin girilmesini sağlayan birimdir. Bu birim içerisinde yer alan cihazların en yaygın olarak kullanılanları aşağıda gösterilmiştir.

Klavye (Keyboard): Üzerinde harflerin, özel işaretlerin, rakamların ve bazı özel tuşların yer aldığı cihazdır. Bilgisayara verilerin ve komutların girilmesinde kullanılır.



Fare (Mouse): Üzerinde genellikle sağ ve sol tıklamaya yarayan iki tuş ve sayfayı yukarı aşağı doğru hareket ettirmeyi sağlayan kaydırma tekerleği bulunan cihazdır.



Tarayıcı (Scanner): Kağıt veya başka materyaller üzerinde yer alan metin veya resimleri bilgisayar ortamına dijital olarak aktarmaya yarayan cihazdır.



Dokunmalı Tablet (Touchpad): Dizüstü bilgisayarlarda fare yerine kullanılabilen dokunmaya duyarlı alandır. Farenin sağ ve sol tuşuna karşılık gelen iki düğmesi vardır.



Web Kamerası (Webcam): Bilgisayara hareketli veya durgun görüntüler aktarmaya yarayan cihazdır. Özellikle internet üzerinden yapılan görüntülü sohbetler nedeniyle kullanımı yaygın hale gelmiştir.



Mikrofon (Microphone): Bilgisayara ses aktarmak için kullanılan cihazdır.



3. Çıkış Birimi (Output Unit)

Bilgisayarda bulunan bilgilerin kullanıcılar tarafından görülmesini, duyulmasını sağlayan birimdir. Bu birim içerisinde yer alan cihazların en yaygın olarak kullanılanları aşağıda gösterilmiştir.

Ekran (Monitor): Bilgisayarda bulunan bilgilerin görülmesini sağlayan cihazdır.



Yazıcı (Printer): Bilgisayar ortamındaki bilgilerin kağıt veya başka ince materyallerin üzerine çıktısını almak için kullanılan cihazdır.



Hoparlör (Speakers): Bilgisayarda veya bir kayıt ortamında bulunan sesleri kullanıcılara duyurmak için kullanılan cihazlardır.



BİLGİSAYARA GİRİŞ

Kulaklık (Headphones): Bilgisayardaki sesleri başkası duymadan kullanıcının dinleyebilmesini sağlayan bir hoparlör çeşididir.



Projeksiyon (Data Projector): Bilgisayardaki görüntünün duvara veya perdeye yansıtılarak izlenmesine olanak sağlayan cihazdır.



İPUCU



Hem Giriş Hem Çıkış Yapabilen Cihazlar

Bazı cihazlar hem giriş hem de çıkış yapmak için kullanılabilir. Buna en yaygın örnekler olarak dokunmatik ekranlar ve mikrofonlu kulaklıklar verilebilir.

Mikrofonlu Kulaklık (Headset): Hem mikrofon hem kulaklık görevini yapan cihazdır.



Dokunmatik Ekranlar (Touchscreens): Hem bilgisayardaki bilgileri görmemizi sağlarlar hem de özel kalem veya parmak ucuyla dokunarak giriş yapmamızı sağlarlar. Bankamatikler, akıllı tahtalar (smart board), akıllı telefonlar, GPS navigasyon cihazları bu tip ekranların kullanıldığı yerlere örnek olarak verilebilir.



Bunlara ilaveten, depolama birimi ve iletişim birimine ait cihazlar da hem giriş hem çıkış yapabilmektedir.

4. Depolama Birimi / Kayıt Ortamları (Storage Unit / Storage Media)

Depolanması istenen tüm bilgilerin kalıcı olarak saklanabilmesini sağlayan birimdir. Bu birim içerisinde yer alan cihazlara ve kayıt ortamlarına **yardımcı bellek** veya **ikincil bellek (secondary memory)** de denmektedir. En yaygın olarak kullanılanları aşağıda gösterilmiştir.

Sabit Disk (Hard disk): İşletim sistemi de dahil tüm yazılımları içerisinde bulunduran cihazdır. Bilgisayar kasası içerisinde sabitlenmiş olarak bulunduğundan taşınması zordur. Avuçiçi bilgisayarlar hariç her bilgisayarda en az bir tane mutlaka bulunur. Kapasitesi 250GB - 2TB arası değişen modelleri vardır.



Disket (Floppy Disk): Taşınabilir bir kayıt ortamıdır. Ancak çok düşük miktarda veri sığıdığı için günümüzde kullanılabilirliğini yitirmiştir. Yaklaşık 1.5 MB kapasitesi vardır.



CD, DVD ve BD (Blu-Ray Disk): Film, müzik, oyun gibi fazla yer tutan ve disketlere sığmayan bilgilerin depolanabileceği taşınabilir kayıt ortamlarıdır. Dolu olarak satılan ve sadece okunan modelleri (ör: CD-ROM) yanında, boş olarak satılan ve yazıldıktan sonra silinemeyen (ör: CD-R) veya çok kez yazılıp silinebilen (ör: CD-RW) modelleri de mevcuttur. CD'lerin 150MB - 950MB, DVD'lerin 4.7GB - 17GB, Blu-Ray Disk'lerin ise 25GB - 50GB arası değişen kapasiteleri vardır.



USB Bellek (USB Flash Memory): Taşınması çok kolay ve kullanımı çok yaygın olan bir kayıt ortamıdır. 1GB - 256GB arası değişen kapasiteli modelleri mevcuttur.



Taşınabilir Sabit Disk (Portable Hard Disk): Bilgisayara dıştan bağlanabildiği için **harici sabit disk (external hard disk)** olarak da adlandırılmaktadır. Genellikle büyük miktarlardaki bilgileri depolamak veya yedeklemek amacıyla kullanılır. Kapasitesi 250GB - 2TB arası değişen modelleri vardır.



5. İletişim Birimi (Communication Unit)

Bir bilgisayarla başka bilgisayarlar veya cihazlar arasında iletişim kurulmasını mümkün kılan birimdir. Bu birim içerisinde yer alan cihazlar sayesinde bilgisayar ağları oluşturmak ve İnternet'e bağlanmak mümkün olur. Bu cihazlara örnek olarak modem, ağ kartı ve anahtar (switch) verilebilir.



Ağ kartı



3G Modem



ADSL Modem / Yönlendirici



Switch

Bağlantı Noktaları ve Bağlantı Uçları (Ports and Connectors)

Bilgisayara kablolu veya kablosuz olarak bağlanan giriş, çıkış, depolama ve iletişim cihazları **çevre birimleri (peripheral devices)** olarak adlandırılırlar.

İhtiyaç duyulan çevre birimlerini sistem birimine bağlayabilmek için bilgisayarın kasasında **bağlantı noktaları (ports)** bulunur. Bunların bir kısmı belli bir cihaza özelken, bir kısmı da hemen her türlü cihazın takılabilmesine imkan tanır.



Her cihaz kablosunun ucunda bağlantı noktalarından birine uygun bir **bağlantı ucu (connector)** bulunur. Şekil ve renk farkları sayesinde kullanıcının doğru bağlantı noktasına doğru bağlantı ucunu takması kolaylaştırılır.

Bazı bağlantı noktaları ve bağlantı uçları örnek olarak aşağıda açıklanmıştır.

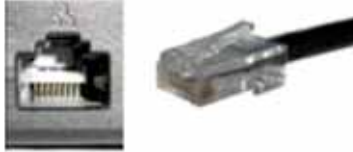
PS/2: Klavye ve farenin bilgisayara bağlantısı için kullanılır. Kullanımı azalmakta ve yerini USB'ye bırakmaktadır.



USB: En yaygın kullanılan bağlantı şeklidir. Bilgisayar çalışır durumdayken bağlantı yapılmasına olanak sunması en önemli özelliklerinden birisidir. Yazıcı, klavye, fare, USB bellek, dijital fotoğraf makinesi ve daha pek çok cihazın kullandığı bağlantı şeklidir.



Ağ Bağlantısı (Network Port - RJ45): Bir bilgisayar ağına bağlanmak için kullanılır.



Modem Bağlantısı (Modem Port - RJ11): Bilgisayara telefon hattının bağlanması için kullanılan bağlantı şeklidir.



VGA: Ekran veya projeksiyonun bilgisayara bağlantısı için kullanılır.



Mini Jack: Hoparlör, kulaklık veya mikrofonun bilgisayara bağlantısı için kullanılır.



ALİŞTİRMA

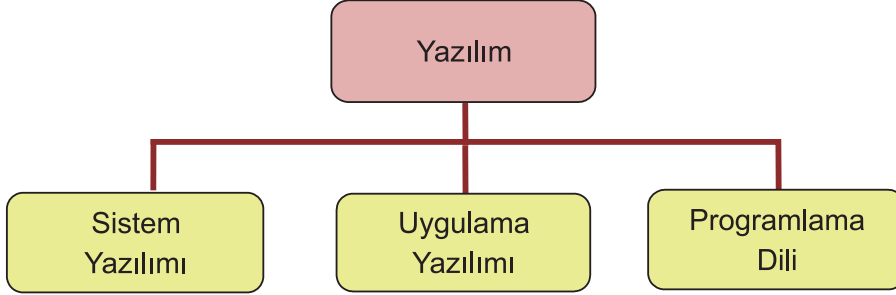
Aşağıda verilenlerin karşısına yapabildiği veri ve bilgi akışının yönünü göz önünde bulundurarak giriş, çıkış veya giriş - çıkış yazınız.

CD-RW	Hoparlör.....
Tarayıcı.....	Modem.....
USB Bellek	Mikrofonlu Kulaklık.....
Yazıcı.....	Klavye.....



Yazılım (Software)

Yazılım, kullanım amacına göre sistem yazılımı, uygulama yazılımı ve programlama dili şeklinde ayrılır.



1. Sistem Yazılımı

Donanımın çalışabilmesi ve kullanılabilir duruma gelebilmesi için gerekli olan temel yazılımlardır. Donanım birimlerinin düzgün, verimli ve birbiriyle uyumlu şekilde çalışmasını sağlar. Uygulama yazılımlarının donanımı kullanabilmesini, donanım veya yazılımlarda oluşabilecek sorunların önlenmesini ve giderilmesini sağlamak gibi görevleri de vardır. En önemli örneği işletim sistemleridir. Örneğin, bilgisayarda kayıtlı bir resim dosyasının yazıcıdan çıktısının alınması için sistem birimi ile yazıcı arasında gerekli iletişimin kurulmasını sağlayan yazılım bir sistem yazılımıdır.

İşletim Sistemleri (Operating Systems)

İşletim sistemleri bilgisayarı kullanıma hazır hale getirirler. Kullanıcının verdiği komutları alarak yerine gelmesini sağlarlar. Uygulama yazılımları ile donanım arasında köprü görevi görürler. Tüm donanım birimlerinin uyum içinde çalışmasını ve uygulama yazılımlarının gerekli donanımı kullanabilmesini sağlarlar. Bilgisayarın çalışması için en az bir tane işletim sistemine gereksinim vardır.

Bilgisayarın türüne, özelliklerine, kullanıcıların amaç ve ihtiyaçlarına göre tercih edilebilecek birçok işletim sistemi bulunmaktadır. Bunlara örnek olarak, Windows XP, Windows 7, Linux Pardus, Redhat Linux, MS DOS, Mac OS X ve Android verilebilir.



Mac Os X



Windows 7



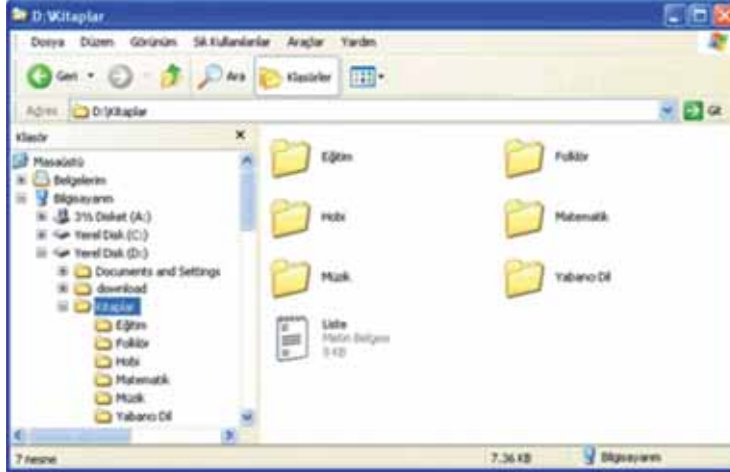
Redhat Linux



Android

İşletim Sistemlerinde Kullanılan Arayüz Çeşitleri

Grafiksel Kullanıcı Arayüzü (GUI - Graphical User Interface): Kullanıcıların bilgisayarı kolay, hızlı ve verimli şekilde kullanabilmelerini sağlar. Örneğin, bir klasörün içeriğini görüntülemek için simgesinin üzerine fare ile çift tıklamak; bir dosyayı kopyalamak için ise simgesini sürükleyip başka bir klasöre bırakmak yeterli olur. Günümüzde yaygın kullanılan işletim sistemlerinin çoğu grafiksel kullanıcı arayüzüne sahiptir.



Grafik Arayüzlü İşletim Sistemi

Komut Satırlı Arayüz (Command Prompt Interface): Komut satırlı işletim sistemlerinde yapılması istenen her işlem için klavyeden bir komut yazılması gerekir. Bazı ileri düzey kullanıcılar dışında bu tür işletim sistemlerini kullanan pek kalmamıştır.

```
C:\>cd:
D:\>cd kitaplar
D:\Kitaplar>dir
Volume in drive D has no label.
Volume Serial Number is 7C88-2287

Directory of D:\Kitaplar

03/26/2011 12:01 AM <DIR>      .
03/26/2011 12:01 AM <DIR>      ..
03/25/2011 12:15 AM <DIR>      Eğitim
03/25/2011 12:16 AM <DIR>      Folklor
03/26/2011 12:18 AM <DIR>      Hobi
03/25/2011 12:18 AM <DIR>      7,546 Liste.txt
03/25/2011 12:15 AM <DIR>      Matematik
03/25/2011 12:15 AM <DIR>      Müzik
03/25/2011 12:16 AM <DIR>      Yabancı Dil
      1 File(s)          7,546 bytes
      8 Dir(s)         28,064,116,736 bytes free

D:\Kitaplar>copy liste.txt hobi
1 file(s) copied.

D:\Kitaplar>_
```

Komut Satırlı İşletim Sistemi

2. Uygulama Yazılımı (Application Software)

Müzik dinlemek, oyun oynamak, yazı yazmak, muhasebe hesapları yapmak, radyo dinlemek, başkalarıyla görüntülü sohbet yapmak gibi değişik amaçlarla bilgisayarı kullanabilmeyi sağlayan yazılımlardır. Genellikle belli bir işletim sisteminde çalıştırılmak üzere hazırlanırlar. Günümüzde çok kullanılan uygulama yazılımlarına bazı örnekler aşağıda verilmiştir.

Kelime İşlemci (Word Processor): Metin yazmayı ve düzenlemeyi sağlayan yazılımlardır. Örnek olarak Microsoft Word ve OpenOffice Writer verilebilir.



Elektronik Tablolama (Spreadsheet): Elektronik hesap tablolarının oluşturulduğu, matematiksel işlemlerin yapıldığı yazılımlardır. Örnek olarak Microsoft Excel ve OpenOffice Calc verilebilir.



Veri Tabanı Yönetim Sistemleri (Database Management Systems): Büyük miktarlardaki verilerin güvenli ve düzenli bir şekilde tutulabildiği veritabanı dosyaları oluşturmak ve yönetmek için kullanılan yazılımlardır. Örnek olarak Microsoft Access ve OpenOffice Base verilebilir.



Sunum (Presentation): Yazı, resim, grafik, ses ve animasyon içeren sunular hazırlamak için kullanılan yazılımlardır. Örnek olarak Microsoft PowerPoint ve OpenOffice Impress verilebilir.



İPUCU

Yaygın olarak kullanılan pek çok hazır uygulama yazılımı yanında, bir bireyin veya kurumun kendine özel ihtiyaçlarını karşılamak üzere **özel uygulama yazılımları** hazırlatması da mümkündür.



DÜŞÜNELİM - TARTIŞALIM

Bilgisayarınız hangi işletim sistemi ile çalışıyor? Kullandığınız uygulama yazılımları nelerdir? Her birini ne amaçla kullandığınızı belirtiniz.



3. Programlama Dili (Programming Language)

Sistem yazılımları ve uygulama yazılımları programcılar veya yazılım şirketleri tarafından programlama dilleri kullanılarak hazırlanır. Pek çok programlama dili mevcuttur. Hazırlanacak olan yazılımın özelliklerine göre bunlardan uygun olanı tercih



İPUCU

Bilgisayara girilen ve sistem veya uygulama yazılımları tarafından kullanılan her türlü **veri** de yazılımdır. Mikrofon kullanılarak girilen sesler, klavye kullanılarak girilen harfler veya sayılar buna örnek olarak verilebilir. Bu verilerin işlenmesi sonucunda elde edilen **bilgiler** de yazılımdır. Veriler ve bilgiler gerekirse dosyalar şeklinde kayıt ortamlarında saklanabilir. Her türlü yazı, resim, ses dosyaları yazılıma örnektir.



Yazılım Lisansları

Uygulama ve sistem yazılımlarının kimler tarafından ve ne şekilde kullanılabileceğini gösteren lisans sözleşmeleri vardır. Yazılımın kurulabilmesi için sözleşmenin kabul edilmesi gerekir. Bu sözleşmelerde, ilgili yazılımın kaç tane bilgisayarda, kaç kişi tarafından, ne kadar süreliğine kullanılabileceği, üzerinde değişiklik yapıp yapılamayacağı, serbestçe dağıtılıp dağıtılamayacağı gibi şartlar detaylı şekilde belirtilmektedir.

Aynı görevi yapmak için kullanılabilecek benzer özelliklere sahip pek çok yazılım bulunduğu için her kullanıcı kendisi için uygun lisans türüne sahip olan yazılımları seçme şansına sahiptir. Örneğin, yazı yazmak için bazı kullanıcılar ücretli olan Microsoft Word yazılımını, diğerleri ise açık kaynak kodlu ve ücretsiz olan OpenOffice Writer yazılımını kullanabilirler.

Ücretsiz Yazılım (Freeware): Dağıtımı ve kullanımı tamamen ücretsiz olan yazılımlardır. İnternet üzerinde pek çok yazılım paylaşım sitesinde rahatça bulunup indirilebilirler.

Paylaşımlı Yazılım (Shareware): Belirli bir süre (15 - 30 gün) kullanım izni olan yazılımlardır. Verilen sürenin bitiminde kullanmaya devam etmek için yazılımı satın almak gerekir.

Demo: Bazı özellikleri kısıtlanmış olan yazılımlardır. Örneğin, yapılan işlemlerin çıktısının alınamaması veya bir oyunda ikinci aşamaya geçilememesi gibi. Tüm özelliklerin kullanılabilmesi için yazılımın satın alınması gerekir.

Açık Kaynak Kod (Open Source): Kaynak kodu herkese açık olan ve isteyen programcılar tarafından üzerinde değişiklik yapılabilen yazılımlardır. Genellikle ücretsiz olarak dağıtılmaktadırlar.

BİLGİSAYAR KULLANIMI VE DOSYA YÖNETİMİ



NELER ÖĞRENECEĞİZ

- Temel Kullanım
- Temel Ayarlar ve Denetim Masası
- Dosya Yönetimi



Bilgisayarı Kapatmak

Bilgisayar kullanıldıktan sonra uygun şekilde kapatılmalıdır.

Başlat → Kapat (Turn Off) komut sırası bilgisayarı uygun şekilde kapatma yöntemidir.



Başlat Menüsü

Kapatılma komutunu alan işletim sistemi uygun şekilde kendiliğinden kapanır. Bu işlemden sonra elektrik halen daha kasaya gelmektedir. Bu yüzden elektrik kaynağını da kapatmayı unutmamak gerekir.



İPUCU

Kasa üzerinde bulunan Açma/Kapama düğmesine bir kez basıp bırakılırsa işletim sistemi kapanma işlemini kendiliğinden yapar. Düğme uzun süre basılı tutulursa, işletim sistemi uygun şekilde kapatılmış olmaz. Bu yanlış yöntemle işletim sistemine ve açık olan dosyalara zarar verilebilir.

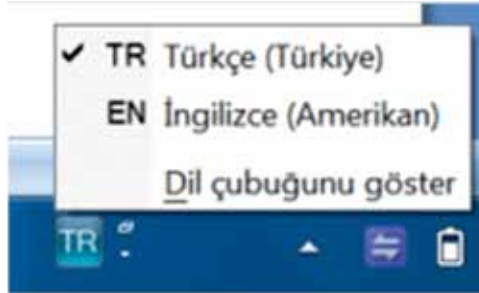


Görev Çubuğu Klavye Dilini Ayarlamak

Bilgisayarın klavye dilini değiştirmek mümkündür. Kullanılacak yazı karakterleri klavye diline bağlı olarak görüntülenir. Örneğin İngilizce tanımlanmış bir klavye ile Türkçe karakterler yazılamaz. Görev Çubuğu üzerinde sağ alt köşeye bakıldığı zaman Dil seçenekleri görünür.



Görev Çubuğu



TR ya da EN yazısı üzerine basıldığı zaman yukarı doğru bir liste açılmaktadır. Bu liste içerisinde kullanılmak istenilen yeni dil ayarı seçilir. Eğer listede kullanılmak istenilen dil seçeneği mevcut değilse, ayarlar kısmından farklı bir dil eklemek mümkündür.



eri / Giriş Dilleri İletişim Kutusu

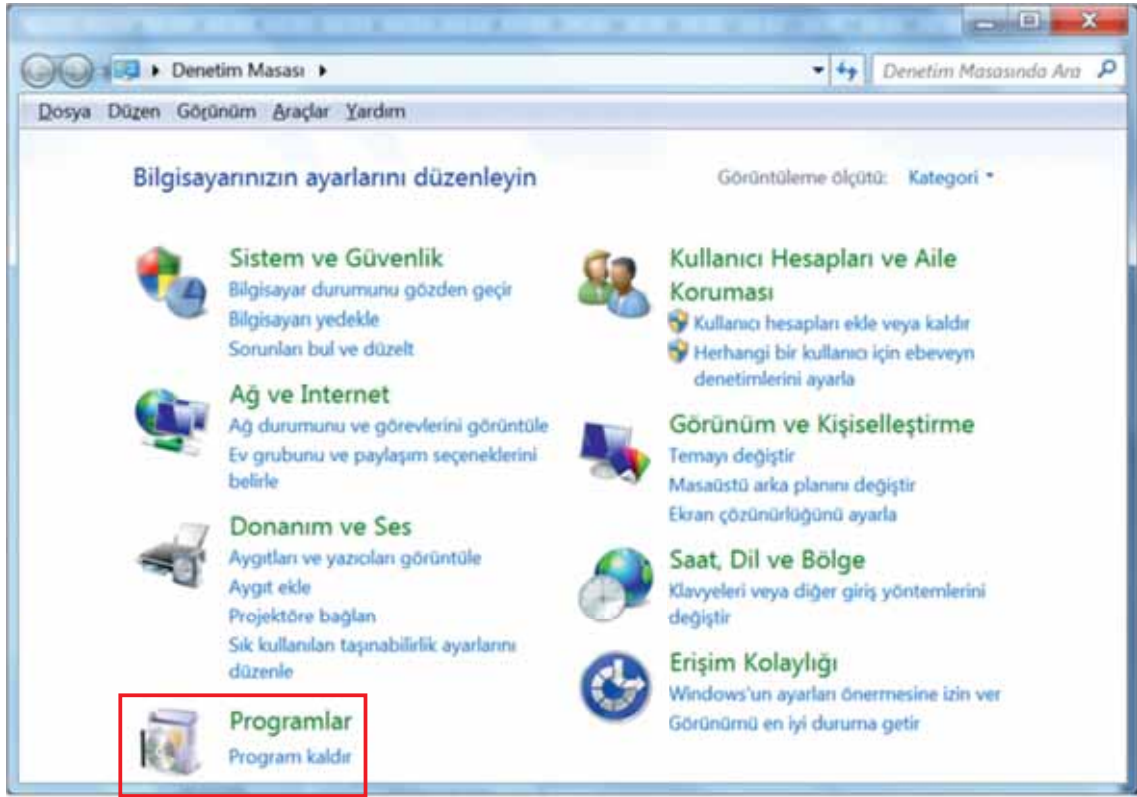
BİLGİSAYAR KULLANIMI VE DOSYA YÖNETİMİ

Yazılım Uygulamalarını Yüklemek/Kaldırmak

Yazılım Yüklemek: Bilgisayara herhangi bir yazılım yükleneceği zaman kurulum dosyası çalıştırılır. Kurulum dosyası (install, setup, kur) çalıştırıldıktan sonra yönergeler takip edilerek program kurulur. Kurulan yazılımın dosyaları bilgisayarın sabit disk sürücüsüne aktarıldıktan sonra yazılımın çalıştırılması için kısayolu masaüstünde oluşturulur.

Yazılım Kaldırmak: Bilgisayarda kullanılmayacak bir yazılım varsa en doğrusu bu yazılımı kaldırmaktır. Yazılımın kaldırılması ile sabit disk sürücüsündeki ilgili dosya ve klasörler silinir.

Yazılımı kaldırmak için **Başlat → Denetim Masası (Control Panel)** komut sırası uygulanır. Açılan pencereden **Program Kaldır** seçeneği tıklanır.



Denetim Masası Penceresi

Kaldırılması istenilen yazılım seçilerek **Kaldır** komutu uygulanır.

Yeni Klasör Oluşturmak

İstenilen alanda yeni bir klasör oluşturmak için sağ tuş menüsünden, **Yeni →Klasör** komut sırası uygulanır. Oluşturulan klasöre isim verilirken `\/:*?"<>|` gibi karakterler kullanılamaz.



Masaüstü Sağ Tuş Menüsü, Yeni, Klasör Oluşturma



İPUCU



Kayıt Ortamlarında Kapasite Ölçüleri

Günlük yaşantımızda bir uzunluğu, kütleyi veya süreyi ölçerken metre, gram, saniye gibi ölçü birimleri kullanılır. Miktarın büyüklüğüne bağlı olarak bu kelimelerin önüne kilo, mili, santi gibi ekler getirilir. (Örnek: kilogram, santimetre, milisaniye) Kayıt ortamlarının kapasitesini (ne kadar veri sığdığını) ölçmek için ise **bit** ve bayt (**byte**) ölçü birimleri kullanılır. Miktarın büyüklüğüne bağlı olarak bu kelimelerin önüne kilo, mega, giga gibi ekler getirilir. (Örnek: Kilobit, Megabayt, Gigabayt)

Kapasite Ölçü Birimleri

Bit (b)	<input type="checkbox"/>	= İkilik sayı sisteminde 1 hane
Byte (B)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	= 8 Bit = 1 karakter
Kilobyte (KB)		= 1024 Byte
Megabyte (MB)		= 1024 Kilobyte
Gigabyte (GB)		= 1024 Megabyte
Terabyte (TB)		= 1024 Gigabyte

Bilgisayardaki en küçük ölçü birimi **bit**'tir. Kapasite ölçülerinde **Kilo = 1024**'tür.



ALİŞTIRMA

Kapasite ölçü birimlerini küçükten büyüğe doğru sıralayınız.
CD, DVD ve Blu-Ray Disk'i küçükten büyüğe doğru sıralayınız.



Dosya Yönetimi

Dosya: Bilgisayardaki bilgilerin tutulduğu yapılardır. Bilgisayarda dosyalar ile çalışırız.



Klasör (Dizin): Benzer ve ilgili dosyaların daha düzenli tutulmasını sağlayan disk üzerinde oluşturulan alandır.



Dosya Türleri

Dosya Adı = Bir Dosya ismi 3 kısımdan oluşur;



- Dosya Adı; dosyaya kendimizin verdiği isimdir.
- Nokta; dosya adı ile dosya uzantısı ayıran işarettir. Tüm dosyalarda bulunur.
- Dosya Uzantısı; dosyanın türünü, hangi yazılım tarafından oluşturulduğunu ve açılabilirliğini gösteren kısımdır. Genellikle **3 harften** oluşur. Bu harfler dosya türünün **İngilizce** karşılığının kısaltmasıdır.

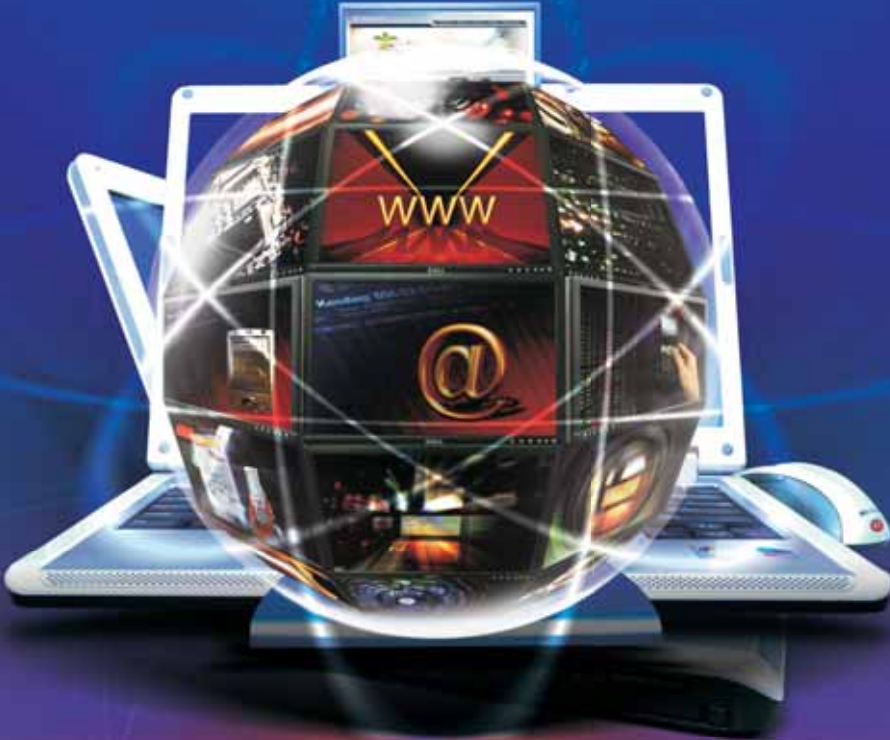
Dosya Uzantısı	İçerik	Örnek
.TXT	Yazı	şiiirim.txt
.MP3, .WAV	Ses ve Müzik	şımarık.mp3
.BMP, .JPG, .PDF	Resim	piknik.jpg
.MP4	Kitap	bilisim.pdf
.DOC, .DOCX	Video	kardeşpayı.mp4
.PPT, .PPTX	Word-Yazı	projem.doc
	Powerpoint-Sunu	hayvanlar.ppt

BİLGİSAYAR VİRÜSLERİ



NELER ÖĞRENECEĞİZ

- Bilgisayar Virüsleri
- Virüs Çeşitleri
- Virüsleri Denetlemek
- Virüs Tarama Yazılımlarının Güncellenmesi
- Virüslerden Korunma Yolları





GİRİŞ

Bu ünite de bilgisayar virüsünün ne olduğunu, etkilerinin neler olduğunu ve nasıl bulaştığını öğreneceğiz. En sık karşılaşılan virüsleri ve bulaştığını nasıl anlayabileceğimizi göreceğiz. Ayrıca Anti virüs yazılımlarını tanıyacak, güncellenmesinin, virüs taramasını ve Karantinanın önemini kavrayacağız. Virüs tarama yöntemlerini ve korunma yollarını öğreneceğiz.



Bilgisayar virüsleri konusuna giriş yapmadan şu soruyla konumuza başlayalım. Vücudunuza bulaşan bir grip virüsü size ne gibi rahatsızlıklar verir? Bu virüsten kurtulmak için ne yaparsınız?

Bilgisayar Virüsleri

Virüsler, programcılar tarafından yazılan zararlı küçük bilgisayar kodlarıdır (program parçasıdır). Virüsler çok çeşitli amaçlarla yazılabilir. Bunlar da bilgisayarımızda farklı etkilere sebep olur.

Bilgisayar Virüslerinin Etkileri

Bilgisayarımıza bulaşan virüsler, aşağıdaki etkileri yapabilirler.

- Bilgilerin kaybolmasına
- Bilgisayarımızın daha yavaş çalışmasına
- Dosya veya klasörlerin simgelerinin değişmesine
- Ekranda ilginç mesajlar görünmesine
- Kullanıcının bilgisi olmadan bilgisayardaki bilgilerin çalınmasına
- Donanım birimlerinin kullanılmamasına
- Bilgisayarımızın açılmaması gibi sorunlara yol açabilirler.



DÜŞÜNELİM - TARTIŞALIM

*Bilgisayarınıza en son ne zaman virüs taraması yaptırdınız?
Anti virüs yazılımınızın güncel olup olmadığını kontrol ediniz?*



Virüsler Nasıl Bulaşırlar?

Virüsler, kendilerini bilgisayardaki başka bir dosyaya kopyalamak yöntemiyle yayılırlar. Türe göre, bilgisayarda hangi dosya açılırsa o dosyaya kendilerini eklerler. Virüs bulaşan bilgisayar bir ağa bağlı ise virüs ağdaki bütün bilgisayarlara kendini kopyalayabilir. Virüsler, bilgisayara internetten indirilen bir dosyanın içine gizlenerek bulaşabilirler. Aynı zamanda kullanıcıların taşınabilir belleklerle dosya alışverişi yapmaları sonucu da yayılırlar.



İPUCU

Virüsler en yaygın olarak taşınabilir belleklerden ve internetten indirilen dosyalardan bulaşırlar.

Cep telefonunuza da virüs bulaşabildiğini biliyor musunuz?



Virüs Çeşitleri



Truva atı (Trojan) Nedir?

Truva atı bir virüs değildir. Gerçek bir uygulama gibi gözüken zararlı bir program türüdür. Trojan kendini çoğaltmaz ama virüs kadar yıkıcı olabilir. Truva atı bilgisayarınıza güvenlik açığı oluşturur ki bu da zararlı programların, kişilerin sisteminize girmesi için bir yol açar.

Bu şekilde kullanıcıların kişisel bilgileri çalınabilir. Yani aynı tarihteki Truva savaşındaki olduğu gibi normal bir program zannettiğiniz Truva Atı, sisteminize girer ve Grek askerlerinin ordunun girmesi için kale kapılarını içeriden açması gibi zararlı yazılımların, hackerların sisteminize girmesi için bir güvenlik açığı oluşturur.

Solucan (Worm) Nedir?

Solucanlar yerel sürücüde ya da ağda kendini tekrar tekrar kopyalayan bir programdır. Tek amacı sürekli kendini kopyalamaktır. Herhangi bir dosya ya da veriye zarar vermez ancak sürekli kopyalama yaparak sistemi meşgul eder ve performansı etkiler. Virüslerin aksine bir programa bulaşmaya ihtiyacı yoktur. İşletim sistemlerindeki açıklardan yararlanarak yayılırlar.



Adware Nedir?

Genel olarak Adware, herhangi bir program çalışırken reklam açan yazılımdır. Adware internette gezerken otomatik olarak bilgisayarınıza inebilir ve pop-up pencereleri ile görüntülenebilir. Kullanıcıları oldukça rahatsız eden Adware tipi uygulamalar çoğunlukla şirketlerce reklam amaçlı olarak kullanılırlar.

Casus Yazılım (Spyware) Nedir?

Casus yazılım, kullanıcının izniyle veya izni dışında bilgisayara yüklenen ve kullanıcı, (örneğin webde gezdiği sayfalar, vb.) ya da bilgisayar hakkında bilgi toplayıp bunları uzaktaki bir kullanıcıya gönderen bir program türüdür. Ayrıca bilgisayara zararlı yazılımları indirip yükleyebilir. Adware gibi çalışır ama çoğunlukla kullanıcı başka bir program yüklerken onun bilgisi dışında, gizli bir biçimde yüklenir.



Spam Nedir?

Aynı mesajdan çok sayıda göndererek bir mail adresini, forumu vb. boğmaya spam yapmak adı veriliyor. Spamların çoğu reklam amaçlı oluyor ve kullanıcıların isteği dışında posta adreslerine gönderiliyor.

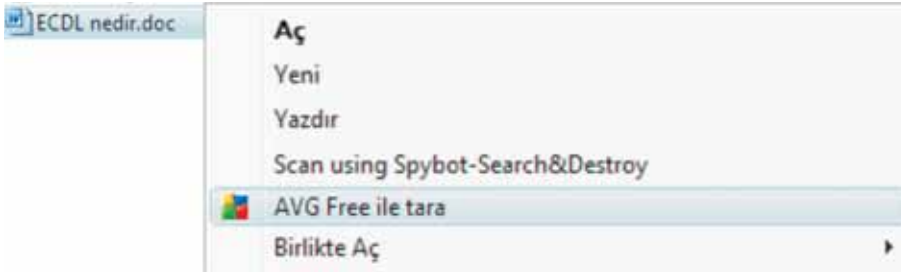
Tracking Cookie Nedir?

Cookie yani çerezler internette gezdiğiniz siteler vb. ile ilgili veri barındıran basit metin dosyalarıdır ve bilgisayarınızda çerez (cookies) klasöründe bulunurlar. Pek çok site de ziyaretçileri hakkında bilgi almak için çerezleri kullanırlar. Örneğin bir sitede ankette oy kullandığınız ve her kullanıcının bir oy kullanma hakkı var. Bu web sitesi çerez bilgilerinizi kontrol ederek sizin ikinci defa oy kullanmanıza engel olabilir. Ancak çerezleri kötü niyetli kişiler de kullanabilir. Trackingcookie adı verilen bu çerez türü bulaştığı bilgisayarda internette yapılan tüm işlemlerin, gezilen sayfaların kaydını tutar. Hackerlar bu şekilde kredi kartı ve banka hesap bilgilerine ulaşabilirler.

Virüs Nasıl Temizlenir?

Dosya veya Klasör Taraması

Bilgisayarınızda eğer yüklü bir virüs tarama (anti virüs) yazılımı varsa belirli aralıklarla tüm dosya ve klasörlere tarama yapar. Bu tarama bilgisayar kullanıcısı tarafından da yaptırılabilir. Tarama işlemi istenirse sadece herhangi bir dosya veya klasöre de yapılabilir. Virüs şüphesi olan bir dosyanın taranması için üzerine gidip fare sağ tuş menüsünden virüs tarama komutunu seçmek yeterlidir. Böylece virüs taraması başlayacaktır. Tarama sonucunda virüs programı bulunduğu zararlı yazılımları kullanıcıya bildirir.



Herhangi bir dosyanın tarama işlemi

Virüslerin Karantina Altına Alınmasını Anlamak

Virüs taramasından geçirilen bir dosyada zararlı bir yazılım tespit edilirse, zararlı yazılım yok edilir. Temizlenemeyen virüs, solucan veya truva atı anti virüs programı tarafından karantinaya gönderilir. Böylece dosya virüsten temizlenmiş olur.

Virüs Taraması Yapmak

Bilgisayarınızda yüklü anti virüs yazılımı ile belirli aralıklarla virüs taraması yapmanız ve bilgisayarınızı kontrolden geçirmeniz gerekir. Bugün piyasada oldukça farklı isimlerde anti virüs programları vardır. Fakat kullanım şekli hepsinde aynıdır. Kendi tercihinize göre tarama yaptırmanız mümkündür. Aşağıdaki resimde bir anti virüs yazılımı örnek olarak verilmiştir. Buradaki seçeneklerde tüm sabit diskleri tarama yapabiliriz. Bunun yanında taşınabilir USB veya harici bellekleri, belgelerim veya sistem dosyalarını da tarayabiliriz.

Güvenilir kişilerle e-posta alış-verişi yapınız.

Lisanslı yazılım kullanınız



Anti virüs yazılımı yükleyiniz

İnternette herkesle sohbet etmeyiniz ve gelen her dosyayı açmayınız.

Güvenilir sitelerde geziniz



DÜŞÜNELİM - TARTIŞALIM

İnternette size tanımadığınız birinden gelen e-postanın konu kısmında *bedava 100 kontör kazandınız* yazmaktadır. Bu mesajı açıp okur musunuz?



ÇALIŞMA SORULARI

- 1- Bilgisayar virüsü nedir?
- 2- Virüs bulaşma yollarını yazınız.
- 3- Bilgisayara virüs bulaştığında meydana gelen etkileri açıklayınız.
- 4- Bir klasör ya da sürücüyü virüs taramasından nasıl geçiririz? Uygulayınız.
- 5- En yaygın virüs bulaşma yollarını belirtiniz.
- 6- Aşağıdaki şemada boş bırakılan yerlere virüslerden korunma yollarını yazınız.

Bilgi Güvenliđi

Çevre ile ilgili konulardan bahsederken elektronik belge kullanımına değinmiřtik. Belgelerin elektronik ortamda kullanılması, saklama ve güvenlik sorunlarını da beraberinde getirmektedir. Bu bölümde, güvenlik sorunları ve çözüm yolları ele alınacaktır.

Kimlik Doğrulama

Bir bilgisayarı kullanabilmek için oturum açarken veya üye olduğumuz internet sitelerine giriş yaparken kullanıcı adı ve şifremizi (parola) kullanırız. Kullanıcı adımızı ve şifremizi kendi kimliğimizi doğrulamak için kullanırız. Bu şekilde bizden başkasının bilgilerimize erişmesini önlemiş oluruz.

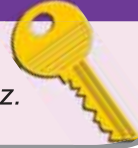
Elektronik Posta Hesabı Giriş Ekranı

İnternete bağlı iken çeşitli yöntemlerle kullanıcı adımızın ve şifremizin ele geçirilmesi mümkündür. Bunun sonucunda kullanıcı adımızı ve şifremizi ele geçiren şahıslar bizim tüm erişim haklarımıza sahip olurlar. Bir kullanıcının erişim hakkına sahip olan kişi, o üyenin kullanıcı hesabına girerek onun adına işlem yapabilir.



İPUCU

Evimizde kullandığımız bilgisayarların birçoğunda kullanıcı şifresi oluşturulmamıştır. Bu yüzden oturum açarken kullanıcıya şifre sorulmaz.



Kimlik Hırsızlığı

Başka birisine ait kişisel bilgilerin çalınarak o kişinin izni olmadan kullanılmasıdır. Bu bilgiler bir başkasının eline geçtiğİ takdirde çıkar sağlamak amacıyla kullanılabilir. Bu bilgilere sahip kişiler sizin tüm erişim haklarınıza sahip olurlar. Kimlik hırsızları aşağıda belirtilen davranışlarda bulunabilirler.

- Sosyal paylaşım ve sohbet sitelerindeki (Facebook, MSN gibi) size ait kullanıcı adı ve şifreyi ele geçiren şahıslar sizin adınızı kullanarak başkalarına rahatsızlık verebilir.
- E-posta kullanıcı adınızı ve şifre bilgilerinizi ele geçirerek özel hayatınızı ilgilendiren bilgilere erişebilir bunlarla size şantaj yapabilir veya sizin adınıza başkalarına e-posta gönderebilirler.

Kimlik Hırsızlığına Karşı Alınacak Önlemler

- Sosyal paylaşım ve sohbet sitelerini kullanırken kimlik bilgilerinizi yayınlamayınız.
- Tanımadığınız kişilerden gelen e-postaları açmayınız. E-posta yolu ile gönderilmiş ek dosyaları virüs taramasından geçirmeden bilgisayarınıza kaydetmeyiniz.
- Koruma yazılımlarını kullanarak (anti virüs, firewall) bilgisayarınızdaki kişisel bilgilerinizi koruyunuz.
- Şifre oluştururken harf, rakam ve sembollerden oluşmasına ve en az sekiz karakter uzunluğunda olmasına dikkat ediniz.
- Şifrelerinizi başkalarıyla paylaşmayınız ve düzenli olarak değiştiriniz.
- Bazı kullanıcılar şifrelerini yapışkanlı hatırlatma kağıtlarına yazıp ekranların kenarına iliştirmektedirler. Şifrelerin birçoğu bu hatalı uygulama sebebiyle çalınmaktadır. Böyle bir hatırlatma kullanmayınız.



İPUCU

Firewall (Güvenlik Duvarı): İnternet ve ağdan gelen verileri kontrol ederek bilgisayarımıza gelen izinsiz (yetkisiz) erişimleri ve zararlı web içeriklerini kısıtlayan koruma yazılımıdır.



Anti Virüs: Bilgisayarınızı virüslerden korumak için geliştirilen koruma yazılımlarına denir.

Yedekleme

Verilerinizin kaybolması sadece çalınma yoluyla olmayabilir. Veriler:

- Sizin veya bir başkasının yanlışlıkla veya kasıtlı olarak silmesi,
- Saklama biriminin bozulması,
- Virüslerin zarar vermesi sonucu da kaybolabilirler.

Bunun önüne geçebilmek için verilerin düzenli olarak saklama ortamlarına **yedeklenmesi** (backup) gerekir.

Kişisel Mahremiyet ve Taciz



Eğer birileri zarar vermek veya kötülük amacı ile size ait bilgileri yasal olmayan yollardan elde etmek veya çalışmanızı engellemek için elektronik cihazlar kullanıyorsa bu bir elektronik tacizdir. Anayasa'da, herkes, haberleşme özgürlüğüne sahiptir. Haberleşmenin gizliliği esastır, yöntemine uygun olarak verilmiş yargıç kararı olmadıkça haberleşme engellenemez ve gizliliğine dokunulamaz demesine rağmen, ne yazık ki, yasal olmayan elektronik ortamda dinlemeler ve izlemeler çok yaygın bir şekilde yapılmaktadır.

Ödenen su, doğalgaz, elektrik, telefon faturaları, kredi kartı ödemeleri, mevduat hesabından yatırılıp çekilen paralar, tapuda yapılan işlemler, ödenen emlak ve taşıt vergileri gibi yaptığımız tüm işlemler kimlik numaranız ile kayıt edilmektedir. Elektronik takip sistemlerinin illegal olarak kullanılması ile ekonomik hareketler, tüm harcamalar, harcamaları nerede hangi saatte, kiminle yaptığımız dahil, kişi adım adım izlenebilir ve takip edilebilir, alışkanlıklar belirlenebilir. Kestirim yapılarak bir saat sonra nerede olacağınız tahmin edilir. Tüm dünyada kişisel kayıtlarımız ve namahrem yaşantımız ne kadar güvende tartışılmaya başlanmıştır.

Kitle iletişim araçlarındaki gelişmenin toplumun tüm alanlarında yaygınlaşması ve sınırların kalkması özel hayatın dokunulmazlığını tehdit etmeye başlamış ve bu da mahremiyet sorununu gündeme getirmiştir. Küreselleşme ve iletişim alanındaki gelişmeler birey ve toplum arasındaki dengenin değişmesi olarak belirmiştir. Bu iki kavramın insan yaşamıyla doğrudan bağlantılı olması, özellikle son yıllarda teknolojik gelişmelerin toplumsaldan bireye dönüştürülmesinin etkisiyle özel yaşam alanı sınırlarını gitgide daraltmaya başlamıştır. Özel yaşam alanı sınırı denilince ilk akla gelen mahremiyet kavramının, ticari kaygılar, gündemi değiştirmek, kişisel çıkarlar ve insanın doğasında var olan bastırılmış kimi duyguları ortaya çıkartmayı tetiklemesiyle, etik ve ahlaki açıdan anlamı oldukça değişmiştir. Teknolojik gelişme ve küreselleşme sonucu, iletişim kanalları bireyin ya da toplumun özelini günden güne tahrip etmektedir.



Cep telefonlarının, çağrı cihazlarının ve ev bilgisayarlarının ortaya çıkışı ev ve iş yeri arasındaki geleneksel duvarları hızla yok ediyor. İnsanlar evdeyken işverenleriyle düzenli olarak iletişim halindedir. Kişisel iletişim de giderek daha çok iş yerinde gerçekleştiği anlamı taşıyor. İşverenlerin takip sistemlerinin düzenli olarak kişisel iletişimi kayıt altına aldığı anlamına geliyor. Bu iletişim çoğu zaman çok hassas değil. Fakat kimi zaman mesajlar çok kişisel olabiliyor.

Masasında öğle yemeğini yerken eşine romantik bir mesaj atan çalışan yazdıklarının patronu tarafından okunduğunu fark edebilir. Ya da bir çalışanın doktoru için hazırladığı not açığa çıkabilir.

İnternet ve BİT Kullanım Kuralları

İnternet artık günümüzde toplumsal hayatın bir parçası haline geldi. İnternet hayatımızda pek çok şeyi kolaylaştırıyor. Ancak bu kolaylıkların yanı sıra interneti kullanırken de herhangi bir zararla karşılaşmamak için dikkat etmeniz gereken önemli birkaç husus bulunuyor.

İlköğretim çağındaki çocukların dikkat etmesi gereken hususlar aşağıda listelenmiştir.

- İnternette sohbet ederken, mesaj panosuna mesaj gönderirken, adınız, soyadınız, adresiniz, telefon numaranız gibi kişisel bilgilerinizi ve kredi kartı numaranızı asla vermeyin.
- Diğer kişilere internette kullandığınız adınızı ya da parolanızı söylemeyin.
- Web sitesinin "Güvenlik Politikası"na bakın ve sitenin sizden istediği bilgileri ne amaçla kullanacağını öğrenin.
- İnternette ailenizle birlikte gezinin. Eğer ailenizin zamanı uygun değilse, ziyaret ettiğiniz siteleri ailenize söyleyin.
- Ziyaret ettiğiniz sitenin "Güvenlik Politikası"nı ailenize söyleyin. Böylece siz ve aileniz, sizin hakkınızda istenen bilgilerin, sitede ne amaçla kullanılacağı konusunda bilgi sahibi olacaksınız.
- Bir aktiviteye ya da oyuna katılabilmeniz için sitenin çok fazla kişisel bilgiye ihtiyacı yoktur. Bu nedenle gereğinden fazla bilgi vermeyin, gerekirse siteyi terk edin.
- Bazı insanların kötü niyetli olabileceklerini ve çocuk olmadıkları halde çocuk gibi davranabileceklerini unutmayın. Bu nedenle İnternette tanıştığınız kişileri ailenize söyleyin..
- Ayrıca yeni tanıştığınız kişilerden aldığınız mesajları ailenize gösterin ve onların onayı olmadan bu mesajlara cevap vermeyin.
- Ailenize sormadan İnternet aracılığıyla hiçbir şey satın almayın ve hiçbir koşulda kredi kartı numarası vermeyin.
- Ailenizle konuşmadan İnternet aracılığıyla sorulan sorulara cevap vermeyin. Hiçbir formu doldurmayın ya da hiçbir yarışmaya katılmayın. Ayrıca girdiğiniz sitenin bir güvenlik politikası olup olmadığını kontrol edin ve verdiği bilgilerin başkaları ile paylaşılmayacağı konusunda güvence verip vermediğine bakın. Aksi halde hiçbir şekilde kişisel bilgi vermeyin.
- İnternette hiçbir tartışmaya ya da kavgaya katılmayın. Eğer biri sizinle tartışmaya ya da kavgaya yeltenirse, ona cevap vermeyin ve ailenizi konudan haberdar edin.
- Eğer hoşlanmadığınız bir şeye rastlarsanız ya da ailenizin, sizin görmenizden hoşlanmayacağını düşündüğünüz bir şeye rastlarsanız, geri tuşuna basın ya da oturumdan çıkın.
- Eğer bazı kişilerin çocuklara söylenmemesi gereken bir şey söylediğine rastlarsanız ailenize söyleyin.
- İnternetle ilgili konular hakkında hiçbir şeyi ailenizden saklamayın.
- Eğer birisi size resim gönderir, gitmemeniz gereken bir siteyi ziyaret etmenizi önerir ya da uygun olmayan bir dille konuşmayı önerirse, ailenizi durumdan haberdar edin.
- Eğer birisi yapmamanız gereken bir şeyi yapmanızı isterse, ailenize söyleyin.
- Ailenizin onayı olmadan internette tanıştığınız hiç kimseyi aramayın.
- Aileniz yanınızda olmadan ve onaylamadan internette tanıştığınız kimseyle buluşmayın.
- İnternette tanıştığınız kimseye, ailenizin izni olmadan hiçbir şey göndermeyin.
- Eğer İnternette tanıştığınız birisi size herhangi bir şey gönderirse ailenize söyleyin.
- İnternette iyi bir dil kullanın ve nazik olun.
- Sadece şaka yapıyor olsanız bile kimseyi korkutmayın ya da tehdit etmeyin.

BİT'ni Kullanırken Etik ve Sosyal Değerler

İnternet ve BİT Kullanım Kuralları

İnternetin artık hayatımızın, günlük yaşamımızın bir parçasına haline geldiğini inkar edemeyiz. İnterneti hemen hepimiz kullanabiliyoruz, peki ne kadar **doğru** kullanabiliyoruz hiç düşündünüz mü?

İnterneti ailelerinize ve arkadaşlarınıza değişmeyin.



İnternet hayatınızın tamamı değil, sadece bir parçası olsun. Çok fazla zamanınızı çalmasına izin vermeyin.

Hiç farkında olmadan bir **suç** işleyebileceğinizi, bir suça ortak olabileceğinizi hatta **dolandırılabilirliğinizi** biliyor musunuz? İnterneti kullanırken kendimizi ve sevdiklerimizi güvende tutmak için dikkat etmemiz gereken bazı noktalar var.



Güvenli İnternet Kuralları

Güvenli İnternet Kuralları	
1. İnternette konuştuğun, tanımadığın kişilere ismini, soy ismini ve yaşını söylememelisin.	
2. İnternette konuştuğun, tanımadığın kişilere adresin, telefonun ve okulunla ilgili bilgileri vermemelisin.	
3. İnternette tanışıp sohbet ettiğin arkadaşlarına resmini göndermemelisin.	
4. İnternette kullandığın hesap ve şifreni kimseye vermemelisin, arkadaşına bile.	
5. İnternette kullandığın takma isimlerde kişisel bilgilerine yer vermemelisin.	
6. İnternette web sitelerinde dolaşırken ziyaret edeceğin siteleri ailene sormalısın.	
7. Takma isim oluştururken dikkatli olmalıyız, kişisel bilgi vermemelisin.	
8. Takma isim ve e-posta adresimizi bizi tanımayan kişilerin ulaşabilecekleri yerlere, sitelere, forumlara yazmamalıyız. Bu, gelen istenmeyen e-posta sayısını artırır.	
9. Telefon numaranız veya şifreler gibi kişisel ve önemli bilgilerinizi anlık mesaj sırasında vermemelisin.	
10. Anlık mesaj ile görüştüğünüz ve sohbet odalarında tanıştığınız kişilerle ailemizin haberi olmadan yüz yüze buluşmamalıyız.	
11. Tanımadığımız kişilerden gelen iletilerdeki resimleri açmamalı, dosyaları yüklememeli ve bağlantıları tıklamamalıyız.	
12. Ortak kullanılan bilgisayarlarda (internet cafe vb.) otomatik oturum aç, şifremi e-posta adresimi hatırla gibi seçenekleri kullanmamalıyız.	
13. Birisi sana sanal ortamda kaba davranır, çirkin konuşursa cevap vermemeli ve engellemelisin.	
14. Birisi seni sanal ortamda tehdit ediyorsa cevap vermemeliyiz ve bir büyüğümüze haber vermeliyiz.	
15. Sanal ortamda çirkin sözcükler kullanan, kaba davranan kişiler olursa mutlaka güvenilir bir yetişkini haberdar etmelisin.	

Etkinlik : Yukarıdaki güvenli internet kurallarından hangilerine dikkat ediyorsunuz? ✓ veya X kullanarak uyduğunuz kuralları belirleyiniz. Uymadığımız kurallar hakkında daha dikkatli olunuz.

Telif Hakları ve Dijital Yazarlık

Telif Hakkı Nedir?



Herhangi bir bilgi veya düşünce ürününün kullanılması ve yayılması ile ilgili hakların, yasalarla belirli kişilere verilmesidir. Kısaca, orijinal bir yapıtın, eserin kopyalanmasına veya kullanılmasına izin vermemeye hakkıdır.

Telif Hakkı İhlali

- İnternet üzerinden bilginin çok hızlı ve denetimsiz bir şekilde yayılması telif hakkı ihlal suçlarının artmasına neden olmuştur.
- Müzik albümleri, yazılımlar, oyunlar, filmler kitaplar daha birçok eser daha yayınlandığı **ilk saatlerde** internet üzerinde paylaşılmakta ve birçok kullanıcı hiç farkında olmadan bu **suça ortak** olmaktadır.
- Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'na göre bu kişiler hakkında **2-4 yıl hapis, 50-100 bin TL** ağır para cezası istenebilmektedir.



Dijital Okuryazarlık

Dijital okuryazarlık dijital teknolojileri kullanarak bilgi üretmek ve mevcut bilgileri etkili ve eleştirel bir biçimde değerlendirmektir. Bu süreçte bilgisayar donanımı, yazılımı, internet ve cep telefonu kullanılır. Fakat, dijital okuryazarlık için sadece bilgisayar kullanmayı bilmek yetmez. dijital okuryazarlık aynı zamanda bilgiyi etkin şekilde bulma, kullanma, değerlendirme, özetleme, sentezleme, oluşturma ve sunma becerilerini kapsar.



Bilişim Suçları

Bilişim Suçu Nedir?



Bilişim suçu en basit tanımıyla bilişim sistemlerine karşı işlenen suçlardır.

Bir bilişim sistemine hukuka aykırı olarak girmek, orada kalmaya devam etmek, bilişim sisteminden izinsiz veri kopyalamak, sistemi erişilmez kılmak ve çalışmaz hale getirmek bilişim suçlarını oluşturmaktadır. **Örnek:** Cep telefonu ya da internet dolandırıcılığı.

Sık Karşılaşılan Bilişim Suçları

- Bir sisteme girerek, zarar verme, (HACKING)
- Verileri silme, şifreleme, ele geçirme, veri ekleme,
- Sistemin kullanımını engelleme,
- Özel hayatın gizliliğine müdahale etme,
- İletişimi engelleme, iletişimi izinsiz izleme ve kayıt etme
- Banka ve kredi kartı bilgisini hukuka aykırı olarak ele geçirerek haksız kazanç elde etme



2

BİLGİSAYAR AĞLARI VE İNTERNET

NELER ÖÇRENECEĞİZ

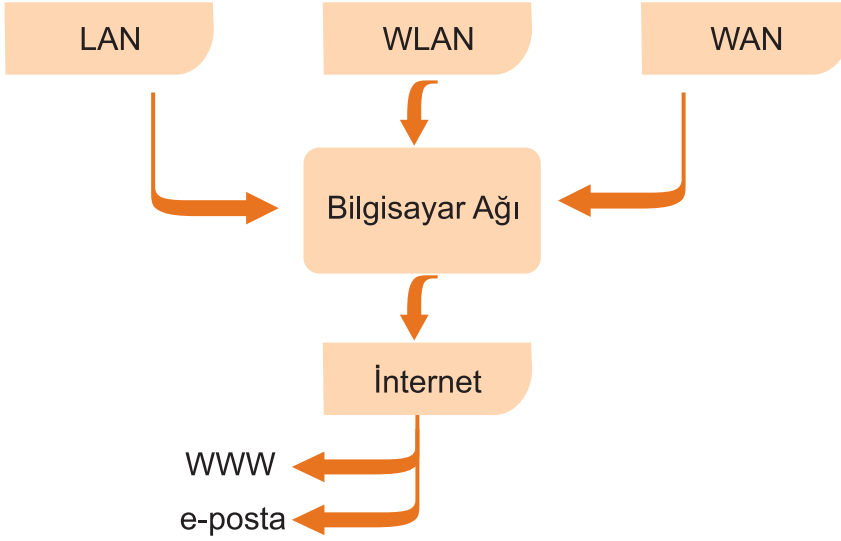
- Bilgisayar ağı
- İnternet
- E-posta





GİRİŞ

Bilgisayar ağları bölümünde birden fazla bilgisayar ile oluşan ağlar hakkında bilgi edinecek, avantajlarını öğrenerek zaman ve maddi yönden tasarruf sağlamayı öğreneceksiniz. Ayrıca ağların ağı olan internet hakkında da bilgi sahibi olacaksınız. Bu bölüm sonunda öğreneceğinizi kavram haritasından takip ediniz.

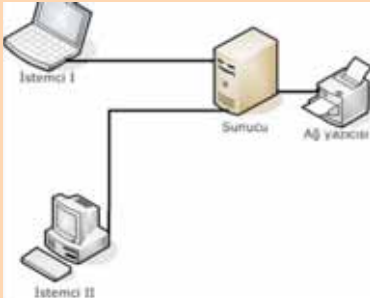


Bilgisayar Ağı

İki veya daha fazla bilgisayarın birbiri ile bağlanması ile oluşan yapıya bilgisayar ağı denir. Kaynakların (Yazılım, donanım, bilgi) en verimli ve ekonomik şekilde iletişimini sağlar. Kaynak paylaşımını yöneten bilgisayara **Sunucu** (Server) denir. Bilgi ağından kaynak kullanan bilgisayarlara da **İstemci** (Client) denir.



DÜŞÜNELİM - TARTIŞALIM



Okul idaresinde veya bilgisayar laboratuvarında birden fazla bilgisayarın bulunduğu halde neden bir yazıcı kullanılmaktadır?

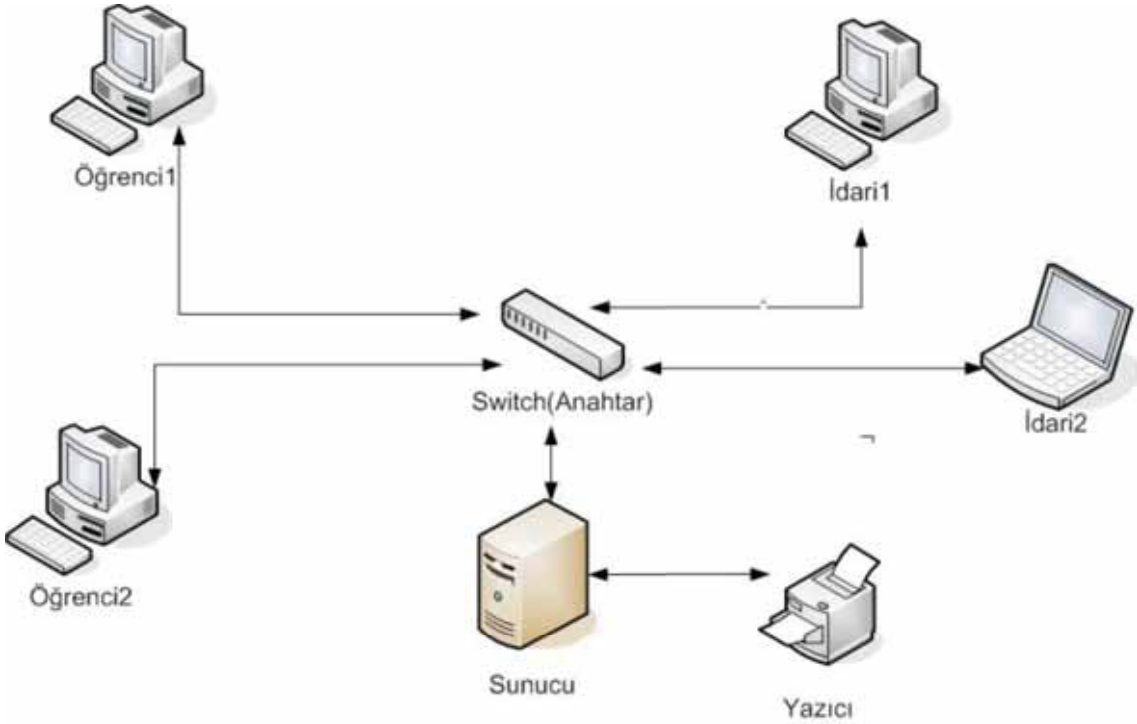


Bilgisayar ağları kendi içinde yapısına göre çeşitlere ayrılır.

1. Yerel Alan Ağı
2. Kablosuz Yerel Alan Ağı
3. Geniş Alan Ağı

Yerel Alan Ağı (LAN - Local Area Network)

Belli bir alan içinde kurulan bilgisayar ağıdır. Bir okul içinde veya iş yerinde kurulan bilgisayar ağı yerel alan ağına örnektir. Okulun idari bölümünden oluşan bir kullanıcı grubu ile öğrenci kullanıcılarından oluşan diğer grubu örnek alalım. Sunucu her iki grup için ortak kullanılacak kaynaklara erişimi belirler. Aynı grupların, ihtiyacı olan donanım parçalarını paylaşımına açar.



Bayraktar Ortaokulu Bilgi Ağı



İPUCU

Bilgisayar ağına bağlı bir yazıcı diğer kullanıcılar tarafından da ortak kullanılabilir.





ARAŞTIRALIM

Okulunuzda, evinizde bilgisayar ağını kurma görevi size verilmiştir. Kuracağınız bilgisayar ağını karton üzerinde (ilgili donanım resimlerini gazete, dergi veya internet sayfalarından alarak) oluşturunuz. Sunucu ve istemcileri, ortak kullanılacak olan donanım birimlerini (yazıcı, sabit disk...) de belirtiniz.



Kablosuz Yerel Alan Ağı (WLAN – Wireless Local Area Network)

Yerel alan ağ bağlantısının kablosuz teknoloji kullanarak oluşturulmasıdır.



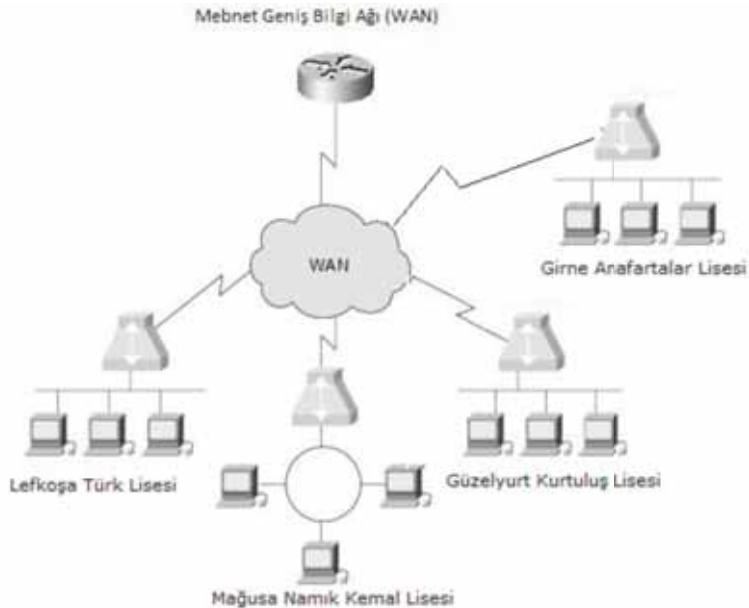
DÜŞÜNELİM - TARTIŞALIM

Kablosuz internet, kablosuz yerel alan ağı mıdır?



Geniş Alan Ağı (WAN - Wide Area Network)

Şehirler arası ya da ülkeler arası yüzlerce veya binlerce kilometre mesafeler arasında kaynak iletişimini sağlayan ağlardır. Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığının bilgisayar ağı Mebnet yapısı altında birden fazla okulun bilgi ve kaynak paylaşımına olanak sağlar. Okullar arası iletişim kolaylaşır. Ortak kaynak ders notları paylaşılır.



Bilgisayar Ağlarının Yararları

Veri paylaşımı

Ortak kullanılan dosyalar üzerinde yapılan değişiklikler diğer ağ kullanıcıları tarafından aynı anda paylaşılabilir. Örneğin, Bir bankanın Güzelyurt şubesinde yapılan işlem, Lefkoşa şubesinde de aynı anda görülür. Aynı kurum içinde ihtiyaç duyulan kaynak dosyaya bir tıklama ile ulaşabilirsiniz. Bu da **zaman ve emek tasarrufu** sağlar.

Donanım paylaşımı

Aynı ağa bağlı kullanıcıların ortak yazıcıdan çıktı almaları gibi. Donanım paylaşımı maliyetin düşmesine yardımcıdır. Her kullanıcının bilgisayarına yazıcı almak yerine tek bir yazıcıyı ortak kullanmalarına imkân vererek **para tasarrufuna** da katkıda bulunur.

Yazılım paylaşımı

Sunucu üzerinde kurulan bir yazılımı diğer kullanıcıların ağ bağlantıları sayesinde kullanması mümkün olur.

İletişim

Ağ üzerinde bağlı olan kullanıcıların kendi aralarında iletişim kurmalarına olanak sağlar. Aynı ortam içinde telefon dahi kullanmadan, kısa mesaj yazılımları sayesinde ağ üzerinden kolaylıkla iletişim sağlanmaktadır.



DÜŞÜNELİM - TARTIŞALIM

Okulunuzdaki mevcut bilgisayar ağından yararlanarak ne tür donanım paylaşımı yapabilirsiniz? Paylaşımaya açmaya karar verdiğiniz donanım parça/parçalarının sizlere ve öğretmeninize sağladığı yararları tartışınız.



ARAŞTIRALIM

Bilgisayar ağı kullanılan bir ortamda(okulunuz, anne-babanın iş ortamı, bir mağaza/restoran) neden bilgisayar ağını kullandıklarının araştırınız. Araştırmanızın sonucunda, olumlu ve olumsuz yönlerinin listesini yapınız.



İnternet

Dünya üzerinde mevcut olan iletişim araçlarının (bilgisayar, dizüstü, cep telefonu...) oluşturduğu en büyük bilgi ağıdır. İnternete bağlanma özelliği olan tüm iletişim araçlarıyla milyolarca kullanıcı interneti kullanılabilmektedir.



İnternet ağı sayesinde farklı kültürlerden haberdar olabiliyoruz.

İnternetin ilk kullanım amacı askeri birlikler arası gizli bilgi paylaşımı idi. Günümüzde hızlı bağlantılar sayesinde internetin kullanım alanı yaygınlaşmıştır. Bilgi paylaşımının yanı sıra, yazılı, sesli ve görüntülü iletişim, eğitim, banka işlemleri, eğlence, alışveriş ve günlük işler(gazete okuma, başvuru yapma...) gibi birçok işlem internet üzerinden yapılabilmektedir.

Farklı amaçlar için değişik yazılımlar kullanılmaktadır. İnternette gezinebilmek için **tarayıcı** (browser) ismi verilen yazılımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Tarayıcı yazılımlar (Internet Explorer, FireFox...) istenilen bilgilerin düzgün bir şekilde görünmesini sağlar.



Internet Explorer



FireFox



Opera



Chrome

WWW - World Wide Web

İnternet ortamında bulunan yazı, resim, müzik, video ve animasyon gibi farklı yapıdaki veriye ulaşmayı sağlar. Başka sayfalarla köprüler aracılığı ile bağlantı kurar. Birçok internet adresinin başında yer almaktadır.

İnternet Adresleri



Site Türü Uzantıları

1. **edu**: Üniversitelerin İnternet siteleri için kullanılan uzantıdır. Sitenin türünü belli eden bu uzantı sitenin türüne göre değişir. **Örnek** = www.gazi.edu.tr/
2. **.gov**: Devlet Daireleri için kullanılır. **Örnek**= www.turkiye.gov.tr, www.osmaniye-bld.gov.tr
3. **.com**: Ticari siteler için kullanılır. **Örnek** = www.isbankasi.com.tr
4. **.org**: Organizasyonlar, vakıf siteleri için kullanılır. **Örnek** = www.bjk.org.tr
5. **.k12**: Okullar için kullanılır. **Örnek** = www.sehiyasemintekinortaokulu.meb.k12.tr
6. **.mil**: Askeri siteler için kullanılır. **Örnek** = www.tsk.mil.tr
7. **.net**: İletişim ağları ile ilgili kuruluşlar için kullanılır. **Örnek** = www.ttnet.net.tr

FORUM NEDİR?

Kullanıcıların belirli konularda fikir alışverişinde bulunduğu, çeşitli paylaşımlar yaptığı bir tartışma alanıdır. Forumda bir konu hakkında başlık açılır ve kullanıcılar bu başlık altına mesaj yazarak fikirlerini belirtirler.

Forumun Faydaları

- Forumlara üye olan herkes mesaj yazabilir.
- Forumda açtığınız bir konuyu binlerce kişi ile tartışabilirsiniz.
- Yardıma ihtiyacınız olduğu bir konuda bilgili/deneyimli kullanıcılara ulaşarak sorunu hızlıca çözebilirsiniz.
- Forumda yer alan konuları okuyarak çeşitli konularda bilgi sahibi olabilirsiniz.

SOHBET NEDİR?

İki veya daha fazla kişinin aynı zaman içerisinde internet üzerinden birbirleriyle yazışabildiği alanlardır.

Sohbetin Faydaları

- Sesli ve görüntülü konuşmamızı sağlar.
- Gönderilen ileti, fotoğraf, video veya dosya karşıdaki kişiye o anda ulaşır.
- Sohbet listenizdeki kişiler dışındakiler sizi rahatsız edemez, iletişim kuramaz.

Elektronik Posta (e-posta) Nedir?

Kullanıcıların **elektronik** ortamda birbirlerine gönderdikleri postadır (ileti). E-posta gönderebilmek için kullanıcının öncelikle bu hizmeti sağlayan bir servise **üye** olması gerekmektedir. **E-posta** ile metin, resim, grafik, ses ve video içerikli dosyalar da gönderilebilir.

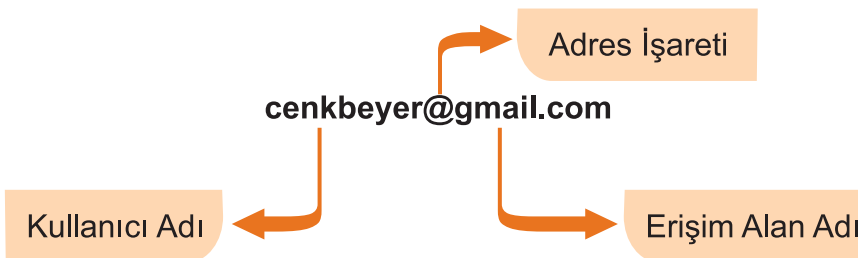
İnternet **aboneliği** sağlayan şirketlerden (İnternet Servis Sağlayıcısı-İnternet Service Provider)

İnternet üzerinde **ücretsiz** e-posta hizmeti veren **sitelerden** (Ör: Gmail, Hotmail, Yahoo) alabiliriz.

Elektronik Posta Adresi Nedir?

E-posta gönderip alabilmek için her **kullanıcının** kendine ait **e-posta** adresi olmalıdır. Yazdığımız e-postanın doğru kullanıcıya ulaşabilmesi için alıcının adresini doğru yazmamız gerekmektedir. Elektronik ortamda bu adrese, **e-posta adresi** denir.

E-posta adresi iki ana kısımdan oluşur: **Kullanıcı adı** ve **erişim alanı adı**. Bu iki bölüm birbirinden **@** işareti ile ayrılır. Örnek e-posta adresi:



Kullanıcı Adı:

Kullanıcı adı çoğu zaman e-posta mesajını alacak olan kişinin adı ya da takma adıdır.

Bir erişim alanında aynı **kullanıcı adı (Username)** iki farklı kullanıcıya verilemez. Alınmak istenen kullanıcı adı daha önce başkaları tarafından tanımlanmışsa e-posta servisi size alternatif kullanıcı isimleri sunar. Örneğin:

cenkbeyer2010@gmail.com

cenk.beyer@gmail.com

cenk-beyer@gmail.com



İPUCU

Kullanıcı adınızı belirlerken isim ve soyisminizin birleşiminden oluşmasına dikkat ediniz. Türkçe karakterleri ve büyük harfleri kullanmayınız. (ç,ş,ğ,ü,ı,ö,A,B,C...).



Erişim Alanı Adı

Erişim alanı adı (**domain name**) (Ör: gmail, yahoo, hotmail, kibrisonline, kibrisnet) kullanıcının e-posta adresinin tanımlı bulunduğu **sunucunun (server)** adıdır.

E-posta adresini internet **aboneliği** sağlayan şirketlerden ve **ücretsiz** e-posta hizmeti veren **sitelerden** (Ör: Gmail, Hotmail, Yahoo) alabiliriz.

E-Postanın Kullanım Amaçları

- Bir kişiye veya gruba bilgi göndermek/almak.
- Resim, müzik, video, belge veya herhangi bir türde dosya göndermek/almak.

E-Postanın Faydaları

- Ücretsizdir. Dileyen herkes e-posta hesabı açıp kullanabilir.
- Hızlıdır. E-postalar gönderildiği an karşı tarafa ulaşır.
- Gönderim için zaman ve yer sınırı yoktur, her an ve her yerde gönderilebilir.
- Güvenlidir. Size gelen veya gönderdiğiniz e-postalar sadece hesap sahibi tarafından okunabilir.

Sosyal Paylaşım Siteleri

İnternet kullanıcılarının sosyal hayatını, sanal ortamda da sürdürmesine olanak sağlamak amacıyla hazırlanmış sitelerdir. Bu siteler, günlük hayatta sohbet etmek, uzaktaki e, dost ve akrabalarla iletişimi kurmak, kurum, dernek ve kuruluşların toplu duyurularını pratik olarak kullanıcılara ulaştırmak amacıyla oluşturulmuştur. Saniyeler içerisinde milyonlarca kişiye ulaşılabilme avantajından dolayı acil durumlarda (örneğin kan istemek) da çok kullanışlı bir araç haline gelmiştir. Sosyal paylaşım sitelerinin avantajlarının kötüye kullanılabilmesi de göz ardı edilmemelidir. Saniyeler içinde milyonlarca bilgiye ulaşan biri, sizinle ilgili bilgilere de ulaşarak hakkınızda birçok şeyi öğrenmiş olabileceğini unutmayınız.

Sosyal paylaşım sitelerini kullanırken güvenli için dikkat edilecek noktalar kısaca aşağıda belirtilmiştir.

- Sosyal paylaşım sitelerinde tanımadığınız kişileri arkadaş listesine kabul etmeyiniz. Sosyal hayatta arkadaş sayısını fazla göstermek amacıyla her gelen daveti kabul etmek doğru değildir. Tanınmayan kişileri listenize eklemek kötü amaçlı kişilerin bilgilerinize kolayca ulaşmasına olanak sağlar.
- Listenize almış olduğunuz kullanıcıları size yakınlık derecesine göre sınıflandırınız ve listelerinizi ona göre oluşturunuz.
- Kendinize ait özel bilgileri (kimlik kartı numarası, doğum tarihi, okulunuz hakkında bilgi, kişisel görüşleriniz, ailenizin maddi geliri gibi) yayınlamayınız.
- Profilinizi sadece sizin veya yakın arkadaşlarınızın görebileceği seçeneklerle sınırlandırınız.
- Fotoğraf veya video eklemeyen önce, içindeki kişilerin izni olup olmadığını sorup, onay aldıktan sonra internet ortamında yayınlayınız.
- Herkesin, özel bilgi ve fotoğraflarınıza ulaşmalarını önlemek için kullandığınız sosyal paylaşım sitesinin **güvenlik** alanından yararlanıp listelerinizin erişim haklarını ayarlayınız.
- Sosyal paylaşım sitelerinde her dakika nerede ne yaptığınızı açıklamayınız.
- İnternet ortamında tanıdığınız biri ile yüz yüze görüşme talebini kabul etmeyiniz.
- Güvenli olmayan sanal ortamda istenen bilgileri vermeyiniz.

Siber Zorbalık (Cyber Bullying)

Bilgisayar ve cep telefonu gibi teknolojik araçları kullanarak baskını korkutmak, utandırmak, aşağılamak, tehdit etmek amacıyla yazılan veya gönderilen e-posta veya SMS olarak tanımlanır.

İnternette virüsler, solucanlar, truva atları gibi binlerce kötü amaçlı yazılım yayılmakta ve bunlara her geçen gün yenileri eklenmektedir. Özellikle sosyal amaçlı e-posta ve paylaşım siteleri (facebook, twitter gibi) siber tehditlerin ve kötü amaçlı yazılımların dağıtılması için araç olarak kullanılmaktadır.

Siber zorbalığı, zorbalıktan ayıran temel farklar aşağıda verilmiştir.

- Siber zorbalıkta karıdaki kiinin kim oldu u bilinmez. Sanal bir kiilik olmasından dolayı görgü tanıı olmaz ve sanal ortamdan her ki iye ula abilir.
- Siber zorbalıkta yüz yüze kar ıla ılmadı ı için küfür içeren ifadeler daha çok kullanılır.
- Siber zorbalık bilgisayar, cep telefonu, internet aracılı ı ile yapıldı ından zaman ve mekan fark etmeden ma dur olan ki iyi rahatsız etmeye devam edilir.
- Siber zorbalıkta dengeler fiziki güce göre de il, dijital teknolojiye sahip olma ve teknoloji okuryazarı olma yönünde e ilim göstermektedir

Arkada ınız oldu unu sandı ınız birinden kaba veya a a ılayıcı bir metin veya anlık mesaj alabilirsiniz. Sınıf arkadaş ınız bir web sitesinde sizmi gibi davranıp yanlış bilgiler veya ho olmayan foto raflar gönderebilir. Bu örnekler siber zorbalı ı olu turan örneklerdir.

2006'da kurulan sosyalle me a ı Facebook, bugünlerde oldukça popüler olmu tur. Evde, i yerinde, okulda çok sayıda insan önemli bir zamanını Facebook'ta geçirmektedir. Profil güncelleyerek, di er arkadaş ve dostlarının neler yaptı ını, nereleri ziyaret etti ini takip ederek bo zaman geçirmektedirler. Ancak bazı noktalara dikkat edilmezse Facebook ileride canınızı sıkabilir.

Sosyal payla ım sitelerinin üyesi binlerce ki i de **gizlilik** (privacy) seçene ini göz ardı ettikleri için sıkıntılı anlar ya adılar ve ya amaktadırlar . Kullanmaya yeni ba layanların, yabancıların kendilerine ait bilgileri ne ölçüde görebileceklerini düzenleyen gizlilik ayarlarını önemsemeden tüm ki isel bilgi ve foto raflarını payla ması, rahatsız edici sonuçlara neden olmaktadır.

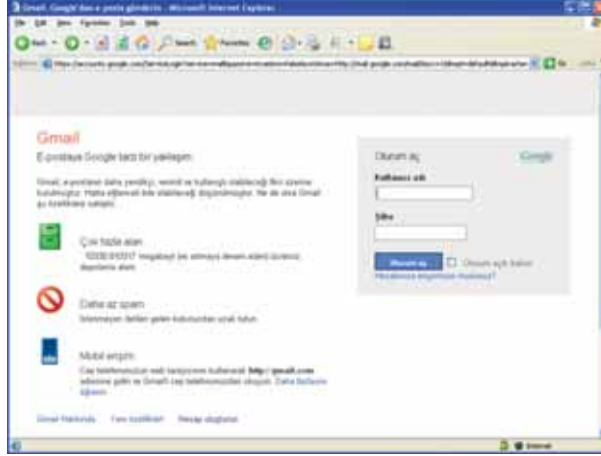
Internet Ba ımlılı ı

Kullanıcıların sanal ortamda geçirdikleri süre her geçen gün artmaktadır. Uzmanlar tarafından bu süre hakkında belirli kısıtlamalar getirilmi ve sa lıklı ileti im için sanal ortamdan çok sosyal ortamın kullanılmasına dikkat çekilmektedir. Uzun süre sanal ortamda kalan ve ki isel sorumluluklarından uzakla an kullanıcılar internet ba ımlılı ı belirtilerini ta ımaktadırlar. nternet ba ımlılı ını gösteren belirtiler ara tırmalar sonucu belirlenmi tir. Bunlardan bazıları a a ıda belirtilmi tir.

1. Yalnızca birkaç dakikalık ına bilgi aramak için sanal ortama girip saatler harcamak.
2. Ailenize ya da arkadaş larınıza bilgisayar ba ında geçirdi iniz zaman hakkında yalan söylemek.
3. Ekran ba ında her oturu ta saatlerce kaldı ınız için fiziksel sorunlardan ikayetçi olmak.
4. Sürekli olarak bir sonraki internet oturumunu iple çekmek.
6. nsanlarla internet üzerinden konu mayı yüz yüze konu maktan daha kolay bulmak.
- 7 . E-posta hesabına bir ey var mı diye sık aralıklarla bakmak.
8. nternete girmek için yemek ö ünlerini, ders çalı mayı ya da randevuları bo vermek ve sorumlulukları yerine getirmemek.
9. Bilgisayardan uzak kalınd ında can sıkıntısı ve eksiklik hissetmek.

Yeni Bir E-posta Hesabı Tanımlamak

Yeni bir e-posta hesabı tanımlamak için ücretsiz e-posta hizmeti veren servislerden yararlanabiliriz. Bu amaç için bunlardan biri olan www.gmail.com web sitesinden yararlanabiliriz. Belirtilen web sitesine bağlandıktan sonra, **Hesap Oluştur (Sign up)** düğmesine tıklarız. Ekrana gelen kayıt formundaki bilgileri doğru ve eksiksiz olarak doldururuz.



Formu doldururken en çok dikkat edeceğimiz alanlardan birisi **İstenilen Kullanıcı Adı** alanıdır. Buraya gireceğiniz ad sizin e-posta adresinizdeki kullanıcı adınızı oluşturacaktır. Örneğin e-postanız için **cenkbeyer** ismini tanımlamışsanız e-posta adresiniz **cenkbeyer@gmail.com** olur.

Kayıt Formu

Gmail başlangıç

Ad:

Soyad:

İstenilen Kullanıcı Adı: @gmail.com
Örnekler: OÖzorhan, Onur.Özorhan

cenkbeyer uygun

Bir şifre seçin: **Sıfıre güvenliği:** **Güçlü**
En az 8 karakter uzunluğunda olmalı.

Şifrenizi tekrar girin:

Oturum açık kalsın

Bir Google Hesabı oluşturulduğunda Web Geçer arama sonuçları ve öneriler gibi size daha fazla özellikler [Daha Fazla Bilgi Edinin](#)

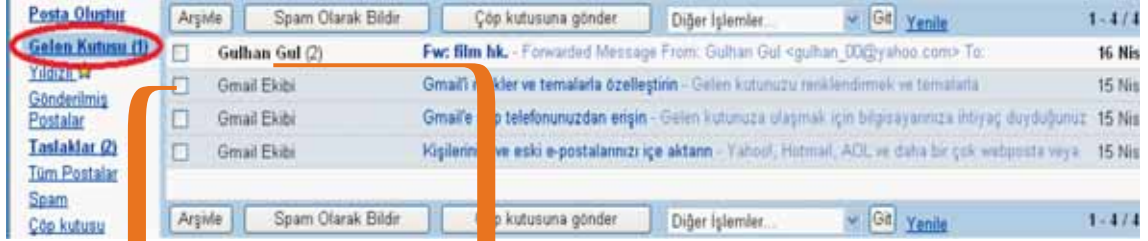
Web Geçmişini etkinleştirilsin.

Varsayılan Ana Sayfa Google sayfasını varsayılan ana sayfam olarak kullanayım

Kullanıcı adının başka biri tarafından kullanılıp kullanılmadığını kontrol etmek için tıklanır.

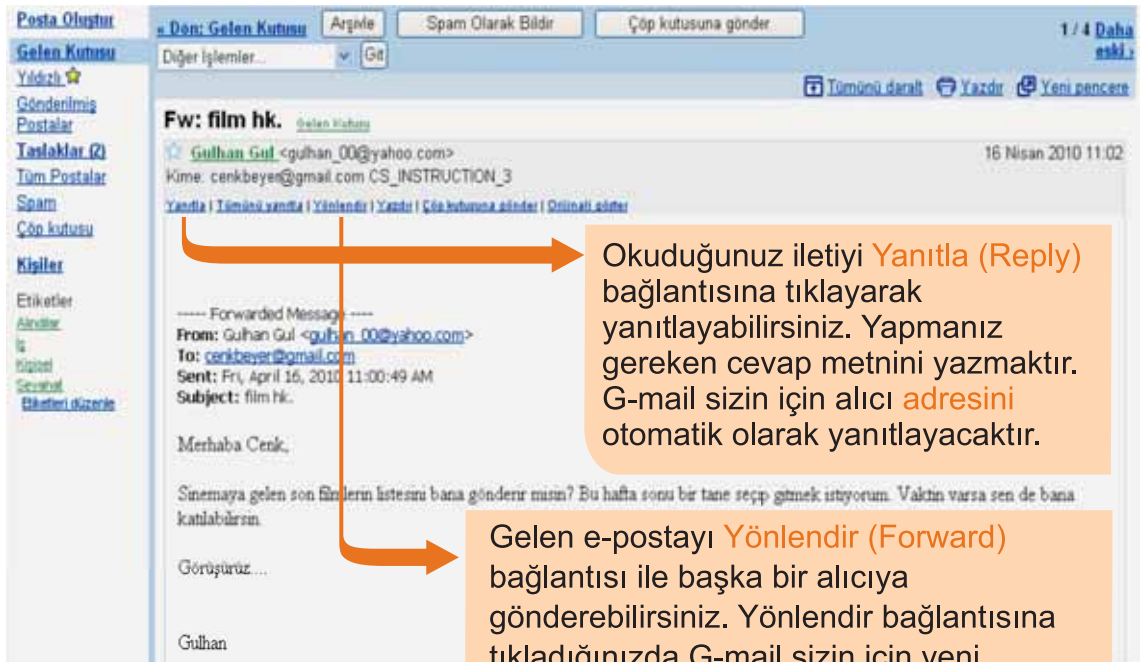
Güçlü bir şifre (password) oluşturmak için BÜYÜK/küçük harf, rakam ve özel işaretler (@,#,\$,&,/,.,\,) içermesine dikkat ediniz.

Gmail'e girdiğinizde sizi ilk karşılayan ekran **Gelen Kutusu (Inbox)** dur. Bu ekranda size gelen e-postalar listelenmektedir. Listede e-postanın kimden geldiği, başlığı ve gönderim tarihi bulunmaktadır. Mesajı okumak ve mesajla ilgili detaylara ulaşmak için istediğiniz bir e-postaya tıklayınız.



Kalın karakterlerle yazılmış olan satırlar henüz **okunmamış** ileti ifade eder.

Okunmuş ileti ifade eder.



Okuduğunuz iletiyi **Yanıtla (Reply)** bağlantısına tıklayarak yanıtlayabilirsiniz. Yapmanız gereken cevap metnini yazmaktır. G-mail sizin için alıcı **adresini** otomatik olarak yanıtlayacaktır.

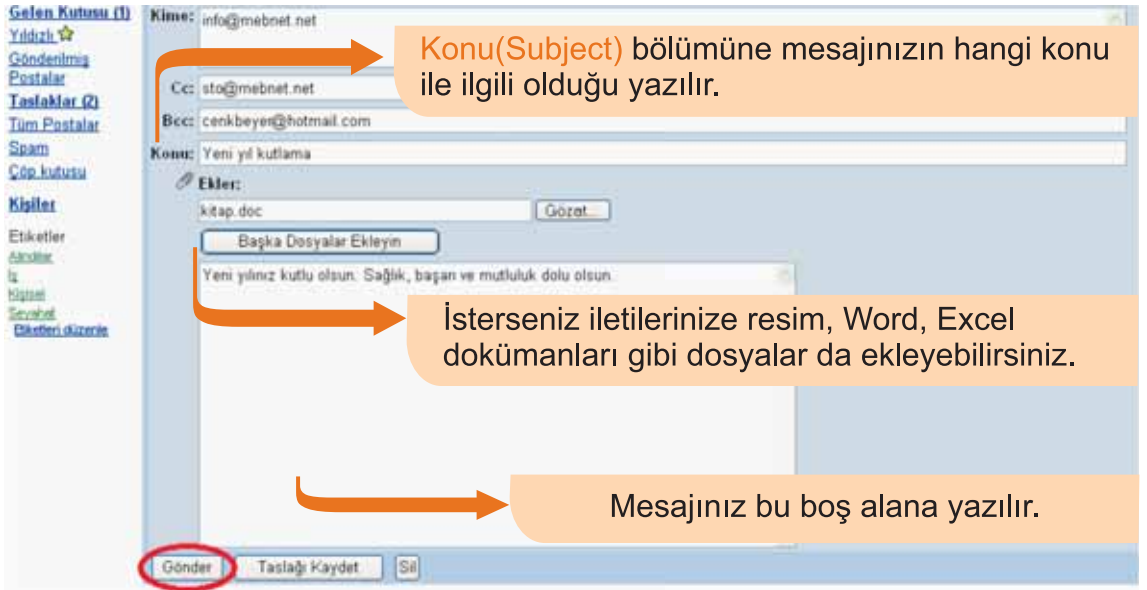
Gelen e-postayı **Yönlendir (Forward)** bağlantısı ile başka bir alıcıya gönderebilirsiniz. Yönlendir bağlantısına tıkladığınızda G-mail sizin için yeni gönderme ekranı açar ve mesajı içine kopyalar. Alıcı adresini yazıp **gönder** bağlantısına tıklayarak iletiyi yeni alıcıya **göndermiş** olursunuz.

Yeni Bir İleti Yollamak

Yeni bir ileti yollamak için **Posta Oluştur** bağlantısına tıklayınız.



Alicının e-posta adresi **Kime (To)** alanına yazılır



Konu(Subject) bölümüne mesajınızın hangi konu ile ilgili olduğu yazılır.

İsterseniz iletilerimize resim, Word, Excel dokümanları gibi dosyalar da ekleyebilirsiniz.

Mesajınız bu boş alana yazılır.

Bir iletiyle birlikte **dosya** da göndermek istiyorsanız **Konu** alanının altındaki **Ekler(Attachment)** bağlantısına tıklayın. Hemen dosya ekle bağlantısının altında açılacak olan **Gözetim** düğmesine tıklayarak istediğiniz bir dosyayı iletiye ekleyebilirsiniz. Pencerede gerekli yerler yazıldıktan sonra göndermek için **Gönder** düğmesi tıklanır. E-posta hesabınızdan güvenli çıkmak için mutlaka **oturumu kapat(Sign Out)** komutunu kullanınız.

Proje Oluřturma ve Yönetimi (planlama ve aşamalar vb.)

Proje çalışması merak ve gözlem ile başlar. Çevremizde pek çok varlık var ve çevremizde pek çok deęişiklik oluyor. Bu varlıkları ve deęişiklikleri merak ederiz. Gökyüzü nasıl oluşmuş? Neden mavi? Gökyüzünde neler var? Geceleri yıldızlar parlıyor, ama her gece aynı yıldızlar olmuyor. Neden? Yıldızlar nasıl yer deęiřtiriyor? Sonra merak ettiklerimizle ilgili gözlemler yapmaya başlarız ve kendimizi proje hazırlarken buluruz. Ama yaptığımız çalışmanın bilimsel olması için yapmamız gerekenler, sırasıyla uygulayacağımız basamaklar vardır. Bu basamaklar;

1. Projenin konusunu seçmek

Projenizi ilgilendiğiniz, üzerine düşündüğünüz, merak ettiğiniz konular üzerine seçin. Aklınıza pek çok fikir gelebilir. Bunları not edin. Hemen karar vermeyin. Bunların arasında sizin en güzel yapabileceğinizi, en merak ettiğiniz seçin. Bu proje sadece sizin seçeceğiniz konuda bilgili olduğunuzu göstermeyecek. Unutmayın, sizin bir sorunuz var. Bu sorunun cevabını vermek için bilimsel bir proje hazırlıyorsunuz.

2. Bilgi toplamak

Projenin konusunu belirledikten sonra konunuzla ilgili kitaplardan, dergilerden, internetten, insanlardan ve kurumlardan bilgi toplayın. Bilginin yazılı olması gerekmiyor. Konunuzla ilgili fotoğraf, asetat, saydam, model, afiş ve bulabileceğiniz her türlü malzemeyi toplayın. Projenizi en iyi nasıl sunabileceğinizi düşünün.

3. Bilimsel yöntem

Sizin bir sorunuz, merak ettiğiniz bir şey var. Projenizin amacı nedir? Ne bulmaya çalışıyorsunuz? Sorunuzun cevabı ne olabilir? Varsayımda yani ön tahminde bulunun. Varsayımınızı gösterecek deneyler nasıl olabilir, hangi malzemeleri kullanabilirsiniz, hangi ölçümleri yapabilirsiniz?

4. Kontrollü deney yapmak ve sonuçları kaydetmek

Tasarladığımız deneyi kontrollü olarak yapın. Kontrollü olarak ve belirli bir işlem sırası izlenerek laboratuvarında tekrarlanan gözlemlere kontrollü deney denir. Deneyi yaparken tüm gözlemlerinizi, tüm düşüncelerinizi not edin. Tüm notlarınız, çalışmanız bittikten sonra her şeyi toparlamanızı kolaylařtıracak, ayrıca eęer bir hata yaparsanız, hatanızın nerede olduğunu gösterecektir. Hata yapmaktan korkmayın. Bugün bilimin bize gösterdiği buluşlar ve keşifler uzun uğraşların sonunda, tekrar tekrar deneme ve yine yılmadan tekrar deneme ile gerçekleşmiştir. Bilim sabır ve özveri gerektirir. Bundan da korkmayın. Eęer bilimsel yöntemi doęru şekilde uygularsanız mutlaka bir sonuca ulaşırsınız.

5. Grafikler, Tablolar, Çizimler, Modeller

Ne oldu? Bulduğunuz sonuç nedir? Sonuçlarınızı grafikler, tablolar, çizimler yolu ile gösterin. Bulduğunuz sonucu gösterecek maketler (modeller) de yapabilirsiniz.

6. Yaptığını Göster

Çalışmanız basit ve düzenli olmalı ama bir şeyin aynısı olmamalı. Yaptığınız maket, deney insanların anlayabileceęi şekilde düzenlenmeli, ayrıca yaptığımız çalışmaya eęlence de katabilirsiniz. Bunu, renkleri kullanarak, insanları şaşırtacak, eğlendirecek düzenlemelerle yapabilirsiniz. Buradaki yaratıcılık size kalmış. Kullandığınız bilimsel yöntemi gösterin.

7. Rapor Yazma

Projenizin öyküsünü anlatın ne yapmak istediniz ve nasıl yaptınız? Bilimsel bir projenin raporu da belirli kurallara ve belirli sıraya göre yazılır. Bu kurallara ve sıraya uymalısınız.

8. Sunuş

Bilimsel bir projenin mutlaka sunuşu yapılır.

Kelime - İşlemci

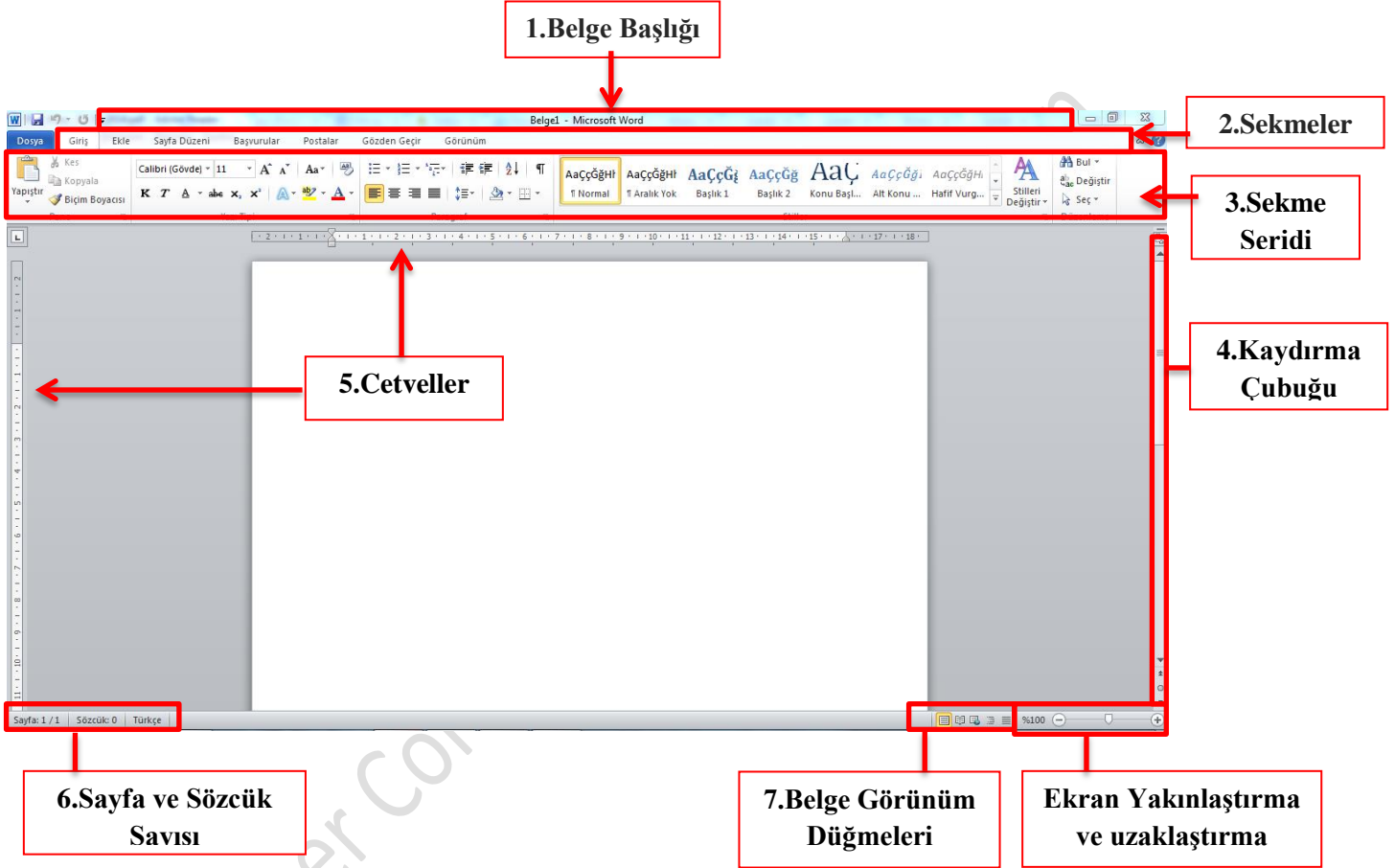
Metin Tabanlı İçerik Oluşturma Araçları



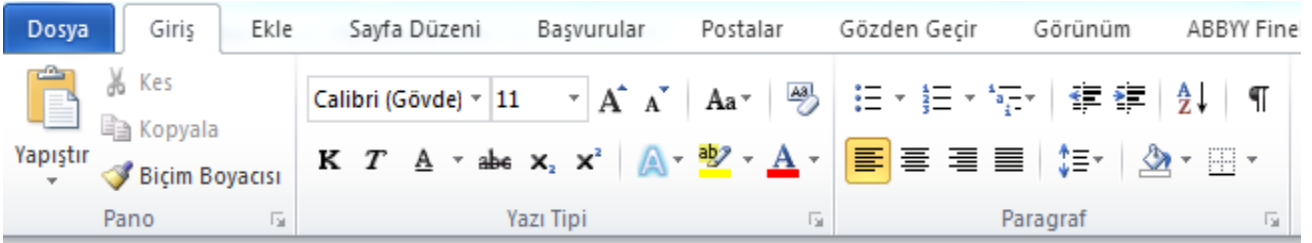
Microsoft Office Word

Microsoft Office programlarından kelime işlemci programı olan word ile tıpkı A4 kağıtlarında hazırladığımız raporlar gibi çok daha güzellerini dijital ortamda oluşturabiliriz. Bir bilgisayarda olması gereken programlarda ilk sırada yer alan Word'ü; etkili ve verimli bir şekilde kullanmak istiyorsak özellikle çok sık kullanılan menü ve butonlarını çok iyi bilmemiz gerekmektedir.

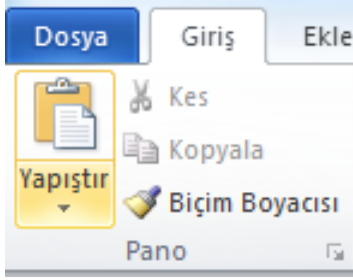
Genel Ekran Görünümü



1. **Belge Başlığı** : Belgemizin başlığının ne olduğunu belirtir.
2. **Sekmeler** : Word'deki özelliklerin kategorilendirilmiş bölümüdür. Her sekme ögesinin ayrı ayrı özellikleri mevcuttur.
3. **Sekme Seridi** : Seçilen sekmeyle ilgili uygulanabilecek özelliklerin gösterildiği bölümdür.
4. **Kaydırma Çubuğu** : Çalıştığımız belgenin ekrana sığmayan bölümlerini göstermek için kullanılır.
5. **Cetveller** : Hizalama yapmak, kağıt kullanılabilir alanını değiştirmek için kullanılır.
6. **Sayfa ve Sözcük Sayısı** : Belgemizdeki sayfa sayısını, hangi sayfada olduğumuzu ve toplam kullanılan sözcük sayısını belirtir.
7. **Belge Görünüm Düğmeleri** : Belgemizin görünümünü sayfa düzeni, tam ekran okuma, web düzeni gibi değiştirmemizi sağlar.



“Pano, Yazı Tipi ve Paragraf” yazılarını görüyorsunuz. Bunlar giriş sekmesinin altında gruplara ayrılmış işlem bölümlerini göstermektedir. Her bir grup kendi içinde işlemlere sahiptir. Aşağıda bu gruplardaki işlevleri inceleyeceğiz.



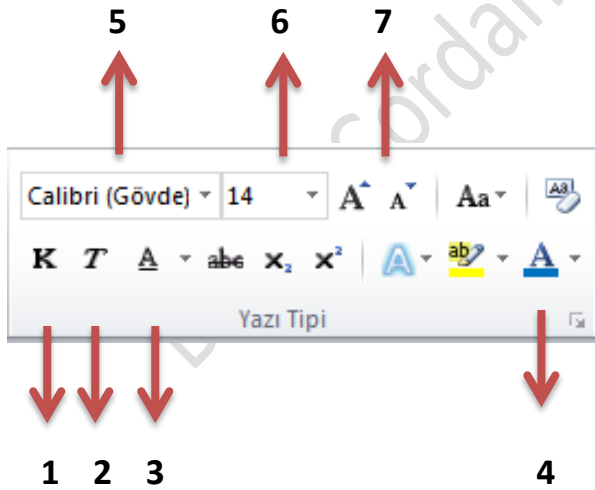
Pano: Kes, kopyala, yapıştır ve biçim boyacısı komutlarını içermektedir.

Kes: Seçili olan yazıyı ya da nesneyi belgede bulunduğu yerden alıp başka bir yere koymak için ilk işlem olarak keser. Şekilde de görüldüğü gibi simgesi **makastır**.

Kopyala: Seçili olan yazıyı ya da nesneyi çoğaltmak için hafızaya alır. Simgesi şekilde ki gibi üstüste binmiş kağıttır.

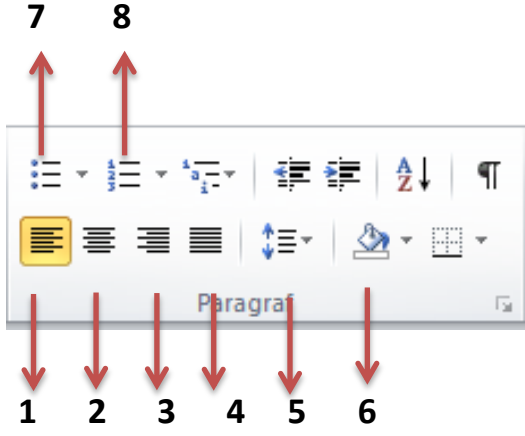
Yapıştır: Daha önceden kopyala ya da kes komutu verilmiş olan yazıyı ya da nesneyi imlecin olduğu yere yapıştırır.

Biçim Boyacısı: Biçimini beğendiğimiz metnin özelliklerini başka bir metne uygulamak için kullanılan kısayoldur.



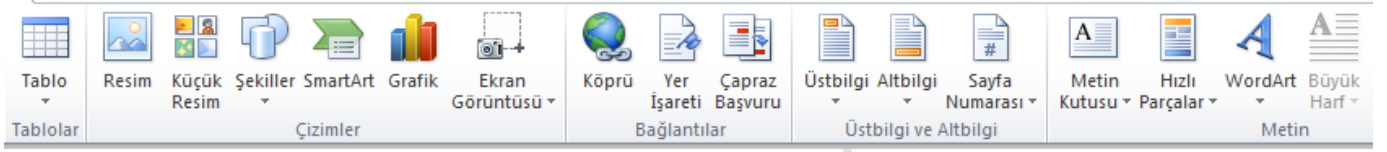
Yazı Tipi Grubundaki komutlara bakalım.

1. Seçili olan metni kalın yapar.
2. Seçili olan metni italik(yana yatık) yapar.
3. Seçili olan metnin altını çizer.
4. Seçili olan metnin rengini değiştirir
5. Seçili olan metnin yazı tipini değiştirir.
6. Seçili olan metnin boyutunu değiştirir.
7. Büyük A harfine her tıklayış yazıyı 2 punto büyütür, küçük A harfine her tıklayış yazıyı 2 punto küçültür.

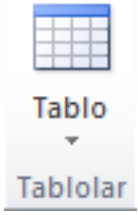


Paragraf Grubundaki komutlara bakalım.

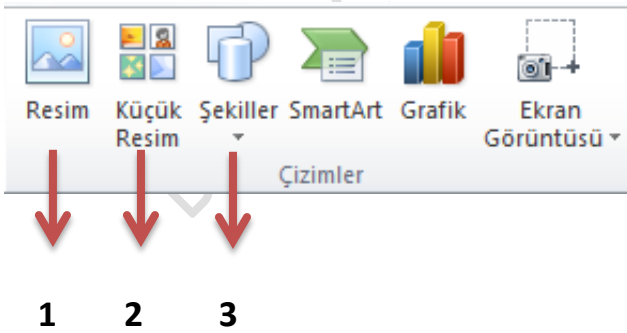
1. Seçili olan metni sayfanın soluna hizalar.
2. Seçili olan metni sayfanın ortasına hizalar.
3. Seçili olan metni sayfanın sağına hizalar.
4. Seçili olan metni sayfanın iki kenar boşluğuna göre hizalar.
5. Seçili metnin satırları arasındaki boşluğu değiştirir.
6. Seçili paragrafın arka planını renklendirir.
7. Seçili metni maddelendirir.
8. Seçili metni maddelendirir.



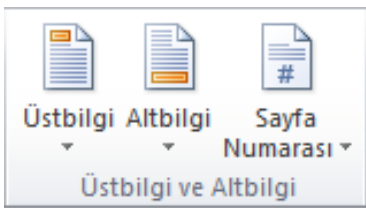
Ekle Sekmesinde en sık kullanacağımız komut grupları “Tablolar, Çizimler, Bağlantılar, Üstbilgi ve Altbilgi ve Metin” dir. Şimdi bu komut gruplarına bakalım.



Tablolar: Belgeye istediğimiz satır ve sütunda tablo eklememizi sağlar.

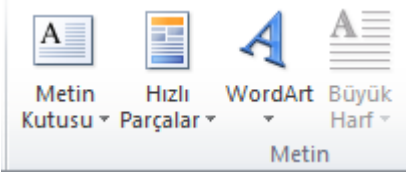


1. Belgeye dosyadan resim ekler.
2. Belgeye Word belgesinin içinden küçük resim ekler.
3. Belgeye kare, üçgen, dikdörtgen, daire gibi otomatik şekiller ekler.



Üst ve Altbilgi komutları belgenin alt ve üst bilgilerini düzenler. Bu bilgiler bir kere düzenlendiği zaman her sayfanın altında veya üstünde görünür.

Sayfa Numarası: Belgenin sayfalarına numara verir.



Metin Kutusu: Önceden biçimlendirilmiş metin kutuları ekler.

WordArt: Belgeye dekoratif süslü yazı ekler.

Büyük Harf: Seçili olan paragrafın başındaki ilk harf ile diğerlerinden büyük bir harf oluşturur.

METİN SEÇME

Metin üzerinde biçimlendirme yapmak için önce metnin seçili hâle getirilmesi gerekir. Metin seçme işlemleri fare ve klavye yardımıyla yapılmaktadır.

Fare ile seçim yapma

- ▶ **Sürükle bırak yöntemi:** Seçilmek istenilen bölge seçili hâle getirilir.
- ▶ **Çift tıklama:** Kelime üzerine çift tıklanarak seçili hâle getirilir.
- ▶ **Üç kez tıklama:** Bir paragraf içersindeki herhangi bir kelimeye üç kez tıklayarak paragraf seçili hâle getirilir.
- ▶ **Shift tuşu ile seçim:** İmlecin bulunduğu yerden itibaren Shift tuşuna basılarak blok hâlinde seçim yapılmış olur.
- ▶ **Ctrl tuşu ile seçim:** Ctrl tuşuna basılarak metnin farklı bölümlerinden seçimler yapılabilir.
- ▶ **Alt tuşu ile seçim:** Alt tuşuna basılarak metinden bağımsız olarak blok hâlinde seçimler yapılabilir.

Klavye ile seçim yapma

- ▶ Shift + : Karakter karakter seçim yapmak için kullanılır.
- ▶ Shift + : Satır satır seçim yapmak için kullanılır.
- ▶ Ctrl + Shift + : Kelime kelime seçim yapmak için kullanılır.
- ▶ Ctrl + Shift + : Paragraf paragraf seçim yapmak için kullanılır.

NOT: *Belgenin tümünü seçmek için klavyeden Ctrl + A kısayolu kullanılır.*

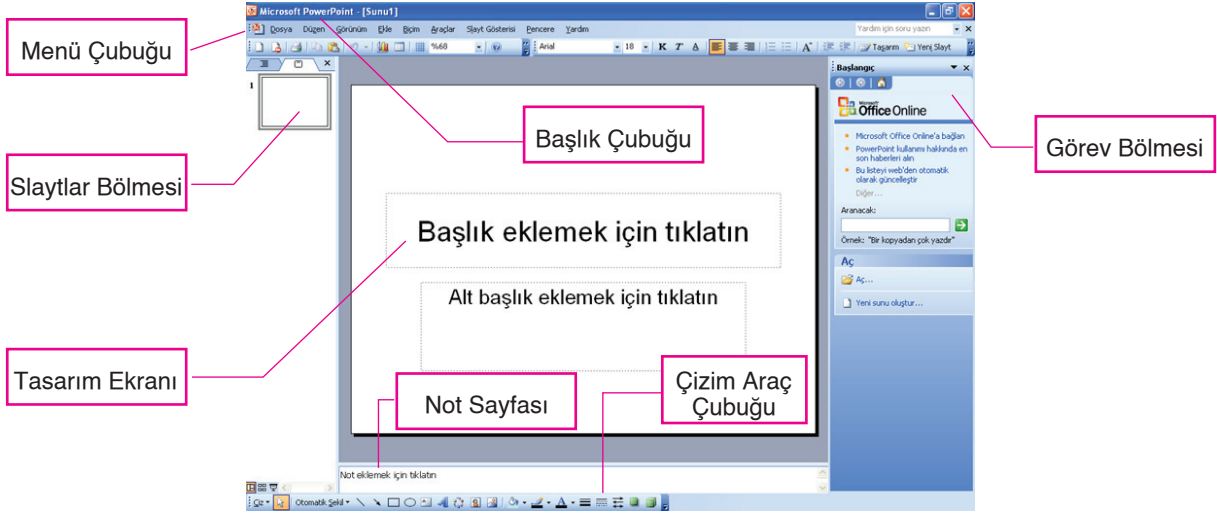
SUNU PROGRAMI

Çokluortam Uygulamaları (çevrimiçi ve çevrimdışı sunu, video, ses, animasyon ve 2D/3D çizim araçları vb.)



A. BAŞLANGIÇ

Bir konu hakkında yazı, resim, çizim, ses, animasyon, grafik ve görüntüler kullanılarak sunular hazırlanabilir. Sunuları hazırlayan kullanıcı, vermek istediği mesajları bu şekilde daha etkili ve daha kalıcı olarak verebilir. Sunu hazırlamak için bilgisayarda Microsoft Office paketi içerisinde bulunan **MS PowerPoint** programı kullanılır. Bu bölümde **MS PowerPoint** programında dosya işlemlerini ve görünüm ayarlarını öğreneceğiz.

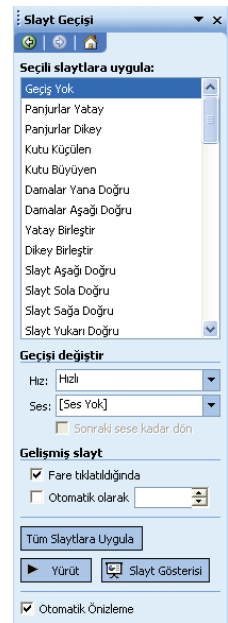


Resim 6.2: MS PowerPoint uygulama penceresi

Slayt Gösteri Efektleri

1. Slayt Geçiş Efektleri Ekleme

Sunumuzda slaytlar arasına da efekt eklenebilir. Slaytlarımıza geçiş efekti eklemek için **Slayt Gösterisi** menüsünden **Slayt Geçışı** seçeneğine tıklayalım. Ekranımızın görev bölgesine **Slayt Geçışı** penceresi açılacaktır (Resim 6.63). Bu pencereden slaytımıza uygun geçiş efekt ayarlarını seçebiliriz.



Resim 6.63: Slayt geçişi

2. Animasyon Efektleri Ekleme

Slaytımızı oluşturan nesnelere hazır animasyonlar uygulayabiliriz. Öncelikle slaytımızdaki nesne ve metinlerin hangilerine, hangi animasyonu, ne zaman uygulayacağımızı belirlemeliyiz. Animasyon Efektleri eklerken bir film yönetmeni gibi olmalıyız. Animasyon efekti eklemek için aşağıdaki adımları takip edelim:

1. Yeni boş bir slayt açalım.
2. Boş slaydımıza herhangi iki resim ekleyelim ve resimlerin altına da iki metin kutusuyla ilgili açıklama yazalım (Resim 6.61'deki slayta benzer bir slayt oluşturalım.).
3. **Slayt Gösterisi** menüsünden **Özel Animasyon** seçeneğine tıklayalım.
4. **Özel Animasyon** penceresi açılacaktır (Resim 6.62).
5. Birinci görüntüyü seçelim ve **Özel Animasyon** penceresinde **Efekt Ekle** açılır seçeneğinden **Giriş** seçeneğine tıklayalım. Gelen seçeneklerden **Elmas**'ı seçelim.
6. Birinci görüntünün altındaki Metin Kutusuna **Kutu** giriş efektini, ikinci görüntüye **Elmas** giriş efektini ve ikinci görüntünün altındaki metin kutusuna da **Kutu** giriş efekti ekleyelim.
7. Aynı sırayla her bir nesneye **Çıkış** efekti olarak **Perde** çıkış efektini seçelim.

Her efekt animasyon penceresinde sıraya eklenir. Slaytımızda efekt eklenen öğelerin üzerindeki rakamlar efektin geliş sırasını gösterir (Resim 6.62). Bu numaralar, **Özel Animasyon** penceresinde listedeki numaralara karşılık gelir.

Sunumuzu izlerken her öğemiz faremize tıkladıkça sırayla gelecektir.

Bir Slayt Gösterisi Görüntüleme

1. Herhangi Bir Slaytla Slayt Gösterisine Başlama

Hazırladığımız sunumuzu görüntülemek için aşağıdaki adımları takip edelim:

1. Slayt gösterisi olarak görüntülemek istediğimiz sunuyu açalım.
2. **Slayt Gösterisi** menüsünden **Gösteriyi Görüntüle** seçeneğini tıklayalım.

2. Slaytları Gizleme

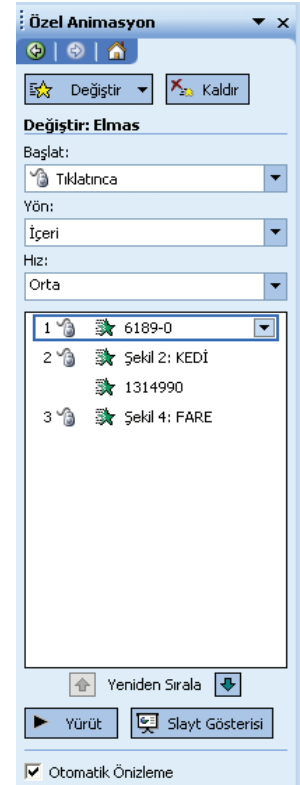
Slayt Gösterisi sırasında görünmesini istemediğimiz slaytlarımız olabilir. Slaytlarımızı gizlemek için aşağıdaki adımları uygulamamız gerekir:

1. Slayt gösterisi olarak görüntülemek istediğimiz sunuyu açalım.
2. Ekranımızın sol tarafındaki **Slaytlar Bölmesinden** gizlenecek slaytı seçelim.
3. **Slayt Gösterisi** menüsünden **Slayt Gizle** seçeneğine tıklayalım.

Artık gösteriyi görüntülediğimizde gizlediğimiz slayt görüntülenmeyecektir.



Resim 6.61: Oluşturulmuş bir slayt





PROGRAMLAMA NEDİR?

Genel olarak programlama;

Kullanıcıların isteklerini karşılayacak Muhasebe, Stok, Oyun, İşletim Sistemi gibi programları oluşturacak alt yapıyı (Kodları) hazırlamaktır.

Yani programlama, bilgisayarımıza istediklerimizi yaptırabilmemiz ve bilgisayarımız ile aynı dili konuşabilmemiz için gereklidir.

ALGORİTMA NEDİR?

Algoritma bir uygulamanın, işin, oluşun vb. işlem basamaklarını teker teker yazarak çözümlene ve sonuca varmada izlenecek yoldur. Algoritma programcılık açısından önemli bir olaydır. Scratch programında da farkında olmadan algoritmalar kuracaksınız.

Algoritmaya örneği;

Problem: Elazığ'dan İstanbul'a gitmek için bir algoritma oluşturun.

Burada öyle bir algoritma oluşturacaksınız ki algoritmanın sonunda istanbul' da olacaksınız.

1.YOL:

- 1.adım: Evden çıkarım.
- 2.adım: Otagara giderim.
- 3.adım: İstanbul'a bilet alırım.
- 4.adım: Otobüse binerim.
- 5.adım: 18-19 saat yolculuk yaparım.
- 6.adım: İstanbul'da inerim.

2.YOL:

- 1.adım: Evden çıkarım.
- 2.adım: Hava alanına giderim.
- 3.adım: İstanbul'a bilet alırım.
- 4.adım: Uçağa binerim.
- 5.adım: 2 saat yolculuk yaparım.
- 6.adım: İstanbul'da inerim.



ALGORITMA

Algoritma; herhangi bir problemin çözümü için izlenecek yol anlamına gelir. Algoritma, bilgisayarın adım adım ne yapması gerektiğini söyleyen bir taslaktır.

- Her bir yazılım oluşturulmadan önce algoritma hazırlanır. Daha sonra bu algorithmadaki adımlara göre kodlar yazılarak, program oluşturulur.
- Her Algoritmanın ilk adımı "BASLA"dır
- Her Algoritmanın son adımı "BITİR"dir.

Örnek Problem 1 :

Problemin Tanımı : Ayrın yapıp bardağa koyma

Algoritmamız;

ADIM 1: Başla.

ADIM 2: Yoğurdu kaba koy.

ADIM 3: Su koy.

ADIM 4: Çırp.

ADIM 5: Bardağa doldur.

ADIM 6: Bitir.

AKIŞ ŞEMASI

Akış şeması belirli bir işin yapılabilmesi için, basit işlemlerle şema halinde gösterilmesidir. Kısaca algoritmanın şemalarla gösterilmesidir.

Elips : Akış şemasının başlangıç ve bitiş yerlerini gösterir.



Paralel Kenar : Araç belirtilmeden giriş ya da çıkış yapılacağını gösterir. (Okuy, Yaz)



Dikdörtgen : Hesaplama ya da değerin değışkene aktarımını gösterir. Matematiksel işlem yapılacağını gösterir. ($A=A+1$, Final=100 vb..)



Eşkenar Dörtgen : Aritmetik ve mantıksal ifadeler için karar verme ya da karşılaştırma durumunu gösterir. (Eğer sayı<0 ise Yaz "Sayı negatif" vb...)



Oklar : Diyagramın akış yönünü ,yani her hangi bir adımdaki işlem tamamlandıktan sonra hangi adıma gidileceğini gösterir.



PROGRAMLAMA

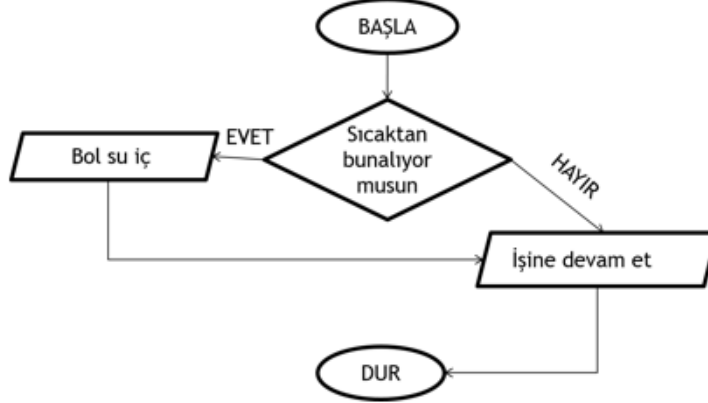
Örnek Problem 1 :

Problemin Tanımı : Hava çok sıcak ve bunaltıyorsunuz

Algoritmamız;

- ADIM 1: Başla.
- ADIM 2: Sıcaktan bunaltıyor musun?
- ADIM 3: Evet ise ADIM 5' e git.
- ADIM 4: Hayır ise ADIM 6' ya git.
- ADIM 5: Bol su iç.
- ADIM 6: İşine devam et.
- ADIM 7: Bitir.

Akış Şemamız;



Örnek Problem 2 :

Problemin Tanımı : İki sayıyı toplayıp sonucu yazan bir program

Algoritmamız;

- ADIM 1: Başla.
- ADIM 2: İlk Sayıyı Gir
- ADIM 3: İlk Sayı = a
- ADIM 4: İkinci sayıyı Gir.
- ADIM 5: İkinci Sayı = b
- ADIM 6: İki Sayıyı Topla.
- ADIM 7: Sonucu Göster.
- ADIM 8: Bitir.

Akış Şemamız;



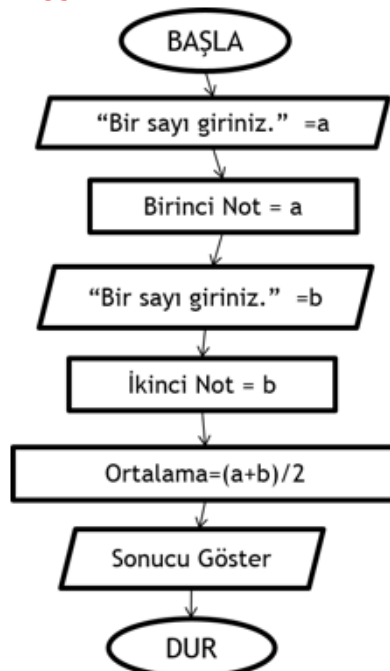
Örnek Problem 3 :

Problemin Tanımı : Bir öğrencinin iki yazılı notu klavyeden girilecektir. Bu notların ortalamasını hesaplayan bir programın algoritmasını yapalım.

Algoritmamız;

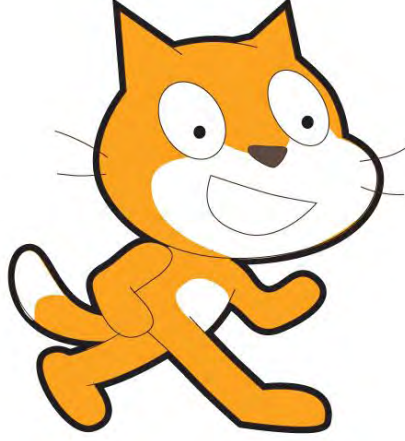
- ADIM 1: Başla.
- ADIM 2: Birinci Notu Giriniz
- ADIM 3: Birinci Not = a
- ADIM 4: İkinci Notu Giriniz.
- ADIM 5: İkinci Not = b
- ADIM 6: Birinci Notu ve İkinci Notu Topla 2ye böl.
- ADIM 7: Sonucu Yaz.
- ADIM 8: Bitir.

Akış Şemamız;





SCRATCH



1. GİRİŞ

Scratch programı eğlenceli bir ortamda resim, ses, müzik gibi çeşitli medya araçlarını bir araya getirebileceğimiz, kendi animasyonlarımızı, bilgisayar oyunlarımızı tasarlayabileceğimiz ya da interaktif hikayeler anlatabileceğimiz ve paylaşabileceğimiz bir grafik programlama dilidir.

Scratch web sayfası, Scratch' i öğrenebilmemiz için birçok kaynak içermektedir. Web sayfasını ziyaret etmek isterseniz '<http://scratch.mit.edu>' linkine tıklayarak Scratch ana sayfasına ulaşabilirsiniz.

KARAKTER:

Scratch projeleri karakterler olarak adlandırılan objelerden oluşur. Seçtiğimiz bir karaktere farklı kostümler giydirebilir karakterin görünümünü değiştirebiliriz. Karakterimizi hayvana, metine, insana, araca vs. benzetebiliriz. Yeni bir karakter oluştururken 'Yeni Karakter' bölümünden Scratch programının bizlere sunduğu hazır karakterlerden seçebilir, bilgisayarımızda yüklü olan bir öğeyi açabilir veya kendimiz yeni bir imaj çizebilir.

Scratch programı ilk açıldığında karşımıza çıkan kedi bir karakterdir.

KOD BLOKLARI:

Kod blokları karakterimize istediğimizi yaptırabilmemiz için kolay tasarımıyla bizlere sunulmuş araçlardır. Kod bloklarında bulunan kodları alt alta sıralayıp komut dizisi oluşturarak karakterimizin hareket etmesini, müzik çalmasını, işlemler yapabilmesini sağlayabiliriz.

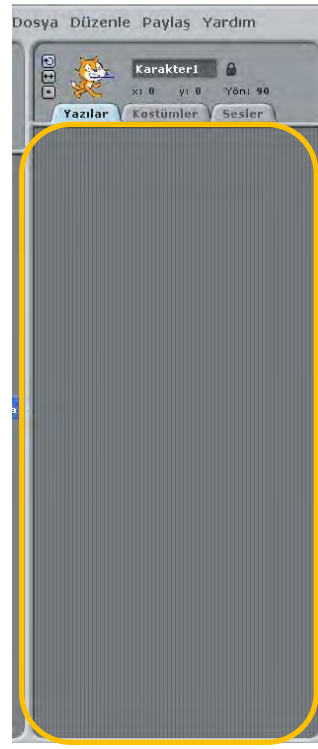
2. SCRATCH ARAYÜZÜ

Scratch'ın gelişmiş ve kullanması kolay bir arayüzü vardır.

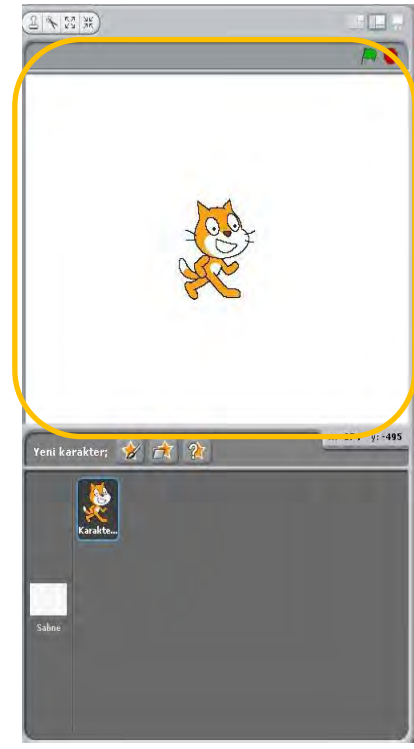
Scratch arayüzü 3 ana bölmeden oluşur.



1. BLOK PALETİ:
Karakterimizi programlamak için kullanabileceğimiz blokların bulunduğu kısımdır.



2. KODLAMA ALANI:
Blokları sürükleyerek komut dizileri oluşturacağımız alandır.



3. PROJE EKRANI:
Bizim sahnemizdir. Projemizi çalıştırdığımızda tasarladığımız her şey burada hayat bulur

ŞİMDİKİ KARAKTER BİLGİSİ

1. Tıklanırsa karakter kostümü 360° dönebilme özelliği kazanır.
2. Tıklanırsa karakter kostümü sağa-sola dönebilme
3. Tıklanırsa karakter kostümü hiç bir şekilde dönemez.



SİMGELER



1.



Damga Simgesi ile var olan karakterimizi çoğaltabiliriz.



Makas Simgesi ile istediğimiz bir karakteri silebiliriz.



Bu simgeyi seçerek karakterimizin üzerine tıkladığımızda karakterimizi istediğimiz kadar büyültebiliriz.



Bu simgeyi seçerek karakterimizin üzerine tıkladığımızda karakterimizi istediğimiz kadar küçültebiliriz.

2.



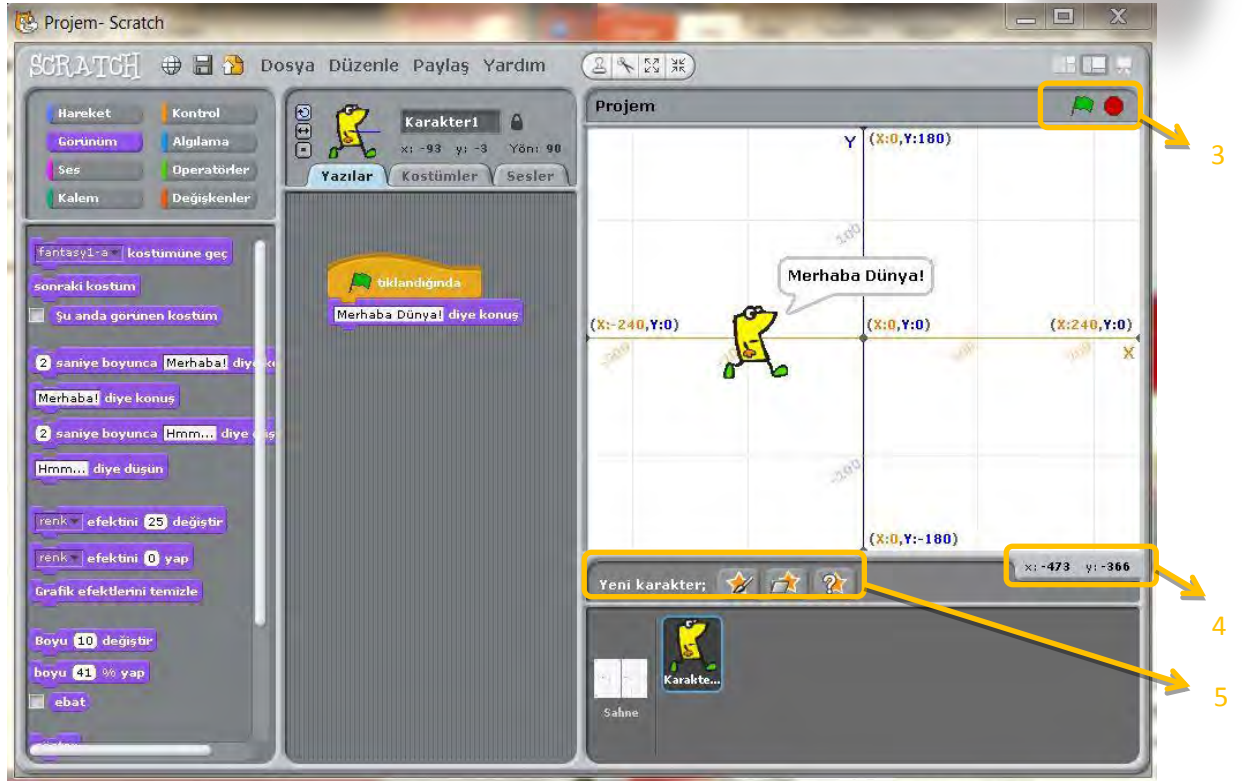
Bu seçeneği Yazı alanımızı daha büyük Sahne alanımızı daha küçük görmek için seçebiliriz.



Bu seçeneği Sahne alanımızı daha büyük Yazı alanımızı daha küçük görmek için seçebiliriz.



Bu simgeyi seçtiğimiz andan itibaren ekranımız bilgisayar ekranını kaplar projemiz sunum durumuna geçer. Bu seçeneği projemiz tamamlandığında olayları görebilmek için seçmek daha uygun olur.



3.

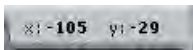


Yeşil bayrak ile projemizi çalıştırabiliriz



Kırmızı daire ile projemizde çalışan her şeyi durdurarak ilk hale getirebiliriz.

4.



Bu simge mouse'umuzun x ve y konumunu gösterir.

5.



Yeni karakter seç simgesine tıklayarak kendimiz karakter çizerek projemize yeni bir karakter ekleyebiliriz.



Dosyadan yeni karakter seç simgesi ile var olan örnek bir karakteri seçip projemize ekleyebiliriz.



Sürpriz karakter getir seçeneği ile Scratch programı bize rastgele bir karakter seçerek projemize ekler.



3. BLOK PALETİ

Blok Paletinde karakterleri programlayabilmek için kullanılan bloklar vardır. 6 ana kategoride toplanmış blok grubu bulunmaktadır.



HAREKET:

Hareket bloğunda yer alan blokların işlevleri tablodaki gibidir.

10 adım git	Karakteri öne ya da arkaya doğru hareket ettirir.
15 ↻ derece dön	Karakterin istenilen derece kadar saat yönünde dönmesini sağlar.
15 ↺ derece dön	Karakterin istenilen derece kadar saat yönü tersine dönmesini sağlar.
90 yönüne dön	Karakterin hangi yöne döneceğini belirler. (0= yukarı, 90= sağ, 180= aşağı, -90= sol)
▼ doğru dön	Karakteri 'mause işaretçisi' veya başka karakterler varsa istenilen 'karakter' e doğru döndürülür.
x: 2 y: 0 konumuna git	Karakteri istenilen x ve y konumuna getirir.
▼ ile aynı konuma git	Karakter 'mause işaretçisi' veya başka karakterler varsa istenilen 'karakter' ile aynı konuma gönderilir.
1 saniyede x: 2 y: 0 konumuna git	Karakter belli bir süre içerisinde belirlenen x ve y konumuna hareket eder.
x'i 10 değiştir	Karakterin bulunduğu konumun x değeri istenilen değer kadar artırılır veya azaltılır.
x'i 0 yap	Karakterin x konumunu istenilen değere çeker.
y'yi 10 değiştir	Karakterin bulunduğu konumun y değeri istenilen değer kadar artırılır veya azaltılır.
y'yi 0 yap	Karakterin y konumunu istenilen değere çeker.
kenara geldiğinde geri dön	Karakter ekranın kenarına değdiği an karakteri ters yöne döndürür.



GÖRÜNÜM:

Görünüm bloğunda yer alan blokların işlevleri tablodaki gibidir.

<input type="checkbox"/> catı-a kostümüne geç	Karakteri istenilen kostüme geçmesini sağlar.
sonraki kostüm	Karakterin o anki kostümünden bir sonraki kostümüne geçmesini sağlar.
<input type="checkbox"/> Şu anda görünen kostüm	Karakterin o anki kostüm bilgisini verir. Yan tarafındaki kutu işaretlendiğinde ekranda kostüm bilgisi görülür.
2 saniye boyunca Merhaba! diye konuş	Karakter istenilen süre boyunca 'Merhaba' yazan kutudaki değeri ekranda konuşma balonu içerisinde gösterir.
Merhaba! diye konuş	Karakter 'Merhaba' yazan kutudaki değeri ekranda balon içerisinde gösterir. Kutu içerişi boş bırakılırsa konuşma balonu oluşmaz.
2 saniye boyunca Hmm... diye düşün	Karakter istenilen süre boyunca 'Hmm...' yazan kutudaki değeri ekranda düşünme balonu içerisinde gösterir.
Hmm... diye düşün	Karakter 'Hmm...' yazan kutudaki değeri ekranda balon içerisinde gösterir.
<input type="checkbox"/> ebat	Karakterin ebat değerini % olarak verir. Yan tarafındaki kutu işaretlendiğinde ebat değeri ekranda görünür.
göster	Karakteri ekranda görünür hale getirir.
gizle	Karakteri Ekranda görünmez yapar.
üste çık	Karakterin diğer bir üst katmana çıkmasını sağlar. Böylece karakter diğer karakterlerin önünde görünebilir.

ALGILAMA:

Algılama bloğunda yer alan blokların işlevleri tablodaki gibidir.

<input type="checkbox"/> değişiyor mu?	Karakterimizin karaktere/ Mause işaretçisine/ kenara deęip deęmedięi kontrolünü yapar. (seçim için açılır menüye tıklayın.)
<input type="checkbox"/> rengine deęiyor mu?	Karakterin seçilen renge deęip deęmedięi kontrolünü yapar. (Rengi deęiştirmek için renk üzerine tıklayıp açılan pencereden renk seçin.)
<input type="checkbox"/> renk <input type="checkbox"/> renge deęiyor mu?	Karakterin üzerindeki seçtiğiniz rengin seçtiğiniz bir başka renge deęip deęmedięi kontrolünü yapar.
Adın ne? sor ve bekle	Sormak istediğiniz soruyu 'Adın ne?' kısmına yazarak Karakterin konuşma balonunda bu soruyu sormasını sağlarsın. Sorunun ardından klavyeden yanıt girmen beklenir.
<input type="checkbox"/> yanıt	Sor ve bekle komutu ardından verdiği yanıt bu 'yanıt' buluşunda tutulur. Blok yanındaki kutuya tıkladığında vermiş olduğun yanıt proje ekranında görünür.
farenin x koordinatı	Farenin x koordinatını verir.
farenin y koordinatı	Farenin y koordinatını verir.
fare basılı?	'Fare basılı' mı kontrolü yapar.
<input type="checkbox"/> boşluk <input type="checkbox"/> tuşuna basılı	Seçili olan tuşa basılı olma durumunu kontrol eder.



SES:

Ses bloğunda yer alan blokların işlevleri tablodaki gibidir.

miyav sesini çal	Seçili olan müzik çalmaya başlar. Program müziğin bitmesini beklemeden diğer blokları çalıştırmaya devam eder.
miyav sesini bitene kadar çal	Seçili olan müzik çalmaya başlar ve bitene kadar diğer bloğa geçilmez.
tüm sesleri durdur	Çalmaya devam eden müzikler bu blok çalıştığında durur.


KALEM:

Kalem bloğunda yer alan blokların işlevleri tablodaki gibidir.

Kalemle çizilenleri temizle	Ekrana kalem ile çizilenlerin hepsini siler.
Kalemi bastır	Karakterin hareket ettiği doğrultuda kalem ile ekranı çizer.
Kalemi kaldır	Karakterin hareket ettiği yerler çizilmez.
Kalem rengini yap	Kalem rengi istenilen renk değerine geçer.
Kalem rengini 10 değiştir	Kalem rengi bu blok çalıştığında istenilen değer kadar değişir.
Kalem rengini 0 yap	Kalem renginin istenilen değer olması sağlanır.
Kalem gölgesini 10 değiştir	Kalem gölgesi istenilen değer kadar değiştirilir. (kalem gölgesi 0' dan 100' e doğru açılır, 100' den 200' e doğru koyulaşır.)
Kalem gölgesini 50 yap	Kalem gölgesi istenen değer olur.
Kalem boyunu 1 değiştir	Kalem boyu istenen değer kadar değişir.
Kalem boyunu 1 yap	Kalem boyu istenen değer olur.
damgala	Karakterin o anki konumunda ekrana kendi imajını yapıştırır.

KONTROL:

Kontrol bloğunda yer alan blokların işlevleri tablodaki gibidir.

 tıkladığında	Proje içerisinde yeşil bayrağa tıkladığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.
boşluk tuşuna basıldığında	Seçilmiş olan tuşa (burada boşluk tuşu seçilmiş) basıldığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.
Karakter1 tıkladığında	Karaktere tıkladığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.
1 saniye bekle	Projeyi istenilen süre kadar bekletir, süre tamamlanınca sıradaki bloktan çalışmaya devam eder.
sürekli	Bu blok içerisinde bulunan bloklar sırasıyla program durdurulana kadar tekrar tekrar çalıştırılır (sonsuz döngü).
10 kez tekrarla	Bu blok içerisinde bulunan bloklar sırasıyla istenilen değer kadar tekrar tekrar çalıştırılır.
duyurusu yap	Bu blok ile yeni duyurular yazarak komut kümelerini çalıştırmak için yeni bir blok oluşturmuş oluruz. Bu blok çalıştığında yapılan duyurunun ardından kendi icrası devam ederken bu duyuruya ait kod kümesi de icraya başlar.
duyurusu yap ve bekle	Yapılan duyurunun ardından bu bloğun altında kod kümesi var ise bu duyuruya ait kod kümesinin icrasını bekler, bitiminden sonra kendi icrasına devam eder.
duyurusu yapıldığında	Yapılan duyurunun ardından bu blok altındaki kod kümesi çalışır.
eğer ise sürekli	Eğer' in ardından gelen koşulun doğru olması durumunda program bu blok içerisine girer ve içerideki blokları sürekli olarak (sonsuz döngü) çalıştırır. Koşul doğru değil ise bu blok içerisine girilmez.
eğer ise	Eğer' den sonra gelen koşul doğru ise program bu blok içerisine girer ve bu blokları çalıştırır, ardından bu blok içerisinden çıkarak sonraki bloktan çalışmaya devam eder.
eğer ise öyle değilse	Eğer koşul doğru ise hemen altında yer alan kod blokları icra edilir ve bu kod bloğundan çıkılarak program icraya devam eder. Eğer koşul yanlış ise 'öyle değilse' kısmında yer alan bloklar icra edilir, icradan sonra bu bloktan çıkılarak program akışı kaldığı yerden devam eder.
olana kadar bekle	Koşul doğru olana kadar beklenir, koşul doğru olunca aşağıdaki bloklar çalışmaya başlar.
olana kadar tekrarla	Koşul doğru olunca blok içerisine girilerek kodlar icra edilir. Koşulun her döngüde doğru olması halinde icra devam eder. Koşul doğrulanmadığı halde altındaki kodlar çalıştırılır.
bu blokları durdur	Bulunduğu blok kümesini durdurur.
bütün blokları durdur	Proje içerisindeki bütün kod kümelerini durdurur.



OPERATÖRLER:

Operatörler bloğunda yer alan blokların işlevleri tablodaki gibidir.

	Boş kutulara yazılan iki değeri toplar.
	İlk kutudaki değerden ikinci kutudaki değeri çıkarır.
	İki değeri çarpar.
	İlk kutudaki değeri ikinci kutudaki değere böler.
	Belirtilen iki değer arasında rastgele bir sayı üretir.
	İlk kutudaki değer in ikinci kutudaki değerden küçük durumu kontrolü yapılır.
	İki değer in bir biri iler eşitliği durumu kontrolü yapılır.
	İlk kutudaki değer in ikinci kutudaki değerden büyük durumu kontrolü yapılır.
	Belirtilen iki koşulunda doğruluk kontrolünü yapar.
	Belirtilen iki koşuldan en az birinin doğru olması durumunu arar.
	Koşulda verilen durumun olmaması istendiği durumlarda bu blok kullanılır.
	İstenilen iki değeri metin olarak birleştirilir.
	İstenilen değer in hangi sırasındaki harfi isteniyor ise bu blok ile bu bilgi elde edilir.

DEĞİŞKENLER:

Değişkenler bloğunda yer alan blokların işlevleri tablodaki gibidir.

	Bu blok ile yeni bir değişken oluştururuz.
	Bu blok ile var olan istediğimiz bir değişkeni sileriz.
<input checked="" type="checkbox"/>	Oluşturulan 'değişken' isimli değişken verisi. (Kuru işaretlendiğinde ekranda değişken değerinin ne olduğu görünür.)
	Var olan değişkenlerden istenilen seçilerek istenilen değer yapılır.
	Var olan değişkenlerden istenilen değişken değeri arzu edilen rakam kadar değiştirilir.
	Var olan değişkenlerden istenilen değişkeni ekranda gösterir.
	Değişkene sahipsem 'Liste oluştur' seçeneği açılır. Bu blok ile bir liste oluşturulur.
	Var olan bir listeyi buradan silebilirim.