

Hafize Özal Ortaokulu  
2018 – 2019 Eğitim Öğretim Yılı  
Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi  
6.Sınıflar I. Dönem II. Yazılı Sınavı

1. Yeşil bayrak tıkladığında 'değişken' adlı değişkene **sıfır** (0) değerinin atanması için aşağıdaki bloklardan hangisi çalıştırılmalıdır?

a.

b.

c.

d.

2. GIF olarak eklenen Uzaylı karakterimizin **sürekli hareket ediyor gibi gözükmesi** ( sürekli diğer kostüme geç ) için aşağıdaki bloklardan hangisi kullanılmalıdır.

a.

b.

c.

d.

3. Komut bloklarımız aşağıdakilerden hangisi ile başlamaz?

a.

b.

c.

d.

4. Scratch 2.0 dosyalarının uzantısı aşağıdakilerden hangisidir?

- a. .sb2  
b. .s2  
c. .b2  
d. .exe

5. Aşağıdaki kod bloğunun açıklaması aşağıdakilerden hangisidir?

- a. Klavyede **sağ yön** tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.  
b. Klavyede **SPACE ( 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.

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

a.

b.

c.

d.

SORU NO				
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				

<b>Adı</b>	
<b>Soyadı</b>	
<b>Sınıfı</b>	
<b>Okul No</b>	