

**FAHRİ KİRT ORTAOKULU**  
**2015-2016 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ DERSİ**  
**6/ ..... SINIFI II. DÖNEM I. YAZILI SINAVI**

1)Algoritma nedir, açıklayınız?(5 P)

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

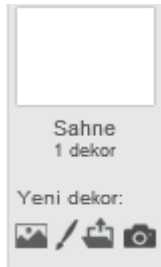


- A)Çoğalt- Karakter büyüt –Sil-Karakter küçült  
B)Çoğalt-Sil-Karakter büyüt- Karakter küçült  
C)Sil-Karakter büyüt-Karakter küçült-Çoğalt  
D)Çoğalt-Karakter küçült-Karakter büyüt-Sil

3)Scratch programının kullanım amacını hangi öğrenci doğru şekilde ifade etmiştir?(5P)

- A)  Scratch bir bilgisayarın çalışması için gereken kablolardır
- B)  Sadece yazı yazmakta kullanabiliriz
- C)  Ses, resim, müzik gibi araçları kullanarak çizgi film ve animasyon oluşturabiliriz
- D)  Scratchı internete girerken kullanırız.

4)Aşağıdaki şekle göre sahne eklemek için kullanılan tuşların işlevini sırasıyla yazınız.(8P)



- 1).....  
.....  
.....  
.....  
2).....  
.....  
.....  
.....

- 3).....  
.....  
.....  
4).....  
.....  
.....

5)"Yeşil bayrağa tıklanınca papağan x:-162 y:65 noktasına gitsin,sonra 6 sn de x:119 y:-118 noktasına süzülerek gitsin.Sonra Kılık değiştirsin ve dursun.

Aşağıda karışık olarak verilmiş olan komutları kullanarak yukarıdaki hikâyeyi gerçekleştiren komut bloğunu boş alana çizerek oluşturun. (10P)



6)Aşağıdaki kod bloğunun açıklaması aşağıdakilerden hangisidir?(10P)



- A) Klavyede boşluk tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.  
B) Klavyede aşağı yön tuşuna basıldığında aşağı doğru dön ve 10 adım git.  
C) Klavyede sağ yön tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.  
D) Klavyede yukarı yön tuşuna basıldığında sağa dön ve 10 adım git.

7)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



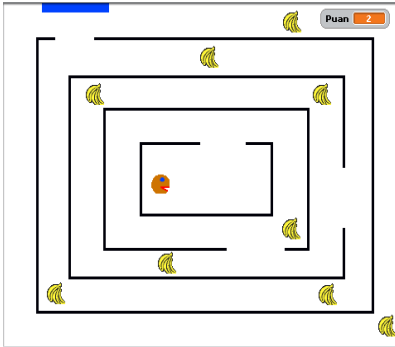
8) Köpek balığının mouse işaretçisini takip etmesi için hangi blok eklenmelidir? (5P)

- A) 90° yönüne dön  
B) gizle  
C) fare oku 'na git  
D) sonraki klık

9) Köpekbalığının küçük balığa değdiğinde klık değiştirmesi için ? işareti olan bölüme hangi kod gelmelidir? (7P)

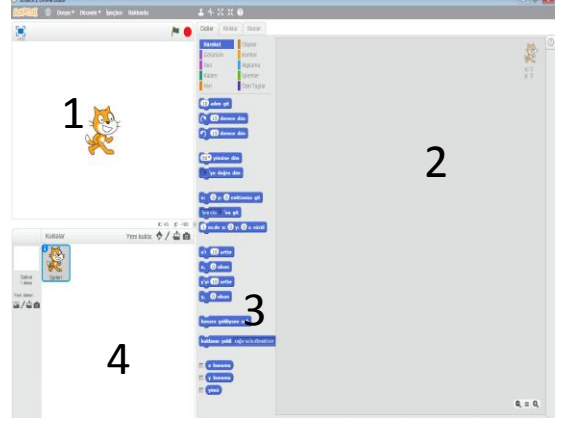


- A) olana kadar bekle  
B) rengine değdi (mi?)  
C) Fish1 a değdi (mi?)  
D) farenin x'i



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

Aşağıdaki komut bloğu Pacman'e yazıldığında pacman sadece yukarı ve sağa gitmektedir. Bunun nedenini yazınız. (8P)



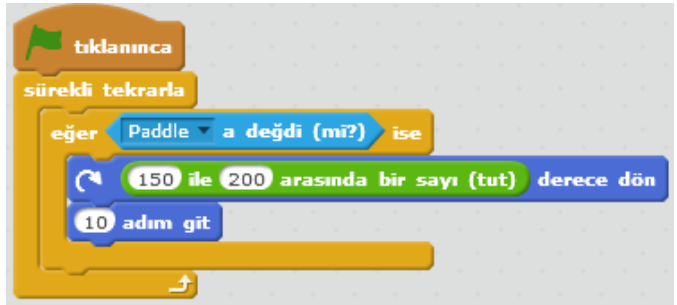
11) Yukarıda verilen Scratch arayüzünde belirtilen yerlerin isimlerini yazınız. (8P)

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



12) Karakterimizin labirent oyununda gri renkli duvara geldiğinde oyunu tamamlayabilmesi için yandaki şekildeki komut bloğunda eksik olan parça hangisidir? (10P)

- A) olana kadar bekle  
B) 10 defa tekrarla  
C) sürekli tekrarla  
D) 1 saniye bekle



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