

Hafize Özal Ortaokulu
2019 – 2020 Eğitim Öğretim Yılı
Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi
I. Dönem I. Yazılı Sınavı

1. “Yeşil bayrak tıkladığında başlangıç konumu olarak belirlenmiş önce x:-151 y:-110 konumuna gidip oradan 8 sn de x:0 y: 0 konumuna gider.” Yukarıdaki açıklama hangi kod bloğuna aittir?

a.

b.

c.

d.

2. Aşağıdaki kod bloğunun açıklaması aşağıdakilerden hangisidir?

- a. Klavyede sağ yön tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.
- b. Klavyede boşluk tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.
- c. Klavyede aşağı yön tuşuna basıldığında aşağı doğru dön ve 10 adım git.
- d. Klavyede yukarı yön tuşuna basıldığında sağa dön ve 10 adım git.

3. “Eğer kedi ağaca yaklaşıyorsa miyav desin.”

Bu ifadeyi anlatan komut bloğunda aşağıdaki komutlardan hangisi kesin vardır?

a.

b.

c.

d.

4. Oyunumuzda asıl karakterimizin meyvelere yaklaştığında meyvelerin sahneden kaybolmasını (Gizlenmesini) sağlayan komut aşağıdakilerden hangisidir?

a.

b.

c.

d.

5. Alp yaptığı oyunda space tuşuna basıldığında renk değiştirmek istiyor. Bunun için bir değişken oluşturup ismini hak olarak ayarlamak istiyor. Hangi grubu kullanmalıdır.?

- a. Variables
- b. Motion
- c. Looks
- d. Events

6. Celal yaptığı hesap makinesinde verdiği komutun anlamı aşağıdakilerden hangisinde doğru verilmiştir?

- a. Bayrağa basıldığında, 2 adet değişken oluşturmuştur.
- b. Bayrağa basıldığında 1.Sayı değişkenine ve 2.Sayı değişkenine 0 değeri **atamıştır**.
- c. Bayrağa basıldığında her iki değişkeni de 1 arttırmaktadır.
- d. Bayrağa basıldığında 1.Sayı değişkenine ve 2.Sayı değişkenine 1 değeri **atamıştır**.

7. Scratch programında hazırlanan çalışmalarını kaydetmek için hangi menü kullanılır?

- a. File --- > New
- b. File --- > Save
- c. File --- > Save To Your Computer
- d. Edit --- > Save

```

when clicked
  move 10 steps
  if on edge, bounce

```

8. Tırtıl örneğinde tırtılın **sürekli** hareket etmeleri için yandaki koda aşağıdaki komutlardan hangisi eklenmelidir?

a.

```
repeat 10
```

c.

```
if then
```

b.

```
forever
```

d.

```
repeat until
```

9. Scratch programında karakterin **girilen saniyede** girilen x ve y koordinatına **gitmesini** sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?

- a.

```
change y by 10
```


b.

```
change x by 10
```


c.

```
go to x: 87 y: 35
```


d.

```
glide 1 secs to x: 87 y: 35
```

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

- a.

```
stop all
```


b.

```
wait 1 secs
```


c.

```
forever
```


d.

```
delete this clone
```

11. Celal yapmış olduğu Tırtıl oyununda tırtılın **yönünü değiştirmek** istiyor. Aşağıdaki komutlardan hangisini kullanmalıdır?

- a.

```
point in direction 90
```


b.

```
go to x: 0 y: 0
```


c.

```
if on edge, bounce
```


d.

```
glide 1 secs to x: 0 y: 0
```

12. Ahmet yapmış olduğu programda klavyeden boşluk (**Space**) tuşuna basıldığında bir olayın gerçekleşmesini istemektedir. Aşağıdaki komutlardan hangisini kullanması gerekmektedir?

- a.

```
when clicked
```


b.

```
when space key pressed
```


c.

```
when this sprite clicked
```


d.

```
when loudness > 10
```

13. Yapılmak istenen aşağıdakilerden hangisinde doğru verilmiştir.

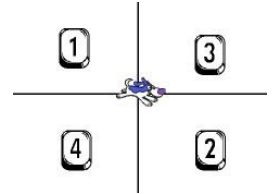
```

if key space pressed? then
  change y by 6
else
  change y by -4

```

- e. **SPACE Tuşuna** basıldığında karakterimizin **y değeri 6 artmakta**, basılmadığında **4 azalmaktadır**.
f. **SAĞ YÖN Tuşuna** basıldığında karakterimizin **y değeri 6 artmakta**, basılmadığında **4 azalmaktadır**.
g. **SPACE Tuşuna** basıldığında karakterimizin **y değeri 7 artmakta**, basılmadığında **3 azalmaktadır**.
h. **SPACE Tuşuna** basıldığında karakterimizin **y değeri 6 artmaktadır**.

14. Karakterimiz koordinat düzleminde (129,-52) koordinatlarına gittiğinde, şekilde belirtilen rakamlardan hangisinin olduğu **bölgede yer alır**?



- a. 1
b. 2
c. 3
d. 4

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
Dođru				
Yanlıř				
Not				
Adı				
Soyadı				
Sınıfı				
Okul No				