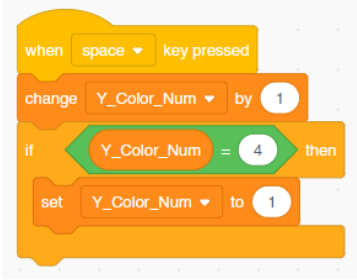
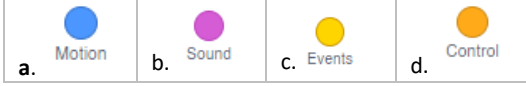


2022 – 2023 EĞİTİM – ÖĞRETİM YILI
HAFİZE ÖZAL ORTAOKULU
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ
2. DÖNEM 1. YAZILI SINAVI

1. Ahmet Scratch da hazırladığı uygulamasını **kaydetmek** (**Save to Your Computer**) istemektedir. Bunu aşağıdaki menülerden hangisi ile yapabilir?



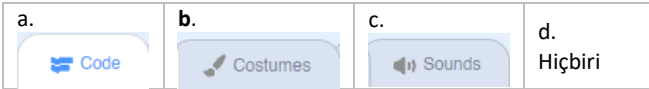
2. Ahmet hazırlamış olduğu kuklayı (Sprite) **10 birim ötelemek (Hareket)** istemektedir. Bunun ile ilgili işlemi gerçekleştirmek için aşağıdaki **gruplardan** hangisine gitmelidir?



3. Ahmet yandaki kod satırları ile **ne yapmak** istemektedir? Not: Kod satırlarının tamamını dikkate alınız.
- Space tuşuna basıldığında Y_Color_Num adlı değişkenin değerini 1 arttırmak istemektedir.
 - Space tuşuna basıldığında Y_Color_Num adlı değişkenin değerini 1 arttırmak istemektedir. Ancak bu değişkenin değeri 4 olduğunda yeniden değişkenin 1 olmasını istemektedir.**
 - Space tuşuna basıldığında Y_Color_Num adlı değişkenin değerinin 1 olmasını istemektedir.
 - Space tuşuna basıldığında , Y_Color_Num adlı değişkenin değerinin 4 olması durumunda yeniden 1 olmasını istemektedir.



4. Ahmet yandaki yumurta kuklasının siyah ,kırmızı ve mavi **kostümlerini** oluşturmak için hangi sekmeye gitmesi gerekmektedir?



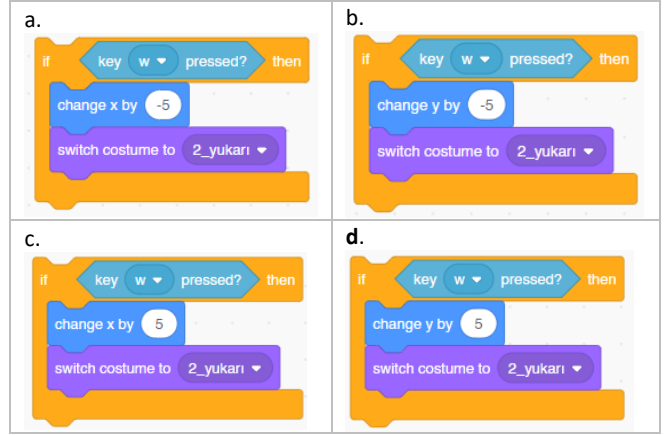
5. Derste çizdiğimiz yandaki kuklanın (Sprite) **gagasının rengini değiştirmek** için aşağıdaki araçlardan hangisini kullanmalıyız ?



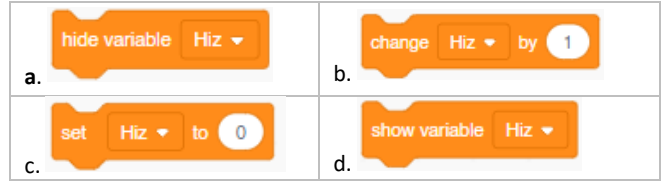
6. Ahmet kahramanının gizlenmesini istemektedir. Aşağıdaki komutlardan hangisini kullanmalıdır?



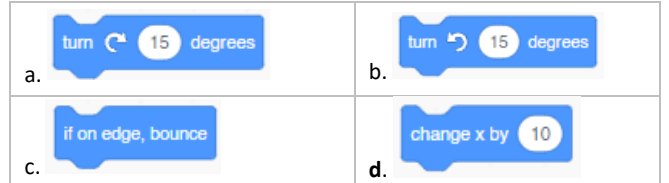
7. Ahmet kuklasını klavyeden **w** tuşuna basıldığında **yukarı yöne 5 birim** ötelemek (hareket) istemektedir. Aşağıdaki kod bloklarından hangisini oluşturmalıdır?



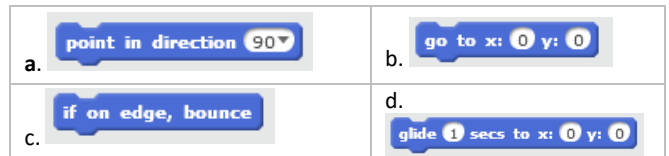
8. Ahmet yumurta kuklasının hızının (4 ,5 ya da 6) bilgisayarın seçeceği bir sayıda olmasını istemektedir. Bunun için **Variables** (Değişkenler) grubundan **make variable** komutunu vererek **Hiz** adlı bir değişken oluşturmuştur. Bu değişkenin ekranda **görünmemesi (gizlenmesi)** için hangi kodu kullanmalıdır?



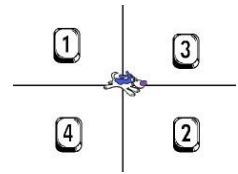
9. Bir kuklayı 10 birim **sağa** ötelemek için aşağıdaki kod bloklarından hangisi kullanılmalıdır ?



10. Ahmet yapmış olduğu Tırtıl oyununda tırtılın **yönünü değiştirmek** istiyor. Aşağıdaki komutlardan hangisini kullanmalıdır?



11. Karakterimiz koordinat düzleminde **(100,52)** koordinatlarına gittiğinde, şekilde belirtilen rakamlardan hangisinin olduğu **bölgede yer alır?**



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

12. Yapılmak istenen aşağıdakilerden hangisinde doğru ifade



- edilmiştir.
- SPACE Tuşuna** basıldığında karakterimizin **y** eksen değeri **6** artmakta, basılmadığında **4** azalmaktadır.

- b. SAĞ YÖN Tuşuna basıldığında karakterimizin y eksen değeri 6 artmakta, basılmadığında 4 azalmaktadır.
- c. SPACE Tuşuna basıldığında karakterimizin y eksen değeri 7 artmakta, basılmadığında 3 azalmaktadır.
- d. SPACE Tuşuna basıldığında karakterimizin y değeri 6 artmaktadır.

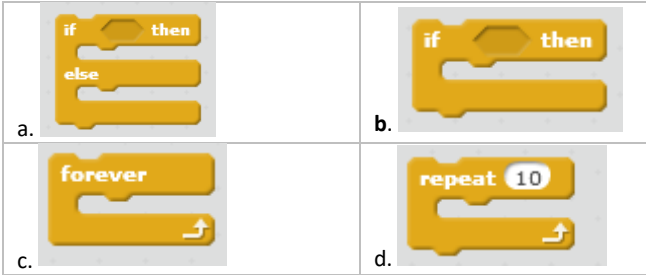
13. Aşağıdaki kod bloğunun açıklaması aşağıdakilerden hangisidir?



- 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.

14. "Eğer kedi ağaca yaklaşıyorsa miyav desin."

Bu ifadeyi anlatan komut bloğunda aşağıdaki komutlardan hangisi kesin vardır?



15. Alp yaptığı oyunda oyuncuya 3 hak vermek istiyor. Bunun için bir değişken oluşturup ismini hak olarak ayarlamak istiyor. Hangi grubu kullanmalıdır?

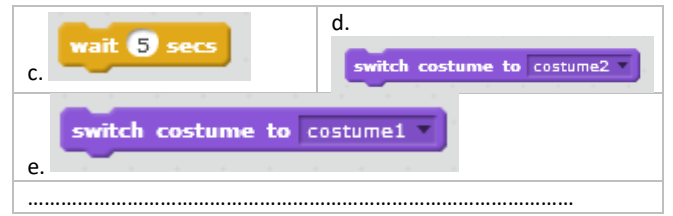
a. Variables	b. Motion
c. Looks	d. Events

16. Scratch 3.0 dosyalarının uzantısı aşağıdakilerden hangisidir?

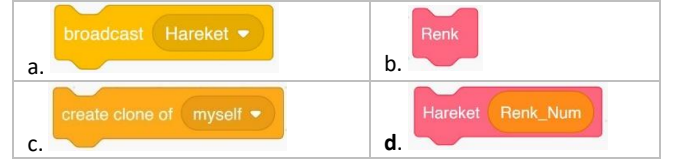
a. .sb2	b. .sb3
c. .b2	d. .exe

17. "Klavyede boşluk tuşuna basıldığında kostüm-1 e geçsin 5sn bekleyip kostüm-2 ye geçsin. Bu sürekli devam etsin."

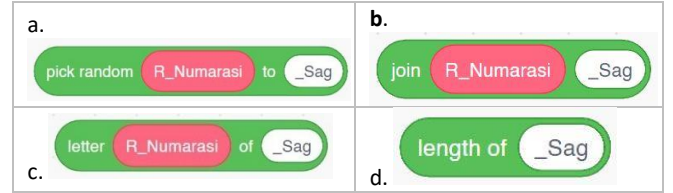
Aşağıda karışık olarak verilmiş olan komutları kullanarak yukarıdaki hikayeyi gerçekleştiren komut bloğunu çizmeden harfleri doğru sırada yazınız.



18. Ahmet oluşturduğu tek parametrelili "Hareket" adlı bloğu (My Blocks) çağırmak istiyor. Aşağıdaki kod bloklarından hangisi ile kendi oluşturduğu bloğu çağırabilir ?



19. Ahmet uygulamasında "R_Numarasi" adlı değişkeni ile "_Sag" sabitini birleştirmek istiyor. Aşağıdaki kodlardan hangisini kullanarak bunu gerçekleştirebilir?



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				