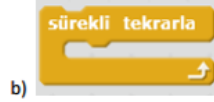


Verilen bir işin **10 kez tekrarlanması** istiyorsak aşağıdakilerden hangisi kullanılır



komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Komut bloklarını tekrarlatır.
b) Komutları istenilen süre kadar bekletir.

- c) Yeşil bayrağa tıklandığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.
d) Bütün kod kümelerini durdurur.

komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Karakteri 2 defa "x:-107", "y:-15" koordinatına götürür.
b) Karakteri "x:-107", "y:-15" koordinatında durdurur.
c) 2 karakterleri "x:-107", "y:-15" koordinatına taşır.
d) Karakteri 2 saniyede "x:-107", "y:-15" koordinatına götürür.



sol üst tarafta yer alan i düğmesinin görevi nedir?

- a) Sahneye sürpriz karakter ekler.
b) Sahneye yıldız karakteri ekler.
c) Karakterin özelliklerini görüntüler.
d) Projedeki kod hatalarını listeler.



komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a. Karakterin sahnede resminin çıkmasını sağlar
b. Bu komut içerisine yerleştirilen komutları çalışmayı durdurana kadar tekrarlar.
c. Karakteri 180 derece döndürür
d. Karakteri kenarda ise ziplatır.



3. Scratch karakteri olan kedinin sol yandaki gibi kostüm1 ve kostüm2 olmak üzere iki kostümü vardır. Kedinin devamlı hareket edip yürüyormuş gibi gözükmesi için yukarıdaki kodların ? işareti olan bölüme hangi kod gelmelidir? 10 puan

- A) B)
C) D)

6. Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi programda çalışan bütün komutları durdurur?

- A) B)
C) D)

7.




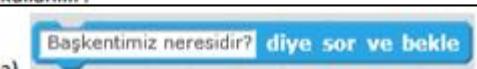
Bu kod çalıştırıldığında ekranda hangi sayı **gözükmez**?

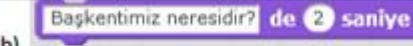
- A)3 B) 5 C) 8 D) 11


10. Kedinin sağa doğru gitmesi için hangi kod bloğu kullanılmalıdır?


- A) B)
C) D)

10)  Yanadaki gibi kara kullanılır?

a) 


b) 


c) 


d) 


S:12

Aşağıdaki operatörlerden hangisi iki sayıyı toplamak için kullanılır.

A) 

B) 

C) 

D) 

- A
- B
- C
- D

S:13



Üstteki kod bloğunda 4 adet kod kullanılmıştır. Bu kodların scratch programında ait oldukları gruplar hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?

	eğer ... ise	... a değdi mi?	...derece dön	150 ile 200 arasında rastgele sayı tut
A	Kontrol	Algılama	Görünüm	İşlemler
B	Kontrol	Görünüm	Kontrol	Veri
C	Kontrol	Algılama	Hareket	İşlemler
D	Kontrol	Görünüm	Algılama	Veri

S:16

Scratch programının kullanım amacı hangi şıkta doğru şekilde ifade etmiştir?

- Oyun, çizgi film ve animasyon oluşturabiliriz.
- Sadece yazı yazmakta kullanabiliriz
- Scratch bir bilgisayarın çalışması için gereken donanımdı
- Scratch'ı internete girerken kullanırız


S:17


Scratch programında hazırlanan çalışmaları kaydetmek için hangi menü kullanılır?


- Dosya > Kaydet
- Düzenle > Bir adımık kurulum
- Dosya > Yeni
- Paylaş > Bu projeyi internete paylaş

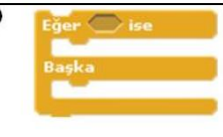
S:8

Eğer kedi ağaca yaklaşıyor ise miyav desin, yaklaşmıyorsa beni yürüt desin.” Bu ifadeyi anlatan komut bloğunda aşağıdaki komutlardan hangisi kesin vardır?

A) 

B) 

C) 

D) 

S:20



Yukarıda yer alan kedi simgesi hangi programa aittir?

- A) Microsoft Office Word
- B) Scratch
- C) Paint
- D) Hiçbiri

S:10

Komut bloğu aşağıdakilerden hangisi ile başlamaz?

a) 

c) 

b) 

d) 

- A

S:15









Üstte görülen komutların scratch programında yer aldığı kod grupları hangi seçenekte doğru verilmiştir?

	Kenara geldiğinde geri dön	..rengine değişiyor mu?	Karakter1 tıkladığında	Kostüm2 kostümüne geç
a)	Kontrol	Algılama	Hareket	Görünüm
b)	Hareket	Görünüm	Kontrol	Algılama
c)	Kontrol	Algılama	Görünüm	Hareket
d)	Hareket	Algılama	Kontrol	Görünüm

```

tıklandığında
puan değişkenini 0 yap
2+2=? sor ve bekle
eğer yanıt = 4 ise
2 saniye boyunca Doğru bildiniz diye konuş
öyle değilse
2 saniye boyunca Üzgünüm, yanlış cevap, diye konuş

```

9. "2+2=?" sorusunu doğru cevaplayan birinin puan değişkeninin 1 artması için aşağıdaki blok nereye konmalıdır? 10 puan

```

puan değişkenini 1 değiştir

```

- A) 1 B) 2 C) 3 D) 4

```

boşluk tuşu basıldığında
Kitap Fiyatı ne kadar? sor ve bekle
kitap fiyatı 'f' yanıt yapın

```

1. Yukarıda verilen Alışveriş Hesaplama programının kod bloğunun bir parçası verilmiştir. Bu kod bloğunda okla gösterilen komütün açıklaması aşağıdakilerden hangisinde doğru verilmiştir?

- a) Kitap fiyatı değişkenine verilen yanıtı aktarır.
b) Kitap fiyatı değişkenini oluşturur.
c) Kitap fiyatı değişkenini 0 yapar.
d) Kitap fiyatı değişkeni siler.

```

tıklandığında
eğer rengine değişiyor mu? ise
1 saniyede x: 5 y: -110 konumuna git

```

7. Yukarıdaki kod bloğuna göre aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

- a) Blok tıklanıldığında çalışmaktadır.
b) Kod bloğu sürekli çalışmaktadır.
c) Eğer beyaz rengi algılırsa x:5 y:-110 konumuna gider.
d) İstenen konuma gitmesi 1 saniyede gerçekleşir.

8. Klavyeden girilen iki notun ortalamasını alan ve ortalama değişkenine aktaran blok aşağıdakilerden hangisidir?

- a) ortalama değişkenini $(not1 + not2) / 2$ yap
b) ortalama değişkenini $not1 + not2$ yap
c) ortalama değişkenini $not1 - not2$ yap
d) ortalama değişkenini 0 yap

9. Önce 3 adım git. Sonra 2 saniye bekle. Daha sonra da "Merhaba" söyle ve bu yapıların hepsi sürekli olsun.

Yukarıdaki açıklamaya uygun kod bloğu aşağıdakilerden hangisidir?

- a) sürekli
3 adım git
2 saniye bekle
Merhaba diye konuş
b) sürekli
3 adım git
2 saniye bekle
Merhaba diye konuş
c) sürekli
3 adım git
2 saniye bekle
Merhaba diye konuş
d) sürekli
3 adım git
2 saniye bekle
Merhaba diye konuş

10. Yeşil bayrak tıkladığında 'ortalama' değişkeninin sıfır olması için aşağıdaki bloklardan hangisi çalıştırılmalıdır?

- a) hiçbir işlemle tıkladığında ortalama değişkenini gizle
b) tıkladığında ortalama değişkenini 0 yap
c) tıkladığında ortalama değişkenini 0 yap
d) tıkladığında ortalama değişkenini 1 de

SORU1. Aşağıda verilen kod bloğunda hangileri kullanılmıştır? *

```

eğer rengine değdi (mi?) ise
PUAN 'i' 1 artır

```

- Veri-Kontrol-Algilama
 Kontrol-Veri-İşlemler
 Algılama-Kontrol-Hareket
 Kontrol-Olaylar-Algilama

SORU3. Bir karakterin tam olarak sahnemizde görünmesi için aşağıda verilen hangi X ve Y değerleri içerisinde bulunması gerekmektedir? (X , Y)*

- 4 puan
(239, 189)
(248, -170)
(240, -250)
(0, 0)

SORU6. Aşağıda verilen kod bloğunda "5 defa MERHABA" denilebilmesi için boş bırakılan yerlerden hangisi doldurulmalıdır?*

4 puan

```

tıklanınca
1 defa tekrarla
2 adım git
MERHABA 3 de 1 saniye
4 saniye bekle

```

SORU7. Aşağıda verilen kod bloğu ile ilgili aşağıdakilerden hangisi söylenemez?*

4 puan

```

tıklanınca
CAN , 3 olsun
x: 0 y: 0 noktasına git
CAN = 0 olana kadar tekrarla
10 adım git
kenara geldiysen sek

```

Kod bloğu, CAN değişkeni "0" olunca çalışmaya başlar. Başladığı anda X:0 ve Y: 0 noktasına gider. Başladığında 3 tane CAN hakkı vardır. Karakter 10 adım atarak ilerler.

SORU8. Aşağıda verildiği gibi "Puan" adında bir değişken oluşturmak için aşağıdaki bölümlerden hangisi kullanılmalıdır? *

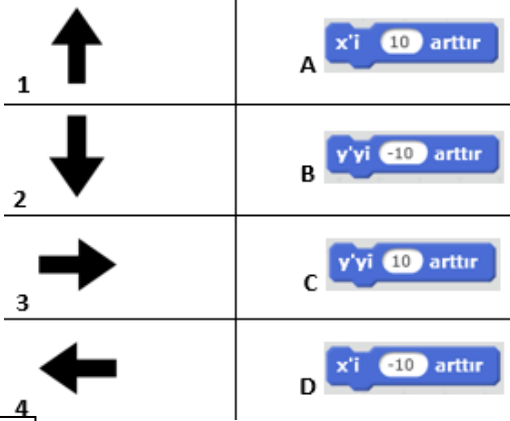
4 puan



- Hareket
- Kontrol
- Veri
- Olaylar

SORU9. Aşağıda verilen yönlerle eşleşen uygun sıralama aşağıdakilerden hangisidir? *

4 puan



- 1C-2B-3A-4D
- 1D-2C-3A-4A
- 1B-2C-3C-4D
- 1A-2B-3C-4D

SORU20. Scratch'te bir kuklayı klavyeden kontrol etmek için kullanılmamız gereken blok taşları aşağıdaki hangi kod bloklarının altında yer almaktadır? *

4 puan

- Algılama
- Kontrol
- Olaylar
- Hareket

SORU23. Scratch'te koşul doğru olana kadar içindeki kod bloklarını çalıştıran taş aşağıdakilerden hangisidir? *



SORU25. Scratch'te mantıksal ve matematiksel operatörler aşağıdaki hangi kod bloklarının altında yer almaktadır? *

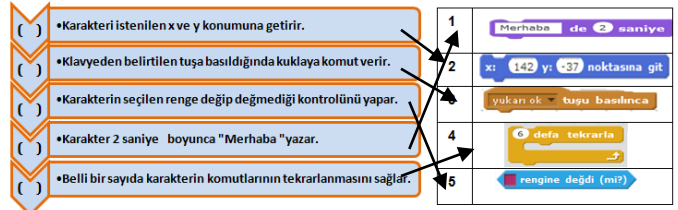
4 puan



1) Aşağıda verilen simge ve ifadelerin doğru olanların başına "D" yanlış olanların başına "Y" yazın. (2x10=20p)

y	Scratch bir kelime işlemci programdır.
d	Scratch programında genellikle uygulamaları başlatmak için kullanılır.
d	Bir algoritmanın geometrik şekiller ile gösterilmesine "Akış Şeması" denir.
y	Seçili olan kuklayı küçültür.
d	Kütüphaneden dekor (sahne) seçmemizi sağlar.
d	Algoritma basamaklarının bir başlangıcı ve sonu bulunur.
d	Scratch programı ile animasyon ve oyunlar yapabiliriz.
d	Scratch programında Kuklaların kılıklarının orta noktalarını belirler.
y	Scratch programında genellikle uygulamaları başlatmak için kullanılır.
y	Scratch programında kukla (karakter) eklememizi sağlayan bölümdür.

2) Aşağıda scratch programında kullanılan bloklar, uygun işlemler ile yanına doğru sayıları yazarak eşleştiriniz. (10p)



Aşağıda verilen 3. Ve 4. sorularda sorularda verilen problemleri çizim ve basit blokta doğru şekilde çözümlenmiştir.

6) Umut'un Bilişim dersi projesi için hazırladığı programda kukla ekranın kenarına gelince geri dönerken baş aşağı dönüyor. Umut'un kuklanın ters dönmesini engellemek aşağıdaki bloklardan hangisini kullanması gerekir? (5p)

- A)
- B)
- C)
- D)

7) Aşağıdaki program çalışınca sonuç değişkenin değeri kaç olur? (5p)

- A) 300
- B) 30
- C) 35
- D) 301

