







Adı:	YAZILIHOCAM.COM ORTAOKULU BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ 6.SINIF II. DÖNEM II. SINAV SORULARI	Not
Soyadı:		
Sınıf: No:		

1) Aşağıda verilen simge ve ifadelerin doğru olanların başına "D" yanlış olanların başına "Y" yazın.(2x10=20p)











Y	Scratch bir kelime işlemci programıdır.
D	 Scratch programında genellikle uygulamaları başlatmak için kullanılır.
D	Bir algoritmanın geometrik şekiller ile gösterilmesine "Akış Şeması" denir.
Y	 Seçili olan kuklayı küçültür. Yazilihocam.com
Y	 Kütüphaneden dekor (sahne) seçmemizi sağlar.
D	Algoritma basamaklarının bir başlangıcı ve sonu bulunur.
D	Scratch programı ile animasyon ve oyunlar yapabiliriz.
D	 Scratch programında Kuklaların kılıklarının orta noktalarını belirler.
Y	 Scratch programında genellikle uygulamaları başlatmak için kullanılır.
Y	 Scratch programında kukla (karakter) eklememizi sağlayan bölümdür.

2)Aşağıda scratch programında kullanılan blokları, uygun işlemler ile yanına doğru sayıları yazarak eşleştiriniz.(10p)

( 2 )	•Karakteri istenilen x ve y konumuna getirir.
( 3 )	•Klavyeden belirtilen tuşa basıldığında kuklaya komut verir.
( 5 )	•Karakterin seçilen renge değip değmediği kontrolünü yapar.
( 1 )	•Karakter 2 saniye boyunca "Merhaba "yazar.
( 4 )	•Belli bir sayıda karakterin komutlarının tekrarlanmasını sağlar.

1	
2	
3	
4	
5	

Aşağıda verilen 3. Ve 4.sorularda resimlerde verilen problemin çözümü hangi şıkta doğru verilmiştir işaretleyiniz?(20p)

3.Soru	A	B	C	D
				
4.Soru	A	B	C	D
				

5) Aşağıda verilen haritada Ali'nin izlediği komutlar verilmiştir.

Harita	Komutlar
	1- İleri git 2- Sola dön 3- İleri Git 4- Sağa dön 5- İleri git 6- İleri git 7- İleri git 8- İleri git

Bu komutlara uyan Ali için aşağıdaki yargılardan hangisi doğrudur?(10p)

- A) Önce Havuza girer sonra macera tüneline gider.  
 B) Önce gişeye gider sonra macera tüneline gider.  
 C) Gişe ve Havuzun arasından geçerek macera tüneline gider.  
 D) Önce Havuza girer sonra gondola gider.

6) Göktuğ'un Bilişim dersi projesi için hazırladığı programda kukla ekranın kenarına gelince geri dönerken baş aşağı dönüyor. Göktuğ'un kuklanın ters dönmesini engellemek aşağıdaki bloklardan hangisini kullanması gerekir? (5p) **B ŞIKKI CEVAP**

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

7) Aşağıdaki program çalışınca sonuç değişkeninin değeri kaç olur? (5p)

- A) 300  
 B) 30  
 C) 35  
 D) 301

```

    tıklanınca
      Sayı1 15 olsun
      Sayı2 20 olsun
      Sonuç Sayı1 * Sayı2 olsun
      Sonuç 1 artır
  
```

8) Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi içindeki kodların hiç durmadan çalışmasını sağlar? (5p)

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

[9. Ve 10. soruları aşağıdaki resme göre cevaplayınız]



9) Köpekbalığının ve balığın kenara gelince geri dönmesini sağlayan kod nedir?(5p)

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

10) Köpekbalığın sürekli ağzını açıp kapatıyormuş gibi görünmesini istiyorsak kullanmamız gereken kod bloğu hangisidir? (5p)

(Not: Köpekbalığının ağzı kapalı bir kılığı daha vardır.)

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

11) Lunaparka giren Efe heyecanla bilet gişesine koşar, parasını uzatarak bir jeton satın alır. Hangi oyuncuğa bineceğini düşündüğü sırada elindeki metal jeton düşer ve yuvarlanarak yerdeki bir mazgalın içine girer.

Aşağıdaki seçeneklerden hangisi Efe'nin problemini çözebilmesi için kullanacağı çözümlerden biri olamaz? (5p)

- A) Lunaparktaki görevliden yardım istemek.  
 B) Bir mıknatısa ip bağlayarak mazgaldan aşağı sarkıtmak  
 C) Mazgalın aralığından elini sokarak jetonu almaya çalışmak.  
 D) Maşa benzeri bir gereç yardımıyla jetonu almaya çalışmak

12) Aşağıdakilerden hangisi değişken bir veridir? (5p)

- A) Bir ders saatinin süresi  
 B) Futbol maçındaki oyuncu sayısı  
 C) Maçta kırmızı kart gören oyuncu sayısı  
 D) Bir haftadaki gün sayısı

13) Aşağıdakilerden hangisi sabit bir veridir? (5p)

- A) Evde ders çalışma süresi yazilihocam.com  
 B) Öğrencinin bir teneffüste oynadığı oyun sayısı  
 C) Sınıfında derse katılan öğrenci sayısı  
 D) Bir yıldaki mevsim sayısı