**Hafize Özal Ortaokulu**

**2017 – 2018 Eğitim Öğretim Yılı**

**Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi**

**II. Dönem I. Yazılı Sınavı**

1. 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.
2. 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
3. “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. Mehmet yaptığı oyunda karakterin kenara çarptığında zıplamasını geri dönmesini istiyor. Hangi komutu kullanmalıdır?
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 
2.  Akvaryum örneğinde balıkların sürekli hareket etmeleri için yandaki koda aşağıdaki komutlardan hangisi eklenmelidir?
	1.  c. 
	2.  d.
3. 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.
4. Scratch programında karakterin **girilen saniyede** girilen x ve y koordinatına gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 
5. 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.
6.  Bu kod çalıştırıldığında ekranda hangi sayı gözükmez?
	1. 3 b. 5 c. 8 d. 11
7. Kedinin sağa doğru gitmesi için hangi kod bloğu kullanılmalıdır?
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 
8. Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi programda çalışan bütün komutları durdurur?
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 
9. Celal yapmış olduğu Tilt oyununda topun yönünü değiştirmek istiyor. Aşağıdaki komutlardan hangisini kullanmalıdır?
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 
10. Ahmet yapmış olduğu programda klavyeden boşluk ( Space ) tuşuna basıldığında bir olayın gerçekleşmesini istemektedir. Aşağıdaki komutlardan hangisini kullanması gerekmektedir?
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 
11. Ahmet topa ( Ball2 ) ve Fare İşaretçisine dokunduğunda ( Mouse Pointer ) Skoru sıfırlamak istemektedir. Eğer ( if ) şartının nasıl olması gerekir.
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 
12. Olay bir kılıkta , etkisi başka bir kılıkta gerçekleşiyorsa haber sal yöntemi kullanılır. Bu durumda aşağıdaki komutlardan hangisi kullanılmalıdır.
	1. 
	2. 
	3. 
	4. Hiçbiri
13. 

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.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| SoruNumarası |  |  |  |  |
| **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** |  |