

Soru-1: Aşağıda verilenlerden hangisi problem çözme adımları arasında yer almaz?

- Problemi Anlama
- Çözümü Değerlendirme
- Bir Plan Yapma
- **Problem Oluşturma**

Soru-2: Aşağıdakilerden hangisi problem çözme stratejileri arasında yer almaz?

- **Çözüme cevap anahtarından bakabiliriz**
- Örüntüleri tanıyabiliriz
- Tersten gidebiliriz
- Çözüm için deneme yapabiliriz

Soru-3: "Gökçe neredeyse her sabah okula geç kalmaktadır." Bu sorunun nedenleri arasında aşağıdakilerden hangisi sayılmaz?

- Sabah alarm kurmadığı için uyanamıyor olabilir.
- **Arkadaşları çok erken geliyor olabilir.**
- Okul eve çok uzak olabilir.
- Akşam çok geç yattığından kalkamıyor olabilir.

Soru-4: Özgür öğretmen derste öğrencilerinden bir kağıt çıkarmalarını ve kağıdın bir köşesini yırtmalarını istemiştir. Daha sonra kağıtları karşılaştırdığında farklı köşelerin farklı büyüklükte yırtıldığını gözlemlemişlerdir. Bu durum algoritma oluştururken hangi olayın önemini göstermektedir?

- Algoritmanın kısa ve öz olması gerektiğinin
- **Algoritmanın herkes tarafından aynı anlaşılacak şekilde oluşturulması gerektiğinin.**
- Algoritmanın herkes tarafından farklı anlaşılabilmesinin
- Algoritmanın programlama için gerekli olduğunun

Soru-5: Futbol maçlarında her takımın olması gereken oyuncu sayısı 11 olup değişmezken, her maçın sonucu farklı olabilmektedir. Burada maçın sonucu programlama sürecine göre hangisi olabilir?

- Mantıksal operatör
- Sabit
- Problem çözme yöntemi
- **Değişken**

Soru-6: Selçuk Ortaokulunda 5. Sınıf öğrencilerinin dersleri saat 13:00 da başlarken 18:45 te bitmektedir. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinde en yüksek not 100 iken her öğrenci çalışmasına göre farklı puanlar alabilmektedir. Yukarıda verilen bilgilerden hangisi değişken olarak ifade edilebilir?

- En yüksek alınabilecek puan
- Ders bitiş saati
- **Öğrencilerin aldığı puan**
- Ders başlama saati

Soru-7: "Satranç oyunu 2 kişi ile oynanır ve başlangıçta taşlar hep aynı şekilde dizilir. Oyun başladıktan sonra her taşın kendine ait bir ilerleme yöntemi bulunur. Oyun bazen çok kısa sürebilirken bazen çok uzun sürebilmektedir. Hamle sayıları oyuncuların oyun stiline göre farklılaşabilir. Oyun sonunda bir taraf kazanabileceği gibi bazen berabere de bitebilir." Bu bilgilere göre aşağıda verilenlerden hangisi sabittir?

- **Başlangıçtaki taş dizilimleri**
- Oyundaki hamle sayısı
- Oyunun Sonucu
- Oyunun süresi

Soru-8: Programlama sürecinde işlem yaparken mantıksal operatörleri ve matematiksel operatörleri kullanmaktayız. Aşağıdakilerden hangisi mantıksal operatörler arasında yer almaz?

- Değil
- Veya
- Ve
- **= Eşittir**

Soru-9: Programlama sürecinde işlem yaparken mantıksal operatörleri ve matematiksel operatörleri kullanılmaktadır. Aşağıdakilerden hangisi matematiksel operatörler arasında yer almaz?

- **Veya**
- = Eşittir
- - Eksi
- + Artı

Soru-10: Osman öğretmen derste öğrencilerine 0 ile 10 arasında bir rakam tuttuğunu ve bunu tahmin etmeleri gerektiğini söylemiştir. Mantığıyla hareket eden bir öğrenci en fazla kaç hamlede sonuca kesin ulaşır?

- 2
- **4**
- 1
- 3

Soru-11: Aşağıda mektup göndermek aktivitesinin adımları verilmiştir. Hangi algoritmanın adımları doğru olarak yazılmıştır?

- Özenle Yazın, Dikkatlice Katlayın, Zarfa Yerleştirin ve Kapatın, Postalayın, Pulu Yapıştırın
- **Özenle Yazın, Dikkatlice Katlayın, Zarfa Yerleştirin ve Kapatın, Pulu Yapıştırın, Postalayın**
- Zarfa Yerleştirin ve Kapatın, Özenle Yazın, Dikkatlice Katlayın, Pulu Yapıştırın, Postalayın
- Özenle Yazın, Dikkatlice Katlayın, Postalayın, Pulu Yapıştırın, Zarfa Yerleştirin ve Kapatın

Soru-12: Aşağıda Akış Şemaları ile ilgili verilenlerden hangisi yanlıştır?

- Farklı hareketler için farklı semboller kullanılır.
- Bir sürecin adımlarını görsel yada sembolik olarak gösterir.
- Akış şemaları çeşitli şekillerden oluşur.
- **Akış şemalarının güzel görünmesi için istediğimiz adıma istediğimizi şekli verebiliriz.**



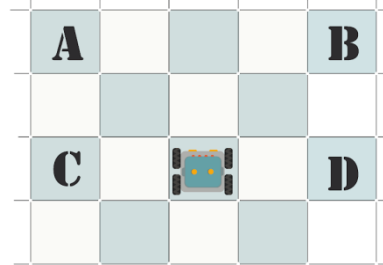
Soru-13: Aşağıdaki resime göre Doktorun muayenehanesinde bulunanlardan hangisi değişken olur?

- Doktorun odası
- Doktor Mehmet Bey
- Hastaların oturduğu koltuk
- **Gelen Hastalar**



Soru-14: Akış şeması oluştururken bazı şekillerden faydalanırız. Bu sembollerden Elips şekli hangi amaçla kullanılmaktadır.

- **Akışı başlatır veya bitirir.**
- Ekran/Yazıcı çıktısı alır.
- Karar verme merkezidir.
- Dışarıdan veri girişini belirtir



NOT:15-16-17

sorular yandaki resime göre yapılacaktır

Soru-15: Aşağıda verilen resme göre robotumuzun C noktasına gitmesi için gerekli olan akış şeması adımları nasıl olmalıdır?

- BAŞLA - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - SAĞA DÖN - SOLA DÖN - İLERLE - BİTİR
- **BAŞLA - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR**
- BAŞLA - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR

Soru-16: Aşağıda verilen resme göre robotumuzun D noktasına gitmesi için gerekli olan akış şeması adımları nasıl olmalıdır?

- BAŞLA - SAĞA DÖN - SOLA DÖN - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- **BAŞLA - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR**
- BAŞLA - İLERLE - İLERLE - BİTİR

Soru-17: Aşağıda verilen resme göre robotumuzun hangi algoritmayı kullanarak A noktasına ulaşamaz?

- **BAŞLA - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR**
- BAŞLA - İLERLE - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - SAĞA DÖN - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - BİTİR

Soru-18: Günlük hayatta karşılaştığımız, çözüm aranması gereken ve çözümü için bilgi, mantık, deneyim, ya da dikkat isteyen durumlardır.” Tanımı verilen kavram aşağıdakilerden hangisidir?

- Algoritma
- **Problem**
- Bilgi
- Program

Soru-19: Aşağıdakilerden hangisi bir problem durumu olamaz?

- **Orkun uyurken suların kesilmesi**
- Enes video montajlarken elektriklerin gitmesi
- Melis'in araştırma yapacağı sırada internet bağlantısının kopması
- Ali sunum hazırlarken klavyenin çalışmaması

Soru-20: Burak Mersin'de yaşanan bir öğrencidir ve ertesi gün teslim etmesi gereken ödevi yapmak için akşam 19.00'da bilgisayarının başındadır. Aşağıdakilerin hangisi Burak için problem durumu oluşturur?

- Burak ödevini hazırladıktan sonra elektriklerin kesilmesi
- Burak uyuduktan hemen sonra elektriklerin kesilmesi.
- **Burak ödevini yaparken elektriklerin kesilmesi**
- Aynı gün Eskişehir'de elektriklerin tüm gün kesilmesi.

Soru-21: Bir problemin çözümü için aşağıdakilerden hangisi yapılmaz?

- Problemi iyi anlamak.
- Problemi çözmek için bir plan yapmak.
- **Problemi uzun ve karışık yollardan çözmeye çalışmak.**
- Problemi çözdükten sonra sonucu kontrol etmek.

Soru-22: Aşağıdakilerden hangisi problem çözme adımlarından biri değildir?

- Bir Plan Yapma
- Problemi anlama
- Planı Uygulama
- **Not tutmak**

Soru-23: Bir problemi doğru olarak çözebilmenin ilk aşaması nedir?

- **Problemi anlama**
- Çözümü Değerlendirme
- Bir Plan Yapma
- Planı Uygulama

Soru-24: Aşağıdakilerden hangisi problem çözme stratejileri arasında yer almaz?

- Önemli yerlerin altını çiz
- Çözüm için deneme yap
- Çözümü değerlendirme
- **Problem ifadesini yüzeysel oku**

Soru-25: Bilgisayarların sonuca ulaşabilmek için algıladığı, işlediği, sonuç ürettiği veya daha sonra kullanmak üzere depoladığı her şeye .....denir.

- **Veri**
- Problem
- Algoritma
- Beyin fırtınas

Soru-26: Bir aracı, nesneyi ya da sayıyı işletmek / çalıştırmak / kullanmak anlamında tanımlanan kelime hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?

- **Operatör**
- Şoför
- Eğitimci
- Veri

Soru-27: Belirli bir işin yapılabilmesi için, basit işlemlerle şema halinde gösterilmesine ne denir?

- **Akış Şeması**
- Kod
- Problem
- Algoritma

Soru-28: Aşağıda bulaşık yıkamak aktivitesinin adımları verilmiştir. Hangi algoritmanın adımları doğru olarak yazılmıştır?

- Artıkları sıyr, Sudan geçir, Sabunla, Kurut, Durula
- **Artıkları sıyr, Sudan geçir, Sabunla, Durula, Kurut**
- Artıkları sıyr, Sudan geçir, Durula, Kurut, Sabunla
- Artıkları sıyr, Sabunla, Durula, Kurut, Sudan Geçir

Soru-29: Akış şeması oluştururken bazı şekillerden faydalanırız. Bu sembollerden Eşkenar Dörtgen şekli hangi amaçla kullanılmaktadır.

- Dışarıdan veri girişini belirtir
- Ekran/Yazıcı çıktısı alır.
- **Karar verme merkezidir.**
- Akışı başlatır veya bitirir.

Soru-30: Yakar Top oyununu düşündüğünüzde aşağıda verilenlerden hangileri sabit olarak değerlendirilebilir?

- Oyun Süresi
- Oyuncu Sayısı
- Alınabilecek Can Sayısı
- **Oyundaki Top Sayısı**

Soru-31: Aşağıda 3 öğrencinin sınavdan aldığı notlarla ilgili yorumda bulunulmuştur. Buna göre hangi yorumda üç öğrencinin sonuçlarıda kesin belirtilmiştir?

- Beyza veya Feyza veya Sena Yazılıdan 100 almıştır.
- Beyza veya Feyza ve Sena Yazılıdan 100 almıştır.
- **Beyza ve Feyza ve Sena yazılıdan 100 almıştır.**
- Beyza ve Feyza veya Sena Yazılıdan 100 almıştır

Soru-32: Neva bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi not ortalamasını hesaplamak için bir program yazmış. 1. Yazılı, 2. yazılı ve ders içi etkinliklerinin ortalamasını alarak sonuca ulaşmıştır. Neva bu işlem için aşağıdaki operatörlerden hangisini kullanmamıştır?

- Bölme(/)
- Toplama(+)
- **Çıkarma(-)**
- Eşittir(=)

Soru-33: Özgür öğretmen sınav sonuçlarını açıklarken " Sena veya Ecren veya Zülal 100 almıştır" ifadesini kullanmıştır. Bu ifadeye göre öğrencilerin notları aşağıdakilerden hangisi gibi olabilir?

- Sena=100 - Ecren=100 - Zülal=100
- Sena=100 - Ecren=100 - Zülal=95
- **Sena=100 - Ecren=95 - Zülal=95**
- Sena=95 - Ecren=95 - Zülal=95

34-Aşağıdakilerden hangisi "kek yapımı" ile ilgili değişkenlerden bir tanesidir?

- A) Un B) Kabartma Tozu C) Şeker **D) Ceviz**

35-Doğru kodları hangi isim vermiştir?



Yaramaz domuzu yakalayabilmem için en doğru kod bloklarını bulmam gerekli. Yandaki arkadaşlardan hangisinin kod bloğunu kullanmalıyım?

```
Çalıştığı zaman
ilerle
ilerle
ilerle
```

ERTUĞRUL

```
Çalıştığı zaman
ilerle
sola dön ⤵
ilerle
sağa dön ⤵
ilerle
```

TURGUT

```
Çalıştığı zaman
ilerle
ilerle
sağa dön ⤵
ilerle
```

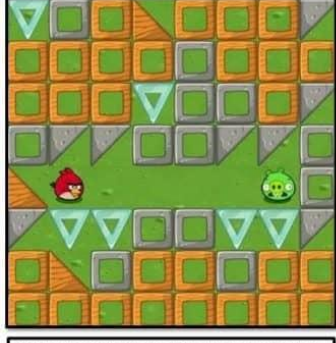
DOĞAN

```
Çalıştığı zaman
ilerle
ilerle
```

BAMSI

A-Bamsı B-Ertuğrul C-Turgut **D-Doğan**

36- Doğru kodları hangi isim vermiştir?



Yaramaz domuzu yakalayabilmem için en doğru kod bloklarını bulmam gerekli. Yandaki arkadaşlardan hangisinin kod bloğunu kullanmalıyım?

```
Çalıştığı zaman
kadar tekrarla
ilerle
ilerle
sola dön ⤵
```

ERTUĞRUL

```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 4 kez tekrarla
ilerle
sola dön ⤵
Tekrarla 5 kez tekrarla
ilerle
```

TURGUT

```
Çalıştığı zaman
sağa dön ⤵
Tekrarla 5 kez tekrarla
ilerle
```

DOĞAN

```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 5 kez tekrarla
ilerle
```

BAMSI

A-Doğan **B-Bamsı** C-Ertuğrul D-Turgut

37- Doğru kodları hangi isim vermiştir?



Yaramaz domuzu yakalayabilmem için en doğru kod bloklarını bulmam gerekli. Yandaki arkadaşlardan hangisinin kod bloğunu kullanmalıyım?

```
Çalıştığı zaman
kadar tekrarla
ilerle
ilerle
sola dön ⤵
```

ERTUĞRUL

```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 4 kez tekrarla
ilerle
sola dön ⤵
Tekrarla 5 kez tekrarla
ilerle
```

TURGUT

```
Çalıştığı zaman
sağa dön ⤵
Tekrarla 5 kez tekrarla
ilerle
```

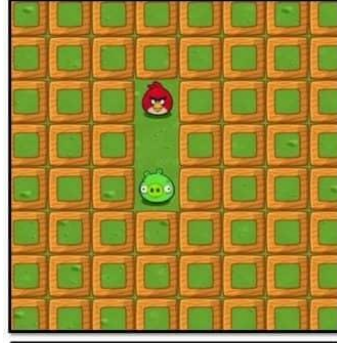
DOĞAN

```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 5 kez tekrarla
ilerle
```

BAMSI

A-Doğan B-Ertuğrul C-Bamsı **D-Turgut**

38-Doğru kodları hangi isim vermiştir?



Yaramaz domuzu yakalayabilmem için en doğru kod bloklarını bulmam gerekli. Yandaki arkadaşlardan hangisinin kod bloğunu kullanmalıyım?

```
Çalıştığı zaman
ilerle
ilerle
ilerle
```

ERTUĞRUL

```
Çalıştığı zaman
ilerle
sola dön ⤵
ilerle
sağa dön ⤵
ilerle
```

TURGUT

```
Çalıştığı zaman
ilerle
ilerle
sağa dön ⤵
ilerle
```

DOĞAN

```
Çalıştığı zaman
ilerle
ilerle
```

BAMSI

A-Doğan B-Turgut **C-Bamsı** D-Ertuğrul