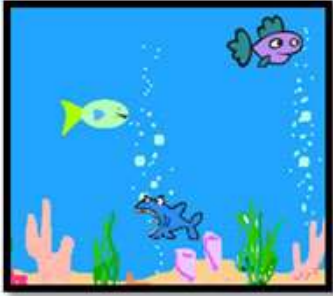


ADI:..... SOYADI:..... NO:..... SINIFI:..... NOT:.....

Not: 1-2. soru aşağıdaki sahne ve kodlara bakılarak yanıtlanacaktır.



```
tıklanınca
1 adım git
kenara geldiysen sek
```

1) Balıkların sürekli akvaryumda yüzebilmeleri için hangi kod bloğu eklenmelidir?

- A)
- B)
- C)
- D)

2) Balıkların hızını arttırmak için ne yapılmalıdır?

- A) "1 adım git" kodundaki 1 yerine daha büyük bir sayı yazılmalıdır. Yazilihocam.com
- B) "1 adım git" kodundaki 1 yerine daha küçük bir sayı yazılmalıdır.
- C) "1 adım git" kodu ile "kenara geldiysen sek" kodları yer değiştirilmelidir
- D) Tıklandığında kodu kaldırılmalıdır

3) Scratch programında kuklanın, girilen saniye süresince girilen x,y koordinatına gitmesini sağlayan kod hangisidir?

- A)
- B)
- C)
- D)

4) Scratch programında aşağıdaki kodların hangisi tüm programı durdurur?

- A)
- B)
- C)
- D)

```
tıklanınca
1 ile 10 arasında bir sayı (tut) de
```

5) Bu kod çalıştırıldığında kukla, sahnede hangi sayıyı kesinlikle söyemez?

- A) 2 B) 5 C) 7 D) 11

```
tıklanınca
puan, 0 olsun
2+2=? diye sor ve bekle
eğer yanıt = 4 ise
Doğru bildiniz de 2 saniye
değilse
Yanlış bildiniz de 2 saniye
```

6) "2+2=?" sorusu doğru cevaplandığında "puan"

değişkeninin 1 artmasını sağlayan kodu nereye konmalıdır?

```
puan 'i 1 arttır
```

değişkeninin 1 artmasını sağlayan kodu nereye konmalıdır?

- A) 1 B) 2 C) 3 D) 4

7) Sahnedeki kuklanın aşağı doğru gitmesi için hangi kod kullanılabilir?

- A)
- B)
- C)
- D)

8) Ardışık kod bloklarının 10 kez tekrarlanmasını istersek aşağıdakilerden hangi kodu kullanmalıyız?

- A)
- B)
- C)
- D)

9) Sahneye yeni bir kuklayı **çizerek** ekleyebilmek için aşağıdakilerden hangisi kullanılmalıdır?



10) Kim milyoner ister tarzı bir oyun yapmak isteyen Alparslan sahneye sorular kuklası oluşturmuş ve kuklanın kılıklarını da sırayla soruları 1 den başlayarak 15'e kadar tüm soruları eklemiştir. Buna göre oluşturmuş olduğu sorular kuklasına aşağıdaki kod bloklarından hangisini eklerse otomatik olarak hangi soruya geçerse o sorunun kılığının çıkmasını sağlayacaktır?



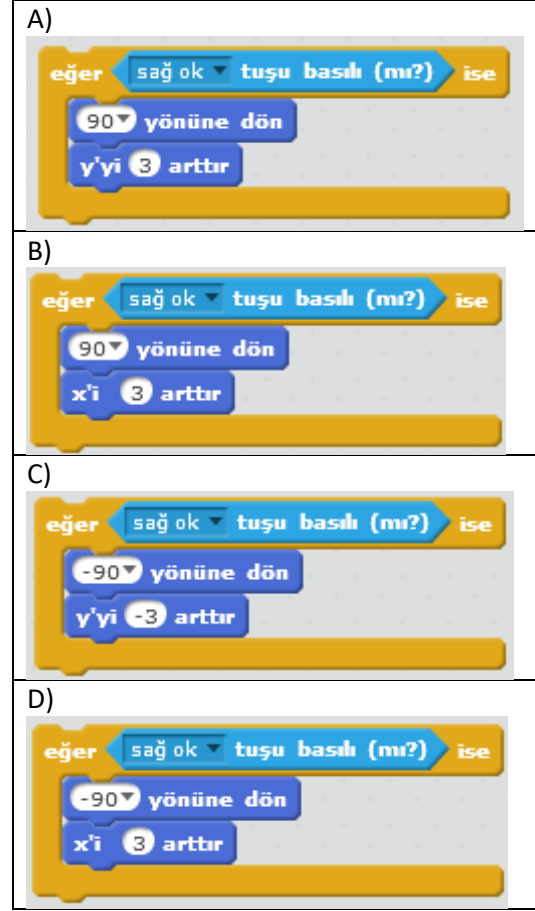
11) Kim milyoner olmak ister tarzı oyun yapmak isteyen Alperen, soruların cevaplarını sıralı bir şekilde tutarak kolayca kullanmak istemektedir. Buna göre aşağıda açıklama olarak verilen kodlardan hangisini kullanması doğru olur?

- A) Cevaplar adında bir değişken oluşturmalıdır.
- B) Cevaplar adında kukla oluşturmalıdır.
- C) Cevaplar adında sahne çizmelidir.
- D) Cevaplar adında bir liste oluşturmalıdır.

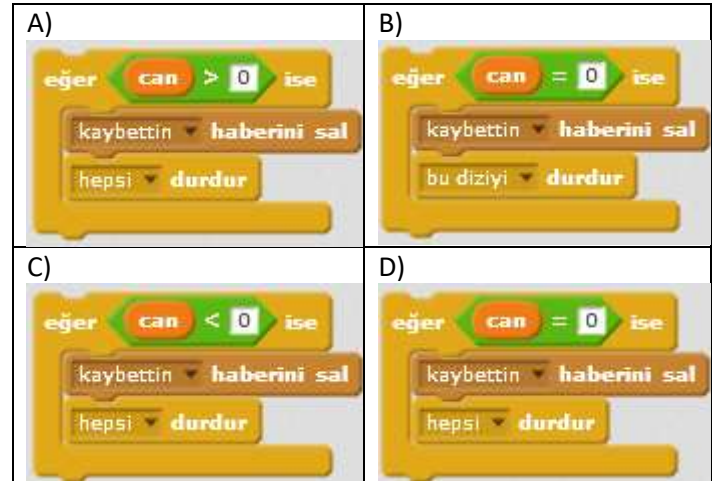
12)  bu kodun görevi nedir?

- A) Kuklanın yönünü 15 derece daha saat yönünde döndürür
- B) Kuklanın yönünü 15 derece daha saat yönünün tersinde döndürür
- C) Kuklanın yönünü 15 derece yönüne döndürür
- D) Kuklanın yönünü -15 derece yönüne döndürür

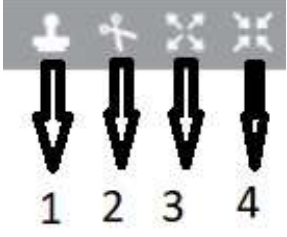
13) Scratch ile Mario tarzı oyun yapmak isteyen Kemal, klavyeden sağ ok tuşuna bastığında mario karakterini sağa doğru hareket ettirmek ve sağa doğru bakmasını istemektedir. Yazilihocam.com Buna göre aşağıdaki kod bloklarından hangisini kullanılmalıdır?



14) Scratch ile yapılan bir oyunda Can sıfıra eşit olduğunda kaybettin haberini salan ve oyundaki bütün blokları durduran kod blokları aşağıdakilerden hangisinde doğru olarak verilmiştir?



15) Sahnedeki bir kuklanın şeklini küçültmek için aşağıdakilerden kaç numaralı araç seçilmelidir?



A) 1 B) 2 C) 3 D) 4

16) Umut'un Bilişim dersi projesi için hazırladığı programda kukla ekranın kenarına gelince geri dönerken baş aşağı dönüyor. Kuklanın ters dönmesini engellemek için aşağıdaki bloklardan hangisini kullanması gerekir?

- A) **kuklanın şekli** sağa-sola dönebilsin
- B) **x: 83 y: -14** noktasına git
- C) **90** yönüne dön
- D) **15** derece dön

17) Kod blokları aşağıdakilerden hangisi ile başlamaz?

- A) **boşluk** tuşu basılınca
- B) **bu kukla tıklanınca**
- C) **tıklanınca**
- D) **haber1** haberini sal

18) Aşağıdakilerden hangisi kullanıcıya bir soru sorar ve yanıt alana kadar bekler?

- A) **Adınız nedir?** diye sor ve bekle
- B) **Adınız nedir?** de 5 saniye
- C) **Adınız nedir?** diye düşün
- D) **Adınız nedir?** de

19) Yandaki scratch bloğu ile ilgili aşağıdakilerden hangisi

doğrudur? **rengine değdi (mi?)** (Renk kırmızı)

- A) Kuklanın rengini kırmızı olarak ayarlar.
- B) Kuklanın kırmızı rengine değip değmediğini algılar.
- C) Bu blok görünüm sekmesinde bulunur.
- D) Sahnenin kırmızı rene değip değmediğini algılar.



20) Yukarıdaki görseldeki gibi kodlama yapılınc boşluk tuşuna bastığımızda kuklamız nasıl hareket eder?

- A) Sağa sola gidip gelir.
- B) Yukarı aşağı gidip gelir.
- C) Sağa gider ve köşede durur.
- D) Hiç hareket etmez.