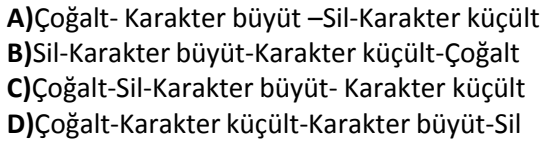

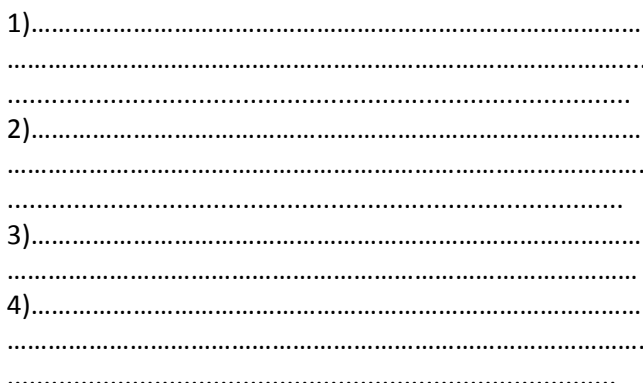
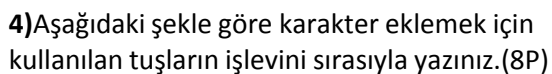


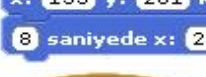
**6/ ..... SINIFI II. DÖNEM I. YAZILI SINAVI**


2) Aşağıdaki simgelerin görevleri hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir? (5P)





A)  Ses, resim, müzik gibi araçları kullanarak çizgi film ve animasyon oluşturabiliriz

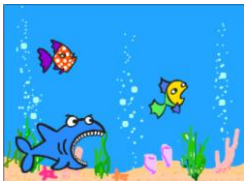


A) 

B) 

C) 

D) 

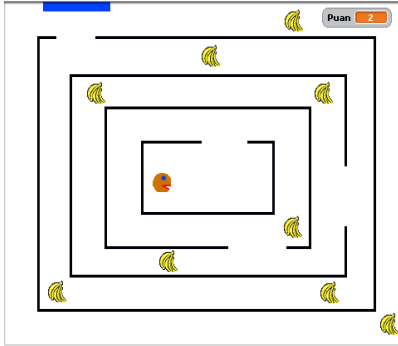


7) Köpek balığı küçük balıklara yaklaştığında balıkların kaybolması için aşağıdaki komut bloklarından hangisi kullanılmalıdır?(5P)

- A) B) C) D)

8) Burcu Balık yakalama oyununu bilgisayarında yazdığında küçük balıkların sadece sağa sola gittiklerini farklı yönlerde yüzmediklerini fark etmiştir. Burcu ne yapmayı unutmuştur? (7P)

- A) Kenarda ise geri dön komutunu eklememiştir.  
B) Balıkların info seçeneğinde bulunan yön çizgisini çevirmeyi unutmuştur.  
C) Balıklara sonraki kostüm konutunu eklemesi gerekir.  
D) Balıkların konumunu ayarlamalıdır.



9) "Bu oyunda Pacman karakteri çizilen labirent çizgilerine çarpmadan mavi çizgiye ulaşmalıdır. Çizgilere değerse başa döner.."

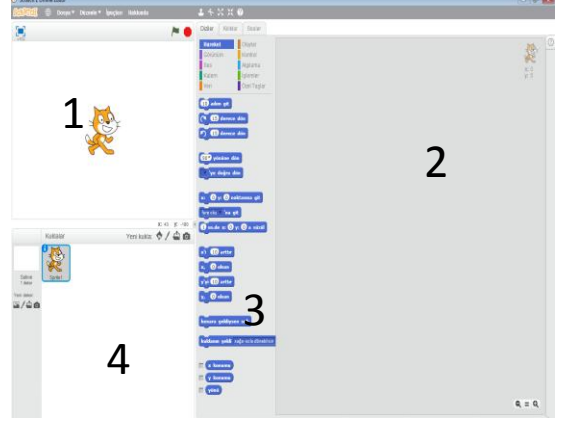
Berke pacmanin ağzını açıp kapaması için aşağıdaki komutu yazmıştır. Programı çalıştırdığında pacman 1 kere ağzını açmakta sonra durmaktadır. Berke'nin unuttuğu blok hangisidir? (8P)



- A. Pacman-2 kostümüne geç  
B. Sürekli tekrarla  
C. Göster  
D. Temizle

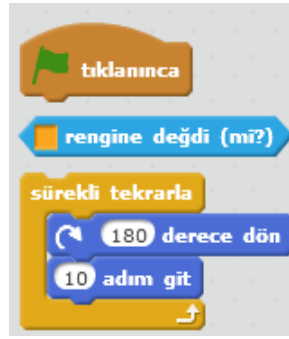
10) Scratch programında hazırlanan çalışmaları kaydetmek için hangi menü kullanılır?(4P)

- A) Dosya → Kaydet  
B) Dosya → Yeni  
C) Düzenle → Kaydet  
D) Paylaş > Bu projeyi internette paylaş



11) Yukarıda verilen Scratch arayüzünde belirtilen yerlerin isimlerini yazınız. (8P)

- 1).....  
2).....  
3).....  
4).....



12) Karakterimizi labirent oyununda gri renkli duvarlardan sektirmek (geri döndürmek) için yandaki şekildeki komut bloğunda eksik olan parça hangisidir? (10P)

- A) B) C) D)



13) Yukarıdaki kod bloğunu ne işe yaradığını açıklayınız. (15P)