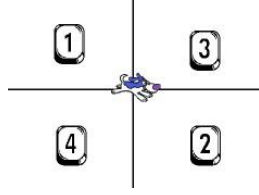


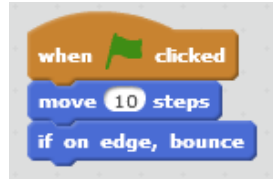
Hafize Özal Ortaokulu
2018 – 2019 Eğitim Öğretim Yılı
Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi
6.Sınıflar I. Dönem II. Yazılı Sınavı

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



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

(6. Ve 7. Soruları aşağıdaki şekle göre cevaplayınız.)



2. Balıkların sürekli akvaryumda yüzebilmeleri için yukarıda ki kod bloğuna hangi kod bloğu eklenmelidir?

- a.
- b.
- c.
- d.

3. Yeşil bayrak tıkladığında 'değişken' adlı değişkenin sıfır olması için aşağıdaki bloklardan hangisi çalıştırılmalıdır?

- a.
- b.
- c.
- d.

4. "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.

5. Scratch programında sahne (Stage)ne anlama gelmektedir?

- a. Kullanılan blokların bulunduğu bölümdür.
b. Tasarladığımız karakterin hareketlerini gördüğümüz bölümdür.
c. Blokları çekip bıraktığımız yerdir.
d. Programın üst kısmında bulunan menü kısmıdır.



6. Bu kod çalıştırıldığında ekranda hangi sayı gözükabilir?
a. 12 b. 11 c. 18 d. 5

7. Celal yapmış olduğu Tilt oyununda topun yönünü değiştirmek istiyor. Aşağıdaki komutlardan hangisini kullanmalıdır?

- a.
- b.
- c.
- d.

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

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

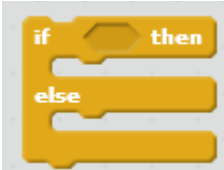

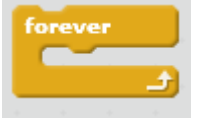

9. Aşağıdaki kod bloğunun açıklaması aşağıdakilerden hangisidir?



- 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.

10. "Eğer kedi ağaca yaklaşıyorsa miyav desin."

Bu ifadeyi anlatan komut bloğunda aşağıdaki komutlardan hangisi kesin vardır?

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 







11. Yanda ki kod bloğuna göre aşağıdakilerden hangisi **yanlıştır**?

- a. Blok bayrağa tıkladığında çalışmaktadır.
- b. Kod bloğu sürekli çalışmamaktadır.
- c. Eğer mavi rengi algılayorsa x:5 y:-110 konumuna gider.
- d. İstenen konuma gitmesi 1 saniyede gerçekleşir.



12. Bu kod çalıştırıldığında ekranda hangi sayı gözükabilir?
a. 12 b. 11 c. 18 d. 5

13. Celal yapmış olduğu Tilt oyununda topun yönünü değiştirmek istiyor. Aşağıdaki komutlardan hangisini kullanmalıdır?

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

14. 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.