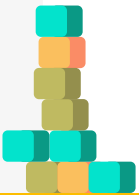




Çocuklar için Bilişim Kitapları



Kodlama
3B Tasarım
Dijital Vatandaşlık
Oyun Tasarımı
Programlama



Hakkımızda

1995 yılında kurulan

Pusula Yayıncılık, başta bilişim sektörü olmak üzere farklı alanlarda ürünler vermektedir. Bilgisayar yayıncılığı alanında Türkiye'nin önde gelen kuruluşlarından olan Pusula, "Kim Korkar Bilgisayardan?" serisiyle başladığı popüler bilgisayar yayıncılığına teknik kitaplarla devam etmekte, bu arada bilişim alanında süreli yayınlar, ansiklopediler ve eğitim ürünleri yayımlamaktadır.

2015 yılından itibaren "Çocuklar için" serisi ile ilkökul ve ortaokul öğrencileri için de Kodlama-Robotik temalı kitap yayıncılığına başlamıştır.

2016 yılından itibaren ise hem STEM kavramını hem de MAKER kavramını odağına alan çocuklara yönelik aylık dergileri ile yeni neslin yeni öğrenme yöntemlerini yayınlarının ana eksenine taşımıştır.

21. yüzyıl becerilerini çocuklarımıza kazandırmak için özgün içerikler üretmeye devam etmektedir.

K-12 için Kodlama Eğitimi

Kodlama çocuklara ve gençlere gerçekte hayatta ihtiyaç duyacakları problem çözme becerileri, algoritma ve sistem temelli düşünce becerileri kazandırır.

Kodlama, çocukların dijital Dünyada tüketici konumundan üretici durumuna geçtikleri dönemeçtir.

PUSULA

[illegible]

Okul Öncesi Algoritmik Düşünme ve Kodlamaya Giriş Etkinlikleri 1 ve 2



Bu kitap, okul öncesi çocuklar için algoritmik düşünme altyapısını oluşturmak hedefi ile hazırlanmıştır. Algoritmik düşünme becerisini kazanan çocuklar kodlama eğitimine daha yatkın oldukları gibi, hayatın her alanında bu becerilerinin katkısını görebilirler.

- "Noktaları Birleştir" Etkinlik Grubu
- "Sıralama" Etkinlik Grubu
- "Hedefe Ulaşma" Etkinlik Grubu
- "Döngüler-Örüntüler" Etkinlik Grubu
- "Şartlı Dallanma" Etkinlik Grubu

Günümüzün en yaygın dillerinden biri olan kodlama dilini öğrenme yaşı okul öncesine kadar inmiştir. Hedefimiz kodlama dilini öğrenmeye başlarken, algoritmik düşünce becerisi ile problem çözmelerini, sorunlara çözüm odaklı yaklaşımlarını öğretmektir.

Çocukla birlikte çalışacak eğitmen ya da ebeveyn için verilen açıklamalar, etkinliğin doğru anlaşılmasını ve hedefe uygun tamamlanmasını sağlar.

Bu işareti gördüğünüzde size yazılmış açıklamaları daha dikkatli okuyarak, çocuklarımızı daha doğru yönlendirebilirsiniz.

Oyun Tasarımı Etkinlik Kitabı 1-2-3-4



Bu etkinlik kitabı sayesinde oyunun ne olduğunu keşfedeceksiniz.

Bu etkinlik kitabı sayesinde oyun tasarlayacaksınız.

Bu etkinlik kitabı sayesinde oynadığınız oyunlara farklı bakacaksınız.

Bu etkinlik kitabı sayesinde yeni fiziksel oyunlar tasarlayacaksınız.

En önemlisi, bu etkinlik kitabı sayesinde tüketimden üretime geçeceksiniz.

Bu etkinlik kitabı siz geleceğin oyun tasarımcılarına yazıldı.

Oyunu sadece oynamakla yetinmeyen, oyun tasarlamak isteyenlere yazıldı.

Benim de bir oyunum var diyenlere yazıldı.

Kendi oyununuzu tasarlama zamanı.

Haydi sen de aramıza katıl.

Hemen kendi oyununu tasarlamaya başla!

Bu etkinlik kitabı sayesinde oynamayı çok sevdiğiniz oyunlara artık farklı bir gözle bakacak, kendi oyunlarınızı tasarlamaya başlayacaksınız.

Bu sayede **tasarım odaklı, algoritmik, analitik düşünme** becerilerinizi geliştirecek ve yaratıcılığınızın sınırlarını zorlayacaksınız.

Kitapta yer alan etkinlikleri tamamladığınızda kâğıt üstünde oyununuz, hayallerinizdeki dijital oyununuz, masaüstünde platform oyununuz ve ailenizle birlikte geliştireceğiniz ve oynayacağınız yepyeni oyunlarınız olacak!

Kodlama Öğreniyorum Serisi

Kodlama Öğreniyorum serisi ilkökul her sınıf için, çocukların ilgili sınıftaki bilgi ve becerileri gözetilerek hazırlanmıştır.

Kitaplarda amaç algoritma, döngü, koşul yapıları, fonksiyonlar gibi temel kodlama kavramlarını çocuğa benimsetmektir.

Her kavram hem kâğıt üstü etkinliklerle, hem blok kodlama araçları ScratchJR, Scratch, Code.org, Tynker ve Kodable ile pekiştirilir. Bunun amacı ilgili kavram bir kere çocuk tarafından anlaşıldığında hangi programlama dili olursa olsun onu uygulayabilir olmasıdır.

Tüm kitaplardaki kâğıt üstü etkinlikler, kitap sonunda verilen stickerlar ile yapılabilir. Böylelikle oyunlaştırma ögesi eğitime dahil edilmiş olur.



Kodlama Öğreniyorum- 1.sınıflar için

- Bilgisayarlar: Bilgisayarlar nasıl çalışır?
- Algoritma Nedir?
- Günlük Hayatta Yaşadığımız Olayları Algoritma ile Nasıl İlişkilendiririz?
- Neden Her Şeyi Sıralamalıyım?
- Neden Tekrar Eden İşlerde Döngüleri Kullanıyorum?

Code.org, Kodable, Tynker ve ScratchJR ile uygulamalar

Kodlama Öğreniyorum Serisi

Kodlama Öğreniyorum- 2.sınıflar için

- Bilgisayarlar: Bilgisayarlar nasıl çalışır?
- Algoritmalar
- Döngüler
- Koşul Yapıları

Code.org ve Scratch ile uygulamalar



Kodlama Öğreniyorum- 3.sınıflar için

- Algoritmalar
- Koşul Yapıları
- Fonksiyonlar
- Değişkenler

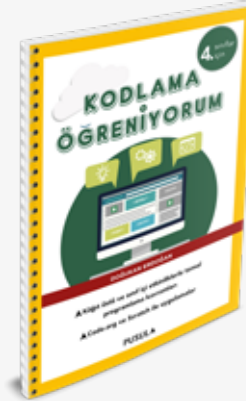
Code.org ve Scratch ile uygulamalar



Kodlama Öğreniyorum- 4.sınıflar için

- Algoritmalar
- Koşul Yapıları
- Döngüler
- Değişkenler
- Diziler
- Fonksiyonlar

Code.org ve Scratch ile uygulamalar



KODİ: Yeni Dünya Düzeni



"Kodi: Yeni Dünya Düzeni" bir yandan sosyal medya kullanımı, teknolojinin gelişimi, gelecekte oluşabilecek olası senaryolar ile ilgili konularda çocukları hazırlamayı amaçlarken bir yandan da sosyal medyanın erken yaşta kullanımının oluşturabileceği tehlikeleri fark ettirmeyi amaçlayan eğlenceli bir hikâye kitabı olarak ilkökul düzeyine uygun olacak şekilde yazılmıştır.

"Kodi robotunu tasarlarken kendini çok mutlu hissediyordu.

Tasarladığı robotu, herkesin görmesi gerektiğini düşündü.

Yaptığı robotun fotoğraflarını sosyal medyada paylaşmalıydı."

"Kodi: Yeni Dünya Düzeni" aynı zamanda Nöropsikolojik Eğitim Modeli'ne (PASS) göre düzenlenmiştir. İçerdiği etkinlikler ile çocuklarımızın hem eğlenceli zaman geçirmesi hem de zihinsel aktiviteler yapması amaçlanmıştır.

"Kodi: Yeni Dünya Düzeni" 21.yy becerilerinden problem çözme, analitik düşünme, iletişim, inisiyatif alma, takım çalışması, yenilikçilik gibi becerileri de desteklemektedir.

Kitabımızın yazım sürecinde çeşitli uzman görüşleri alınarak düzenlenmiştir. Eğitim teknolojisi, oyunlaştırma uzmanları; sınıf öğretmenleri ile bilgisayar teknolojileri öğretmenleri ve psikolojik danışmanlar yazım sürecinde değerli görüşleriyle kitabımıza katkı sunmuştur.

KODİ: Rodonun Dönüşü



Kodi ve Rodo serinin ikinci kitabında maceralarına devam ediyor. İlk kitapta yanlış sosyal medya kullanımı Kodi ve Rodo'nun başına türlü sorunlar açmıştı. Bu kitapta Kodi, Rodo'yu bulmak için Youtube'dan faydalaniyor. Ama doğru şekilde mi?

Bu kitapta Kodi'nin başından geçen macera dolu bir hikaye bulacaksınız. Youtube'da karşınıza çıkabilecek olumlu ve olumsuz durumları keşfedeceksiniz. Böylece Youtube'da 13 yaşından sonra, doğru davranışlarla nasıl videolar çekebileceğinizi, neleri paylaşıp paylaşamayacağınızı öğreneceksiniz.

"Kodi, Rodo'yu bulabilmek için ilk videosunu odasında çekip babasından izin alarak YouTube'a yükledi. İlk videosu en çok izlenenler listesine giren Kodi çok mutluydu.

Videoya gelen yorumları tek tek okuyan Kodi, Rodo ile ilgili bir bilgiye ulaşamadı. Bunun üzerine Kodi her gün yeni bir video çekerek YouTube'a yüklemeye karar verdi."

"Kodi: Rodo'nun Dönüşü" aynı zamanda Nöropsikolojik Eğitim Modeli'ne (PASS) göre düzenlenmiştir. İçerdiği etkinlikler ile çocuklarımızın hem eğlenceli zaman geçirmesi hem de zihinsel aktiviteler yapması amaçlanmıştır.

"Kodi: Rodo'nun Dönüşü" 21.yy becerilerinden problem çözme, analitik düşünme, iletişim, inisiyatif alma, takım çalışması, yenilikçilik gibi becerileri de desteklemektedir.

Bu kitap MEB, BT kazanımlarını desteklemektedir.



Kodlama Korsanları



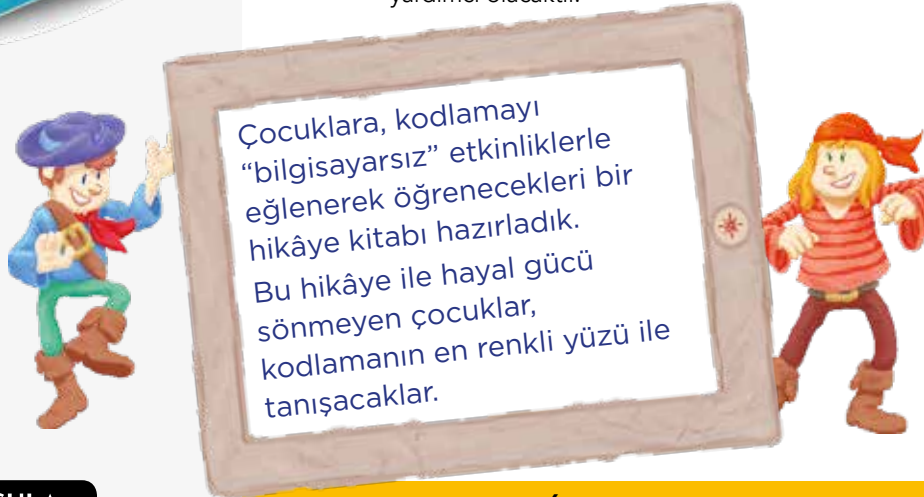
Kumsal ve Deniz yeni evlerinin çatı katında buldukları kil tablet ile kodlama dünyasına adım atıyorlar.

Korsan Dede'ye yardım ederlerken eğlenceli bir serüvene dalıyorlar. Kodlama bilen ya da bilmeyen herkes onlarla eğlenebilir, etkinlikleri tamamlayıp, problemlerin üstesinden gelebilir.

"Ben ve arkadaşlarım Kodlama Adaları'nda yaşayan korsanlarız. Bize "Kodlama Korsanları" derler. Çünkü biz, yaşadığımız yerde tüm işlerimizi kodlayarak yaparız. Şimdi bana yardım etmeye hazır mısınız?"



Hikâyeyi okuyan çocuklar kendi yaşamları ile bağlantılar kurarak, problemlerle başa çıkmanın farklı yönlerini keşfedecekler. Kitabımız, MEB'in 2018 yılında yayınlanan Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi kazanımları kapsamında, yapılandırmacı ve öğrenci merkezli eğitim yaklaşımlarına uygun olarak sizlere yardımcı olacaktır.



Elektro: Teknolojik Araç Avcıları



Aslı ve Emre isimli ikiz kardeşler zarar gören teknolojik araçtan yanlış bir yöntemle kurtulmaya çalışırken, bir anda karşılarında çok tuhaf bir robot bulurlar.

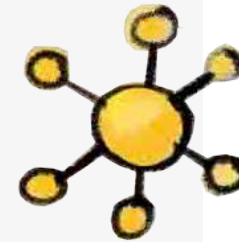
Robot, kardeşlere Elektran adında bir elektronik şehri kurtarmakla görevli bir teknolojik araçlar avcısı olduğunu söyler. Aynı zamanda bu şehir yaşadığımız dünya ile bağlantılıdır.

Aslı ve Emre kardeşler bu tuhaf ama sevimli robottan elektronik atıklarla ilgili çok şey öğrenirken teknolojiyle dolu gizemli bir maceraya adım atarlar.

Bu macera sonunda Aslı ve Emre Teknolojik Araçlar Avcısı olma yolunda önemli adımlar atacaklardır.

Bu Kitapla Beraber Neler Öğreneceğim?

- E-atıkların neyi ifade ettiğini öğreneceğim.
- Çevremdeki elektronik araçların farkında olacağım.
- Geri dönüşüm kavramını bilen, uygulayan ve çevrenin korunmasına yardımcı olan bir teknolojik araçlar avcısı olacağım.



Dijital Hikaye Tasarımı



Kitap sayesinde öğretmen ve öğrenciler, çoklu ortam araçlarını kullanarak kendi dijital hikâyelerini kolayca oluşturup paylaşabilirler. Haydi dijital hikâyelerimizi oluşturmaya başlayalım!

Geleceğin yazarları içlerindeki yetenekleri ortaya çıkarmak için bekliyor!

Bu kitapta, hayalini kurduğumuz hikâyemizi Scratch ile görseller oluşturarak video haline getireceğiz. İstersek hikâyelerimizi kendimiz veya arkadaşlarımızla bir ekip olarak seslendirerek çok daha eğlenceli dijital hikâyeler ortaya çıkarabiliriz.

Dijital hikâyeler oluşturarak birçok kazanım elde edecek, eğitici ve eğlenceli vakit geçireceğiz.

Kitap, disiplinler arası çalışmaya da katkı sağlayarak aynı zamanda STEM etkinliklerini de destekleyecektir. Çalışma sonucunda yaratıcı düşünme, sebep sonuç ilişkisi kurma ve takım çalışması becerilerinin gelişmesine katkı sağlanmış olacaktır. İlk video edit mantığı da böylece öğrenilmiş olacaktır.

- Dijital Hikâyemizi Tasarlayalım: Hikâye oluştururken nelere dikkat etmeliyiz öğreneelim, hikâyemizi yazalım.
- Görsellerimizi Oluşturalım: Scratch ile görsel tasarımımızı yapalım: Tasarıma karakter, arkaplan ekleyelim, konuşma balonlarını yazalım ve kodlayalım. JPEG ve PDF dosyalarını oluşturalım.
- Video Oluşturalım: Hazırladığımız görsellerden video oluşturalım, ses ekleyelim, kaydedelim.
- Yayınlayalım: Youtube'a giriş yapalım, kanal ayarlarımızı tamamlayalım ve yayınlayalım.

Çocuklar için Scratch 3



Scratch, çocukların programlamaya başlaması için tercih edilen en yaygın araçlardan biridir. Sürükle-bırak yöntemi ve görsel blokların olması çocuklar tarafından rahatça kullanılmasını sağlar. Türkçe dil desteği bulunur. Tamamen ücretsizdir. Scratch'in en güncel sürümü olan 3.0 versiyonu ile görsellik iyileştirilmiş, yeni eklentiler ve birçok özellik eklenerek Scratch dünyası zenginleştirilmiştir.

Kitabımız, Bu yeni Scratch sürümüne göre hazırlanmış ve yeni gelen özellikleri içeren uygulamalarla zenginleştirilmiştir. Bu kitapla;

- Kodlamayı eğlenerek öğrenin.
- Kendi oyununuzu, hikâyeyi, uygulamalarınızı geliştirin.
- Makey Makey ve Micro:bit ile tanışın.
- Scratch'in en güncel sürümü, yeni eklentiler ve özelliklerle Scratch dünyasına adım atın!

Kodlama, çocuklarımızda algoritmik düşünme becerisini, problem çözme yeteneklerini geliştirir. Erken yaşta kodlama ile tanışan çocukların geleceğin dünyasında hazır bulunuşluk düzeyleri artar.

- Hazırlık yapalım: Scratch'i tanıyalım, Gmail hesabımızı açalım, tarayıcımızı kuralım, Scratch'e üye olalım.
- Çalışma Alanı ve Menüleri Tanıyalım: Çalışma alanımızı ve kullanacağımız blokları tanıyalım, eklentileri nasıl kullanacağımızı görelim, uygulamamızı kaydetmeyi ve yeniden kullanmayı öğreneelim.
- Kodlama zamanı! Uygulamalarımızı geliştirelim: Sahnemizi ve karakterlerimizi seçelim, kod blokları ile kodlarımızı yazalım, eklentiler ile zenginleştirilelim.

Çocuklar için Algoritma Temelli Bilgisayarsız Kodlama Etkinlikleri



Ülkemizde kodlama dolayısıyla programlama eğitimi, artık erken yaşlarda okul öncesinden başlayarak ilköğretimde verilmektedir.

Bu kitap, her evde, her okulda her öğrencinin bilgisayar ya da tabletlere erişimi olmadığı düşünülerek bazı temel kavramların çocuklara kağıt üstü etkinliklerle tanıtılmasını hedefler.

Bu kitabın amacı algoritma ve kodlama mantığını anlatmak, algoritmik düşünme becerisini çocuklarımıza kazandırmaktır.

Elinizdeki kitap çocuklarımıza; problem çözerken odaklanma ve dikkatini verme, algoritmik düşünme becerisini kazandırma, kodlama mantığını, programlama temel konularını (yer değiştirme, döngüler, karar yapıları, sıralama algoritmaları gibi) ve bilgisayar sistemlerinin anladığı dil olan ikili kodlamayı (ikili sayı sisteminin çalışma mantığını) öğretmede iyi bir yardımcı kitap olması amacıyla hazırlanmıştır.

Kitap içerisinde yön bulma, labirentten çıkış, koşullu yapılar, döngü, yer değiştirme, sıralama, en kısa yolu bulma, ikili kodlama, ikili bulmaca, algoritma oluşturma, algoritması verilen kodlama alanını boyama, kodlamalı sudoku, yapay zekâ etkinlikleri gibi her bir bölüm kendi içinde kolaydan zora giden birçok etkinliğe yer verilmiştir.

Son olarak da bilgisayarsız kodlama etkinliklerinden bilgisayarlı kodlamaya (metin ya da blok) nasıl geçileceği örnek uygulama üzerinden gösterilmiştir.

Çocuklar için Kodlama



Programlama matematiğin en etkili uygulama alanlarından biridir. Problemlere çözüm üretmek, onları çok boyutlu düşünmek, sonuçlarını görmek, heyecanlanmak, hataları düzeltmek, çalışınca sevinmek, yaptığımız uygulamayı sevmek, gelişen koşullara göre yeniden düzenlemek, daha iyi yapmak, emek vermek... Yani hayata dair hemen hemen pek çok şey vardır programlamada.

Kodlamaya ait bütün teknik yazım biçimleri hakkında hiçbir şey bilmeksizin, sadece olayın mantığına, algoritmasına kafa yormak bile, aslında kendi başına bir programcılık pratiğidir ve bunu hayatın her alanında kullanırız.

Kitabın amacı, çocuklara temel kodlama-programlama kavramlarını öğretmektir. Bunu yaparken teorik ifadelerle boğulmadan, sade, eğlenceli ve uygulamaya yönelik bir metot izlenmiştir.

Eğlenceli oyunlar, hikayeler, grafikler ve uygulamalarla temel kavramlar pekiştirilmiştir.

Uygulamalar için dünyaca bilinen MIT Scratch, Google Blockly ve code.org platformları kullanılmıştır.

Kitap programlamaya yeni başlayacaklara ve temel kodlama-programlama kavramlarını öğrenmek isteyenlere de hitap etmektedir.

- Giriş: Çocuklar da Kod Yazabilir, Programcı Olabilir!
- Bilgisayarlar: Bilgisayarlara İstedikimizi Nasıl Yaptırırız?
- Google Blockly: Program Geliştirmemizi Sağlayan Görsel Bir Kütüphane
- Scratch: Programlama Onunla Çok Kolay ve Eğlenceli!
- Algoritmalar: Kod Yazmaya Geçmeden Önce...
- Döngüler: Tekrarlanan İşlemler için Temel Yapı
- Koşul Yapıları: Program Akışını Farklı Durumlara göre Değiştirmek Gerekliyse...
- Fonksiyonlar-Prosedürler: Kodu Bir Kez Yazıp Defalarca Kullanmak
- Resim ve Şekiller Oluşturmak
- Değişkenler: Programlamanın Temel Yapılarından Biri
- Listeler, Diziler: Çok Sayıda Değişkenle Çalışmak
- Nesneler ve Nesneye Yönelik Programlama
- Scratch Uygulamaları
- Blockly Oyun ve Uygulamaları

Çocuklar için Tinkercad ile 3B Tasarım



Tasarım eskiden çok teknik, çok karmaşık ve yaratıcılık gerektiren bir alandı.

Oysa dijitalleşen dünyada artık bütün çocuklar tasarımcı! Tasarım için gereken yaratıcılık onların özgür ruhunda var, ayrıca tasarım artık çok teknik ve karmaşık bir alan değil. Tam tersine, sadece İnternet bağlantısı ve Tinkercad uygulamasıyla çocuklar artık Cin Ali'nin dünyasından çıkıp üç boyutlu ve renkli nesnelerin, modellerin dünyasına giriyorlar.

Bu kitap Tinkercad'i en temel özellikleriyle ele alıyor. Üç boyutlu basit nesneler ve modeller yaratmak, bunları yaratırken hazır şekilleri kullanmak, oluşturulan tasarımları renklendirmek ve paylaşmak... Bununla birlikte somut ve görsel bir anlatımla sadece Tinkercad'i değil, aslında üç boyutlu tasarımın temellerini anlatıyor, somut örneklerle çocukların bu temelleri oynarken/yaparken edinmesini sağlıyor.

Üç boyutlu tasarım dünyasına girmek, çocukların hayal gücünü tetikleyeceği gibi, uzamsal yeteneklerini geliştirecek ve el göz koordinasyonunu mükemmelleştirecektir.

Başlangıçta bu kitap sayesinde çocuğunuzla birlikte Tinkercad'in dünyasına giriş yapabilir, sadece iki gün içinde onun size çok şey öğreteceğine emin olabilirsiniz!

- Tinkercad'i tanıyalım
- Hazır şekillerle basit tasarımlar
- Tasarımı içe veya dışa aktarmak
- Daha fazla özellik, daha fazla uygulama
- Şekilleri renklendirmek
- Kilitli resimler
- Tasarımları paylaşmak
- Tinkercad ve Arduino

Çocuklar için Uygulamalarla 3B Tasarım



Bu kitap 3 boyut kavramından başlayarak tasarımın kapılarını çocuklarımıza açıyor.

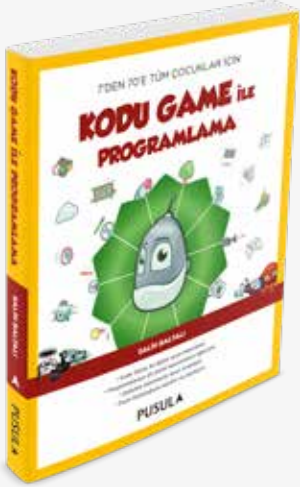
Çıktısını alıp günlük hayatımızda da kullanabileceğimiz objeleri adım adım görsellerden takip ederek tasarlayacaklar. Basitten karmaşığa her örnekte yeni bir özellik daha öğrenerek ilerleyecekler. Tasarımı yapılan objelerin çıktı alınmış örneklerini de görerek, bilgisayar ekranındaki bir çizimden daha fazlası olduğunu anlayacak ve bir ürün ortaya çıkarmanın keyfini yaşayacaklar. Temel tasarım mantığını kavrayan çocuklar bir oyuncağın eksik parçasından, daha önce hiç üretilmemiş bir objeye kadar sınırsız bir dünyanın kapısından girecekler. Dijital dünya artık ekranlardan çıkıp üçüncü boyuta uzanıyor!

Çıktısını alıp günlük hayatta kullanabileceğiniz eğlenceli uygulamalarla tasarımı öğrenin!

- 3 Boyut Nedir?
- 3 Boyutlu Yazıcı Nedir?
- Tinkercad Nedir? Neler Yapılabilir?
- 3B Tasarım Uygulamaları: Birbirinden eğlenceli çıktı alıp günlük hayatınızda kullanabileceğiniz uygulamalar:

- Parmak Ayakkabısı Mühür
- Çok Amaçlı Kalemlik
- Kuş Yuvası
- Minyon Kumbara
- Kardan Adam Gece Lambası (LED'li)
- Telefon Standı
- Rafadan Yumurtalık
- Diş Fırçalık
- Peçetelik
- Bileklik
- Anahtarlıklar
- Kurabiye Kalıpları
- Bardak Altlıkları

Kodu Game ile Programlama



Sanılanın aksine programlamayı öğrenmek çok kolaydır. Özellikle günümüzde bunu öğrenmeye yardımcı olabilecek birçok uygulama ve yazılım bulunuyor. Kodu Game, programlama becerisi olmayan çocukların bilgisayar oyunu yaparak programlamanın temellerini öğrenmelerini sağlayan ücretsiz bir oyun geliştirme aracıdır.

Bu kitap, Kodu Game ortamında çocuklara hem programlama kavramlarını hem de baştan sona bir tasarım yapmayı, karar vermeyi, sıralı düşünmeyi öğretmeyi hedefler.

Her bölümde, bir öncekinin üzerine yeni bir kavram ekleyerek adım adım ve örneklerle ilerler. Bölüm sonunda verilen görevlerle pekiştirme sağlar.

Kodu Game hakkında her türlü ayrıntıyı bulabileceğiniz bu kitabı evde, okulda, laboratuvarında rahatlıkla müfredata uygun olarak kullanabilirsiniz.

- Kodu Game ve Oyun Tasarımı
- Kodu Game İndirme ve Kurma İşlemleri
- Kodu Game Arayüzü ve Temel Araçların Kullanımı
- Çevresel Efektler ve Dünya Ayarları
- Karakter ve Nesne Programlama
- Karışık Kodlar için Sayfalarla Çalışma
- Kameralarla Çalışma
- Yollar Hazırlama ve Düşmanlarla Mücadele
- Karakterleri Konuşturma ve Oyun Hakkında Bilgilendirme
- Müzik ve Ses Efektleri
- Seviye Atlama (Multi-Levels)
- Oyun-İçi Sinematik Sahneler (Cut-Scenes)
- Kodu'da Gelişmiş Tekniklerle Oyun Örnekleri
- Oyun Topluluğuna Katılma ve Paylaşım
- Kodu Game'de Programlama Kavramları

Çocuklar için App Inventor ile Mobil Programlama



Bu kitap ile App Inventor'ı tanıyacak, uygulama ve oyunlar geliştirecek ve uygulamalarımızı nasıl çalıştırıp dağıtacağımızı öğreneceğiz.

Artık bir ihtiyaç haline gelen akıllı telefon ve tabletler hızla dünyaya yayılıyor. Beraberinde milyonlarca mobil uygulama da...

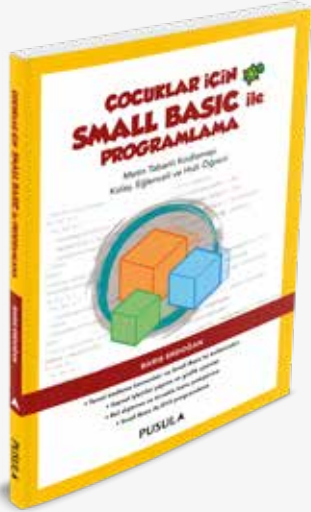
Biz de aklımızdaki projeleri mobil uygulama olarak hayata geçirip milyonlarca cihazla uygulamalarımızı paylaşabiliriz. Uygulama marketlerin sadece kullanıcısı olmaktan çıkıp marketlere uygulama ve oyun sunabiliriz.

Kod bloklarını kullanarak programlarımızı geliştirdiğimiz için temel kodlama kavramlarını bilen her yaştan herkes App Inventor'ı kullanabilir.

Kitapta App Inventor'un kurulumu ve kullanımı ile ilgili bilgiler verildikten sonra, projeler kısmı başlıyor. 8 farklı proje ile hem App Inventor'ın neler yapabildiğini öğreneceksiniz hem de adım adım çalışan uygulamalar edineceksiniz. Seçilen uygulamalar kodlama kavramları açısından da basitten karmaşığa göre sıralanmıştır. Ayrıca her proje sonunda "Neler Yapabiliriz?" bölümü ile çocukların projelerini bir sonraki aşamaya taşımaları için bir harita çizilmekte ve onları bir keşfe yönlendirmekte...

- App Inventor'ı Tanıyalım
- App Inventor Platformuna Giriş Yapalım
- Uygulamalarımızı Test Edelim
- Uygulamalarımızı Nerede ve Nasıl Test Edebiliriz?
- Uygulamalarımızı Mobil Cihazlara Kurmak
- Kendi Uygulamamızı Geliştirelim
- Adım Adım Açıklanmış 8 Uygulama Örneği ile Mobil Cihazlar için Uygulama ve Oyun Geliştirelim
- App Inventor Bileşenleri

Çocuklar için Small Basic ile Programlama



Small Basic, programlamayı kolay, anlaşılır ve eğlenceli hale getirmek üzere tasarlanmıştır.

Karmaşa yaratan bazı engelleri azaltarak karmaşık programlama dillerine daha kolay adım atmanızı sağlar.

Small Basic ile kodlamaya başlamak için hiçbir programlama tecrübesine ihtiyaç olmadığı gibi ücretsizdir ve herkes erişebilir.

Bu sebeple, blok kodlamadan metin bazlı kodlamaya geçişte de ideal bir araçtır.

Bu kitap, temel kodlama kavramlarının Small Basic'teki metin bazlı kod karşılığını verirken bolca alıştırmalar ve örneklerle anlaşılmasını kolaylaştırıyor; bölüm aktiviteleri ile çocukların benzer alıştırmalara kendi çözümlerini üretmeleri teşvik ediliyor.

- Small Basic'i İndirelim ve Kuralım
- İlk Programımızı Yazalım
- Değişken Tanımlama
- Sayısal İşlemler Yapalım
- Koşul İfadeleri
- Döngüler
- Diziler
- Alt Yordamlar
- Grafik Ekran Kullanımı
- Kaplumbağayı Programlayalım
- Olaylar ve Kullanıcı Etkileşimi
- Small Basic ile EV3 Programlama
- Konu Aktiviteleri Cevap Anahtarı

Çocuklar için Minecraft Education 101



Bu kitap, henüz "Minecraft: Eğitim Sürümü"yle yeni tanışanlar için "Minecraft: Eğitim Sürümü"nın nasıl indirilip kurulacağı, neler yapılabileceği, oyun modlarına nasıl erişileceği gibi temel bilgiler sunmanın yanı sıra eğitimcilere özel Minecraft eklentileri ve müfredatta uygun planlanmış bazı uygulama örneklerini sunar.

Oyunlar artık sadece bir eğlence aracı olarak görülüyor. Neden-sonuç ilişkisi kuran, problem çözme yeteneklerini geliştiren ve hayatı simüle eden modeller oluşturan fiziksel ve dijital oyunlar çocukların gelişiminin en temel öğelerinden biri kabul ediliyor.

Bu yüzden oyunlar artık bir eğitim aracı olarak da kullanılıyor.

Eğitimciler 21. yüzyılın eğitim alanındaki getirilerine uygun olarak, dünya üzerinde 100 milyon üzerinde kişi tarafından oynanan Minecraft'ı kullanarak, sınıf ortamındaki derslerin, tek sınıрын öğrencinin hayal gücü olduğunu sanal bir ortamda işleyebilmesini hedefleyen Minecraft: Eğitim Sürümü'nü derslerine dahil ediyorlar.

Çocuklar en sevdikleri oyunu artık derste oynuyorlar!

- MinecraftEdu Nedir?
- MinecraftEdu ile Neler Yapılabilir?
- MinecraftEdu'yu İndirelim ve Kuralım
- Ayarlar
- Yeni Dünya Oluşturmak
- Varolan Bir Dünyayı Yükleme
- Modlar
- Hileler
- Eşya Yapma (Crafting)
- Eğitimcilere Özel Menüler
- Derslik Modu (Classroom Mode)
- Kod Oluşturucu (Code Connection)
- MinecraftEdu ile Neler Yapabiliriz?
- Hazır Dersleri Kullanmak ve Paylaşmak
- Örnek Uygulamalar
- Matematik ve Fen Örnek Ders Planları

Çocuklar için Arduino ile Programlama



Bu kitap, daha önce blok kodlama araçları ve temel kodlama kavramları ile tanışmış çocukların metin tabanlı kodlamaya geçiş yapmaları için hazırlanmıştır. Kitapta yapılan uygulama örnekleri Arduino UNO kartı ile yapılandırılmıştır.

Arduino her ne kadar Robotik uygulamalarının ayrılmaz bir parçası olsa da, bu kitapta asıl hedeflenen, sadece robot programlamak değil, metin tabanlı kodlamanın çalışma prensiplerinin çocuklar tarafından kavranmasını sağlamaktır. Bu temel kodlama prensipleri ve Arduino programlama bir kez öğrenildiğinde hem diğer programlama dillerinin hem de gelişmiş robotik projelerinin kapıları çocuklarımıza açılacaktır.

- Arduino'yu Tanıyalım ve Kuralım
- Arduino UNO kartını, giriş ve çıkışlarını tanıyalım.
- Temel Devre Elemanlarını Tanıyalım: LED, Breadboard, direnç ve diğerleri nasıl çalışır, neden kullanılır?
- Devremizin Simülasyonunu Yapalım
- Temel Elektronik Kavramları: Direnç, gerilim, akım.
- Fiziksel Programlamaya Giriş yapalım: Değişkenler nasıl oluşturulur, aritmetik operatörler nedir? Uygulamalarla öğrenelim.
- Karar Yapıları Kullanalım: Koşul yapıları ile mantıksal ve karşılaştırma operatörlerini tanıyalım.
- Döngüleri Tanıyalım: For ve While döngülerini tanıyalım. Uygulamalarda kullanalım.
- Diziler Neden Kullanılır? Örneklerle dizi kullanımı...
- Fonksiyonlar: Temel Arduino fonksiyonlarını tanıyalım, kendi fonksiyonlarımızı yazalım ve uygulamalarımızda kullanalım.
- Projeler: Öğrendiğimiz tüm kavram ve komutları, projelerde kullanalım. Hatta App Inventor ile mobil cihazımızdan devremizi kontrol edelim.

Çocuklar için İnovasyon



Fark Yaratan Fikirler, Hayatı Değiştiren Yenilikler!

Çocukların ortaya çıkarılması veya sürdürülmesi gereken birçok yetileri vardır. Bunların en önemlileri hayal etmek, gözlem yapmak, soru sormak, bilmedikleri bir şeyi zevkle araştırmak, sıra dışı fikirler öne sürmek, varsayımları irdelemek ve girişimci olmaktır.

Bu kitap;

İnovasyonu anlamak,

Yaratıcı düşünmeye özendirmek,

Girişimcilikte ilk kıvılcımı yakmak için.

Fikrin değerli çocuk!

İnovasyonu Duydun mu? İçi Yenilik Dolu, Dışı Çok Havalı.

- İnovasyon Önemli. Çünkü Hem Eğlenceli Hem Kazançlı.
- Hayal Gücünü Artırmak İster misin?
- Fikir Atölyesiyim: O Fikri Nasıl Bulabilirim?
- Girişimcilik.
- Ebeveyn ve Öğretmenler için: Yaratıcı Düşünen Çocuk Yetiştirmek Sır Değil.

Dijital Oyun Tasarımı

Artık Kendi Oyununu Tasarlama Zamanı!

Bu kitabın ana amacı, çocukların yaratıcılıklarını ve oyun deneyimlerini kullanarak kendi oyunlarını tasarlamaları için rehberlik etmektir.

Oyun tasarımı üzerinde çalışmak, çocukların birçok becerisini arttırmaya yardımcı olur. Oyun tasarlarken algoritmik, analitik, yaratıcı ve tasarım odaklı düşünme becerileri gelişir.

Kitap hedefine 4 aşamada ulaşıyor:

- İlk aşamada öğrenciler tamamen oyunu ve oyunların mekanikleri ile elementleri hakkında bilgi sahibi olurlar.
- İkinci aşamada farklı materyaller ile oyun prototiplemeyi öğrenirler ve uygularlar.
- Üçüncü aşamada farklı dijital araçları kullanarak platform oyunu tasarlarlar.
- Kitabın son bölümünde ise öğrencilerin hayallerine bir sınırlama getirmeden kâğıt üzerinde eğitsel oyun tasarlayabilirler.

“Bu kitabı takip edip içindeki egzersizleri tamamladığınızda; kâğıt üzerinde hayallerinizdeki eğitsel oyunu tasarlayabilecek, var olan araçlar ile bir platform oyunu yaratabilecek ve farklı materyaller ile kendi oyununu prototipleyebileceksiniz.”

- Oyun Nedir?
- Oyun Tasarımı: Adım Adım Tasarım Aşamaları
- Oyun Tasarımcısı Kimdir?
- Tasarım Odaklı Düşünme: Oyunu Kim Oynayacak, Oyunun Türü Ne Olacak?
- Karar Verme Zamanı: Oyun Mekanikleri ve Oyun Elementleri
- Fiziksel Oyun da Tasarlayabiliriz
- Masaüstü Oyun Prototipleme Atölyesi
- Dijital Araçlarla Oyun Tasarlama



Çocuklar için Python

Python dili ile diğer diller arasındaki fark; otomatik tesli araba ile manuel araba arasındaki fark gibidir.

Siz de programlamaya kolay yoldan güçlü bir şekilde başlamak istiyorsanız Python dili en ideal seçim olacaktır.

Elinizdeki kitapta bu öğrenme sürecini kolaylaştıracaktır. Kitapta;

Algoritma temelli basitten zora giden projeler vardır.

Bol görselli basit anlatım tekniği tercih edilmiştir.

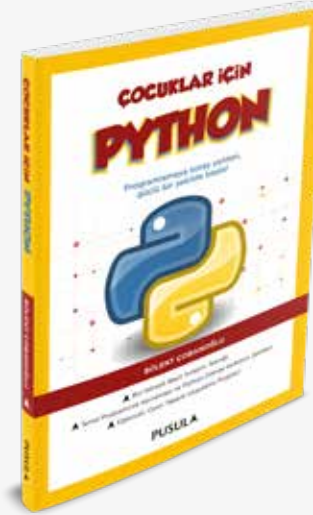
Önce kavramlar anlatılmakta, sonra projelere yer verilmektedir.

Ağırlıklı olarak eğlenceli, oyun tabanlı projelere yer verilmiştir.

Bölüm sonlarında, anlatılan konuları pekiştiren soru-cevaplar yer almaktadır.

Her bölümde “sıra sende etkinlikleri” ile öğrenilenler test edilmektedir.

- Algoritma ve Akış Şemaları
- Bilgisayar Kavramı ve Python Dili
- Değişkenler ve Hesaplamalar
- Veri Giriş-Çıkış İşlemleri
- Koşul İfadeleri ve Karşılaştırma Operatörleri
- Döngüler
- Fonksiyonlar
- String İşlemleri
- Diziler ve Listeler
- Sözlükler
- Nesne ve Sınıf Kavramları
- Rastgele Sayı Üretimi ve Makematisel Oyunlar
- Turtle ile Çizim Uygulamaları
- Olay Tabanlı Projeler ve Yılan Oyunu



Arduino'yu 25 Proje ile Keşfet!



Hayatımızın her anına dokunan elektronik cihazların nasıl çalıştığını öğrenmek herkes için gerçekten keyif verici. Tüm dünyada hızla yaygınlaşan Arduino platformu sayesinde elektronigi hiç de sıkıcı olmayan bir yaklaşımla öğrenebilirsiniz. Yaptığınız çalışmalara elektronik ile bir şeyler eklediğinizde ona canlılık katmış olacaksınız. Her yaş için elektroniğe, programlamaya merak duyanların ilk adımlarını sağlam atmalarında faydalanabilecekleri bu kitap, çok fazla teknik detaya değinmeden, uygulamalarla öğrenmenizi sağlayan bir rehber niteliğindedir.

Günümüzde hobi amaçlı devre tasarımında en çok kullanılan platform olan Arduino, birçok sensör için kütüphane desteğine sahiptir. Özgür yazılım ve donanım geliştirme ruhunu yansıttığı için binlerce projenin odak noktasını oluşturmaktadır.

Bu kitabın benzerlerinden farkı, Arduino hakkında temel bilgileri vermenin ötesinde, Arduino'yu tamamen somut örneklerle, 25 büyük uygulamayı yaparken tanıtması... En basit uygulamadan başlayarak karmaşık uygulamalara doğru giderek, okuyucu adım adım Arduino ile neler yapabileceğini görüyor, nerelerde ne tür hatalar yapılabileceğini, bu hatalardan nasıl kaçınılması gerektiğini öğreniyor.

Uygulamaların hepsini deneyerek yaptıktan sonra siz de Arduino ile harikalar yaratmaya başlayabilirsiniz!

- Arduino Dünyasına Giriş
- Arduino Programlama
- Proje Nasıl Yapılır?
- Temel Uygulamalar
- Kullanıcı Etkileşimli Uygulamalar
- Sensör Uygulamaları
- Motor Kontrol Uygulamaları
- Arduino ile Yapılabilecek Sanatsal Çalışmalar

Yeni Başlayanlar için Arduino



Son yıllarda en popüler açık kaynak kodlu geliştirme platformu haline gelen Arduino'yu Fahrettin Erdiñç herkesin anlayabileceği bir şekilde ele alıyor.

Açık kaynak kodlu yazılımların donanımdaki bir karşılığı olan Arduino, benzerleri gibi, belirli kişiler veya kurumlar tarafından tasarlanarak üretilen, devre şemaları herkese açık olan ve diğer kişiler tarafından da üretilebilen donanımlar içerir. Arduino tek bir donanım olmayıp, bir geliştirme platformudur.

Bu kitap, size Arduino ile yapabileceklerinizi en başından adım adım gösterecek. Öncelikle programlama konusunda bilgi sahibi olmalısınız. Bu nedenle de kitabın başlangıç bölümleri programlamanın temellerine ayrılmıştır.

Arduino ile uygulamalar yapabilmek için, programlamanın dışında temel elektronik bilgilerine de sahip olmanız gerekiyor. Kitabın ileriki bölümlerinde, temel elektronik bilgilerinin yanı sıra, donanıma ve mikro denetleyicilere yönelik somut uygulamalar yer alıyor.

- Dev C++ ile Proje İşlemleri
- Algoritmalar
- Assembly ve Makine dili
- Bilgisayar mimarisi
- Değişkenler
- Operatörler
- Karar yapıları
- Döngüler
- Fonksiyonlar
- Diziler
- Göstericiler
- Mikro Denetleyiciler
- Arduino Kartları
- Arduino IDE
- Devre Tahtası (Breadboard)
- Arduino veri tipleri
- Dijital Port İşlemleri
- Kesinti (Interrupt) işlemleri
- Port çalışma modları
- Zamanlayıcı (Timer)
- Watchdog Timer (WDT)
- Analog port işlemleri
- Potansiyometre değeri
- PWM uygulamaları
- Transistör ile çoklu LED kontrolü
- RS-232
- Seri port uygulamaları
- IR Verici & Alıcı
- Röle ile Fan Kontrolü
- Veri giriş çıkış elemanları
- Arduino IDE EEPROM kütüphanesi
- DC motor kontrolü
- Servo motorlar
- Bluetooth Uygulamalar

Yeni Başlayanlar İçin HTML5 CSS3



Web tasarımına ve HTML'e yeni başlayanları hedef alarak yazılan bu kitapta, fazla teoriye kaçmadan, konuya odaklanarak, kolay anlaşılacak örneklerle web tasarım mantığını anlatılıyor, HTML 5 ve CSS 3'ün yeni olanakları örneklerle okura sunuluyor.

Kitapta Web sayfalarının oluşturulması süreci anlatılırken, Steve Champeon'ın "Aşamalı Geliştirme" yaklaşımını kullanıldı. Bu yaklaşımda amaç, önce basit bir sayfa oluşturup zamanla eklemeler yaparak daha karmaşık sayfalar oluşturmaktır. Bu yöntemde, önce HTML kodları yazılıyor ve okurla birlikte doğru çalışıp çalışmadığı test ediliyor. Daha sonra CCS kodları eklenip sayfa daha görsel hale getiriliyor. Son olarak da Javascript ve ilgili kütüphaneleri kullanarak daha etkileşimli sayfalar oluşturuluyor.

Kitap, web teknolojisinin en yeni araçlarını kullanarak, web sayfası tasarımının temel mantığını herkesin anlayabileceği bir şekilde adım adım anlatıyor. Bu da kitabı, hiç HTML ve CSS bilmeyip öğrenmek isteyen veya var olan HTML/CSS bilgisini geliştirmek isteyenler için ideal başvuru kaynağı haline getiriyor.

- HTML Editörleri Ve Tarayıcılar
- W3C Uyumluluk Testi
- HTML Komutlarının Yapısı Ve Yazım Kuralları
- HTML Sayfalarının Düzenlenmesi
- Şablon Dosya
- Semantik Web Nedir?
- SEO Nedir?
- Eski Tarayıcılarda Ne Yapacağız?
- Metin Ve Listeleme İşlemleri
- Resim İşlemleri
- Favicon
- Link Nedir?
- Çıpa İle Hedefe Gitme
- Sayfalar Arası Link
- Site Dışı Linkler
- Tablo Oluşturma Ve Düzenleme
- Form Oluşturma
- Ses Ve Video Formatları
- Codec Nedir?
- Video Ve Ses Dosyalarının Kullanımı
- CSS Nedir? Ne İşe Yarar?
- CSS Yazım Kuralları
- Seçici (Selector) Kullanımı
- Menü Oluşturma
- Domain Ve Hosting Alma
- Ftp Yazılımları

Herkes için Python



Bu kitap ile 7'den 77'e Herkes Python öğrenebilir.

Modüler, % 100 nesne yönelimli, açık kaynaklı (ücretsiz), platformdan bağımsız, yorumlayıcı kullanan hızlı ve dinamik bir dil olan Python, son yılların en popüler programlama ortamlarından biri.

Programlamaya yeni başlayacaksanız, başlangıcı bu kitapla ve otomatik vitesle yapmalısınız. Kitap içerisindeki konular bol örneklerle anlatılıyor. Her bölümün sonuna eklenen değerlendirme soruları, okuyucunun/programcının bölüm bilgisini ölçmesini ve kendini denemesini sağlıyor.

Zaten programlama biliyor ve kod yazıyorsanız, bu kitap size Python'ın farkını gösterecek ve çok büyük bir hızla ilerlemenizi sağlayacak. Somut ve net örneklerle Python ve nesne yönelimli dünyaya adım atın...

- Programlama Dilleri Ve Python
- Değişkenler, Veri Tipleri Ve Giriş-Çıkış Komutları
- Operatörler Ve Matematiksel İfadelerin Kodlanması
- Seçimli Yapılar (If, If-Elif Else)
- Döngüler (Loops) • Fonksiyonlar
- Karakter Dizileri Ve String İşlemleri
- Düzenli İfadeler (Regular Expressions-Re Modülü)
- Veri Yapıları (Data Structures)
- Nesne Yönelimli Programlama
- Hatalar Ve İstisnalar (Errors And Exceptions)
- Turtle İle Çizim (Robotik Hareket) Uygulamaları
- Görsel Arayüz (GUI) Tasarımı Ve Tkinter Uygulamaları
- Dosya İşlemleri
- SQLite İle Veri Tabanı İşlemleri
- Tarih-Zaman Uygulamaları
- Test Yazılım Geliştirme
- Modüller Ve Paketler
- Numpy Paketi İle Klasik Dizi İşlemleri
- Matplotlib İle Verileri Görselleştirme, Grafik Çizimleri
- Python İle Arduino Uygulamaları

Java ile Programlama ve Veri Yapıları



Bu kitapla Java'yı temellerinden kavrayıp, programlamaya giriş yapabilir, mevcut bilgilerinizi şekillendirip Java'yı daha iyi öğrenebilirsiniz.

Elinizdeki kitap, Java dili ile programlama mantığını kavramak, programlamayı öğrenmek veya programlamanın temel kavramlarında eksikliklerini gidermek isteyenlere yardımcı olmayı hedefleyen orta seviye bir programlama kitabıdır. Kitap konuları bol örneklerle ve sade bir dille anlatılmıştır.

Kitaptaki tüm uygulamalar (yaklaşık 260 kod örneği) Java dilinin en son sürümleri ile test edilip, çalıştırılmıştır. Ayrıca her bölüm sonunda 170 farklı çalışma/değerlendirme sorularına yer verilmiş, ek olarak da kitap sonuna 160 adet çoktan seçmeli test soruları da konmuştur.

- Derleyici-Yorumlayıcı Kavramları
- Veri Tipleri ve Operatörler
- Math Sınıfı ve Yöntemleri
- Diziler ve String İşlemleri
- Nesne Yönelimli Programlama
- Kalıtım (Inheritance)
- Kapsülleme (Encapsulation)
- Çok Biçimlilik (Polymorphism)
- Alt Program (Void Yöntem)
- Java Applet Oluşturma ve Çalıştırma
- GUI Bileşenleri ve Olayları
- Grafik Uygulamaları
- Dosya İşlemleri, Veri Yazma ve Okuma
- Yığın (Stack) Yapısı
- Kuyruk (Queue) Yapısı
- Bağlı Liste (Linked Lists) Yapıları
- Diyalog/İletişim kutuları
- Veritabanı İşlemleri
- SQL Sorguları
- Görsel Programlama Uygulamaları
- Jenerikler ve Koleksiyonlar

PUSULA

Yayın Kataloğu 2021

Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık AŞ.
Namık Kemal Mah. Köşk Sk. No:25B
Ümraniye İstanbul

T: 0216 505 49 45

Fiyat teklifleri ve siparişleriniz için:
satis@pusula.com

Kitap içerikleri hakkında detaylı bilgi için:
derya@pusula.com

www.pusula.com
www.pusulakitaplilik.com

Kitapların önizlemesine
Kobo Store
Google Play Kitaplar
uygulamalarından ulaşılabilir.