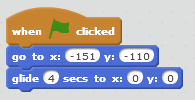
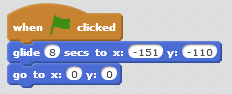
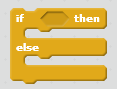
**Hafize Özal Ortaokulu**

**2017 – 2018 Eğitim Öğretim Yılı**

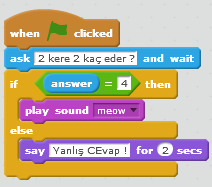
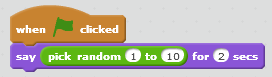
**Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi**

**II. Dönem I. Yazılı Sınavı**

1. “Yeşil bayrak tıklandığında başlangıç konumu olarak belirlenmiş x:-151 y:-110 konumuna gidip ordan 8 sn de x:0 y: 0 konumuna gider.”  
   **Yukarıdaki açıklama hangi kod bloğuna aittir?**
   1. 
   2. 
   3. 
   4. 
2. Aşağıdaki kod bloğunun açıklaması aşağıdakilerden hangisidir?  
   
   1. Klavyede sağ yön tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.
   2. Klavyede boşluk tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.
   3. Klavyede aşağı yön tuşuna basıldığında aşağı doğru dön ve 10 adım git.
   4. Klavyede yukarı yön tuşuna basıldığında sağa dön ve 10 adım git.
3.  Komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?
   1. Hello de.
   2. Karakteri 180 derece döndürür.
   3. Bu komut içerisine yerleştirilen komutları çalışmayı durdurana kadar tekrarlar.
   4. 2 saniyeliğine Hello de.
4. *“Eğer kedi ağaca yaklaşıyorsa miyav desin, yaklaşmıyorsa beni yürüt desin.”*   
   Bu ifadeyi anlatan komut bloğunda aşağıdaki komutlardan hangisi kesin vardır?
   1.  c.
   2.  d.
5. Oyunumuzda asıl karakterimizin meyvelere yaklaştığında meyvelerin sahneden kaybolmasını sağlayan komut aşağıdakilerden hangisidir?
   1. 
   2. 
   3. 
   4. 
6. Alp yaptığı oyunda oyuncuya 3 hak vermek istiyor. Bunun için bir değişken oluşturup ismini hak olarak ayarlamak istiyor. Hangi bloğu kullanmalıdır.?
   1. Data
   2. Motion
   3. Looks
   4. Events
7.  Celal yaptığı hesap makinesinde verdiği komutun anlamı aşağıdakilerden hangisinde doğru verilmiştir?
   1. Bayrağa basıldığında, 2 adet değişken oluşturmuştur.
   2. Bayrağa basıldığında 1.Sayı değişkenine ve 2.Sayı değişkenine 0 değeri atamıştır.
   3. Bayrağa basıldığında her iki değişkenide 1 arttırmaktadır.
   4. Bayrağa basıldığında 1.Sayı değişkenine ve 2.Sayı değişkenine 1 değeri atamıştır.
8. “Klavyede boşluk tuşuna basıldığında kostüm-1 e geçsin 5sn bekleyip kostüm-2 ye geçsin. Bu sürekli devam etsin.”   
   Aşağıda karışık olarak verilmiş olan komutları kullanarak yukarıdaki hikayeyi gerçekleştiren komut bloğunu çizmeden harfleri doğru sırada yazınız.

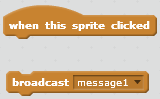
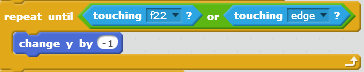
a.  
b. c.   
d.

e.  
………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

1.  Yandaki kod bloğunun ne işe yaradığını açıklayınız.  
   ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………
2. Mehmet yaptığı oyunda karakterin kenara çarptığında zıplamasını geri dönmesini istiyor. Hangi komutu kullanmalıdır?
   1. 
   2. 
   3. 
   4. 
3.  Akvaryum örneğinde balıkların sürekli hareket etmeleri için yandaki koda aşağıdaki komutlardan hangisi eklenmelidir?
   1.  c. 
   2.  d.
4. Akvaryum örneğinde balıkların **hızını** **artırmak** için ne yapılmalıdır?
   1. 10 adım git bloğundaki 10 yerine daha büyük bir sayı yazılmalıdır.
   2. 10 adım git bloğundaki 10 yerine daha küçük bir sayı yazılmalıdır.
   3. Move 10 steps komutu ile if on edge, bounce komutu yer değişmelidir.
   4. Bayrağa tıklandığında komutu kaldırılmalıdır.
5. Scratch programında karakterin **girilen saniyede** girilen x ve y koordinatına gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?
   1. 
   2. 
   3. 
   4. 
6. Scratch programında **sahne** ( Stage )ne anlama gelmektedir?
   1. Kullanılan blokların bulunduğu bölümdür.
   2. Tasarladığımız karakterin hareketlerini gördüğümüz bölümdür.
   3. Blokları çekip bıraktığımız yerdir.
   4. Programın üst kısmında bulunan menü kısmıdır.
7.  Bu kod çalıştırıldığında ekranda hangi sayı gözükmez?
   1. 3 b. 5 c. 8 d. 11
8.  1. Sınıf öğrencilerine uygulanacak olan yukarıdaki kod bloğunda her doğru cevapta  komutu kaç numaralı yere konmalıdır?



* 1. 1 b. 2 c. 3 d. 4

1. Kedinin sağa doğru gitmesi için hangi kod bloğu kullanılmalıdır?
   1. 
   2. 
   3. 
   4. 
2. Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi programda çalışan bütün komutları durdurur?
   1. 
   2. 
   3. 
   4. 
3. Celal yapmış olduğu Tilt oyununda topun yönünü değiştirmek istiyor. Aşağıdaki komutlardan hangisini kullanmalıdır?
   1. 
   2. 
   3. 
   4. 
4. Ahmet yapmış olduğu programda klavyeden boşluk ( Space ) tuşuna basıldığında bir olayın gerçekleşmesini istemektedir. Aşağıdaki komutlardan hangisini kullanması gerekmektedir?
   1. 
   2. 
   3. 
   4. 
5. Ahmet topa ( Ball2 ) ve Fare İşaretçisine dokunduğunda ( Mouse Pointer ) Skoru sıfırlamak istemektedir. Eğer ( if ) şartının nasıl olması gerekir.
   1. 
   2. 
   3. 
   4. 
6. Olay bir kılıkta , etkisi başka bir kılıkta gerçekleşiyorsa haber sal yöntemi kullanılır. Bu durumda aşağıdaki komutlardan hangisi kullanılmalıdır.
   1. 
   2. 
   3. 
   4. Hiçbiri
7. 

Bu koda göre ne yapılmak istenmektedir?

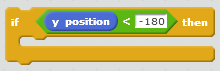
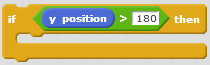
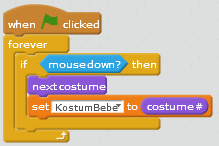
* 1. **F22** kılığına değinceye kadar y eksenini 1 er azalt.
  2. F22 **ve** kenara değinceye kadar y eksenini 1 er azalt.
  3. F22 **veya** kenara değinceye kadar **y** eksenini 1 er azalt.
  4. F22 **veya** kenara değinceye kadar **x** eksenini 1 er azalt.

1. Aşağıdaki kodu noktalı yere açıklayarak yazınız. 

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

1. Ahmet kılığının ekranın aşaağı kenarına değmesini kontrol ettirmek istemektedir. Aşağıdaki kodlardan hangisini kullanmalıdır.
   1. 
   2. 
   3. 
   4. 
2. Mehmet kılığının yukarı ok tuşuna basıldığında yukarıya gitmesini istemektedir. Aşağıdaki komutlardan hangisini kullanması gerekir?
   1. 
   2. 
   3. 
   4. 
3. 
   1. Farenin **sol** tuşuna tıklandığında kılık bir sonraki kostüme geçecek ve kostüm numarası KostumBebe adlı değişkene atanacak.
   2. Farenin **sol** tuşuna tıklandığında kılık bir sonraki kostüme geçecek.
   3. Farenin **sağ** tuşuna tıklandığında kılık bir sonraki kostüme geçecek ve kostüm numarası KostumBebe adlı değişkene atanacak.
   4. Farenin **sağ** tuşuna tıklandığında kılık bir sonraki kostüme geçecek.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Soru  Numarası |  |  |  |  |
| **1.** | A | B | C | D |
| **2.** | A | B | C | D |
| **3.** | A | B | C | D |
| **4.** | A | B | C | D |
| **5.** | A | B | C | D |
| **6.** | A | B | C | D |
| **7.** | A | B | C | D |
| **8.** | A | B | C | D |
| **9.** | A | B | C | D |
| **10.** | A | B | C | D |
| **11.** | A | B | C | D |
| **12.** | A | B | C | D |
| **13.** | A | B | C | D |
| **14.** | A | B | C | D |
| **15.** | A | B | C | D |
| **16.** | A | B | C | D |
| **17.** | A | B | C | D |
| **18.** | A | B | C | D |
| **19.** | A | B | C | D |
| **20.** | A | B | C | D |
| **Doğru** |  | | | |
| **Yanlış** |  | | | |
| **Not** |  | | | |
| **Adı** |  | | | |
| **Soyadı** |  | | | |
| **Sınıfı** |  | | | |
| **Okul No** |  | | | |