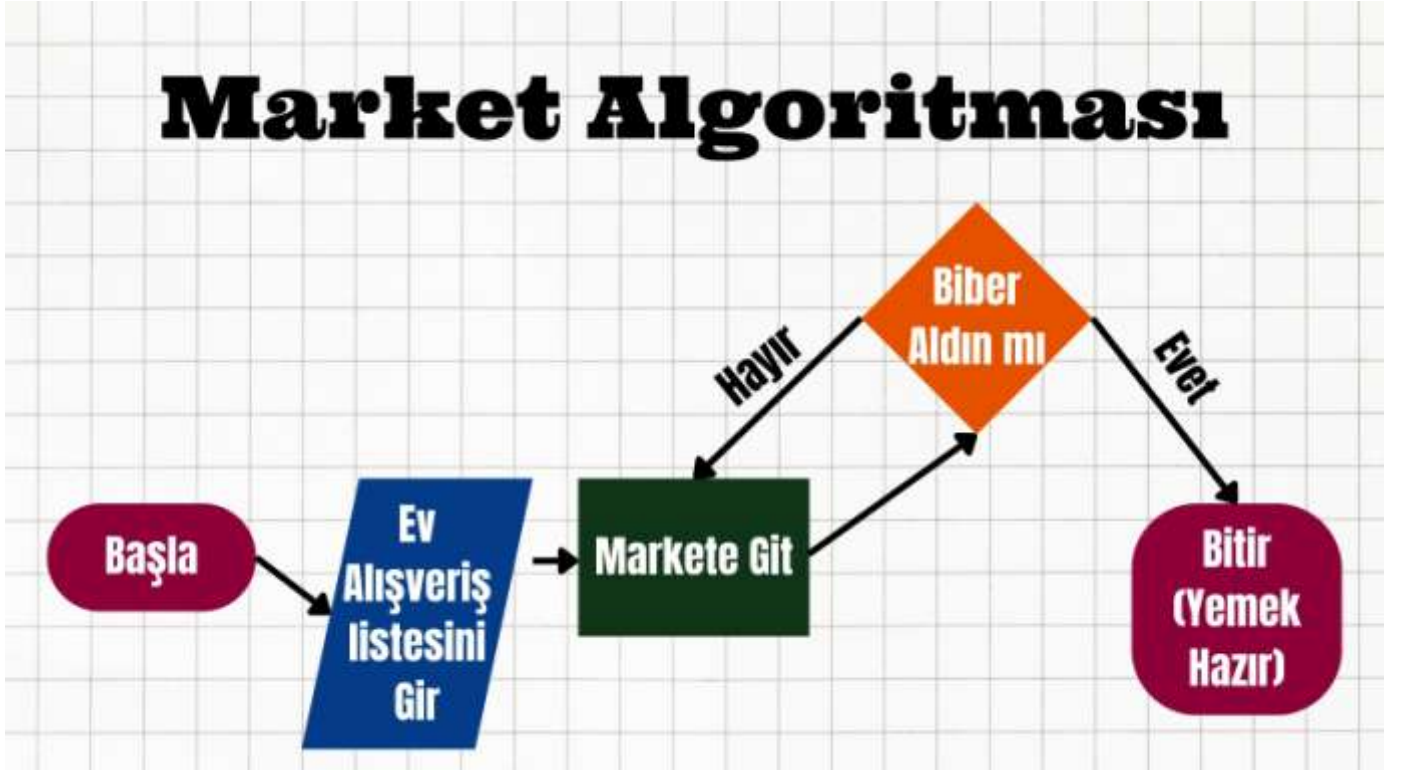


1.Ařağıda bir ev alışveriři algoritması verilmiřtir.



a.Yukarıdaki algoritmanın çalışma prensibini açıklayınız, İçerisinde bulunan deęişkenler nelerdir?

b.Şemada bulunan algoritma elemanlarının görevlerini yazınız?

KOD KISMI

Başla

Bitir

KODLAR

1 Sol

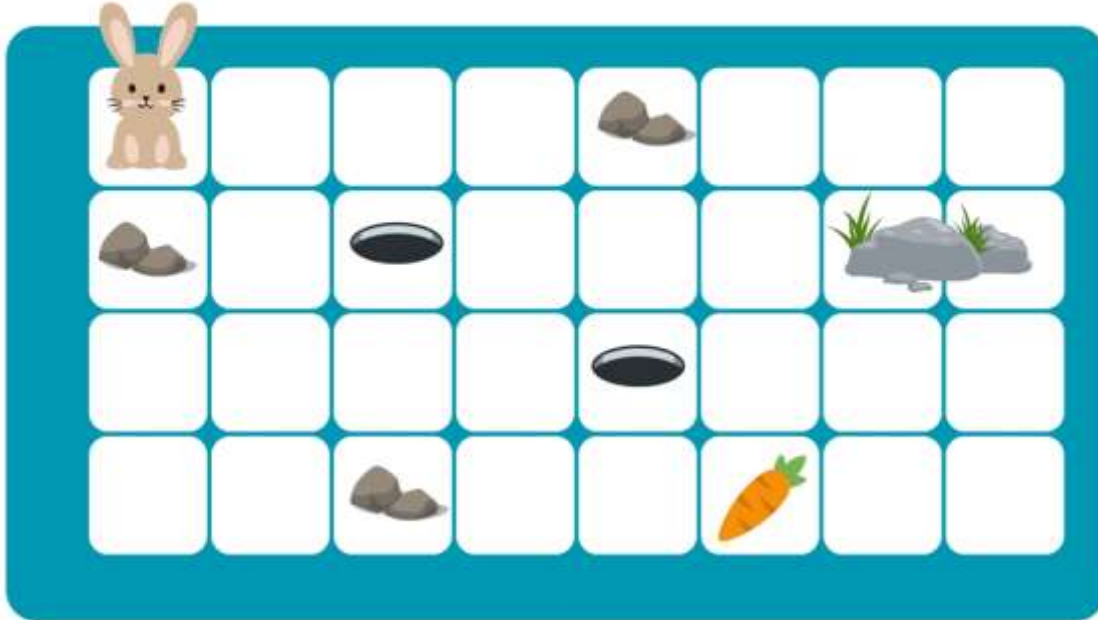
2 Yukarı

3 Sağ

4 Aşağı

5 Sürekli

2.Yan tarafta bulunan kodların baş kısımlarında bulunan sayıları kullanarak tavşanın çukurlara düşmeden havuca ulaşmasını sağlayın?



3. Güçlü bir şifre oluşturmak isteyen biri neler yapmalıdır uygun bir güçlü şifre yazınız?

4.Aşağıda alfabetik sıra ile ilerleyen bir bulmaca verilmiştir.

Bulmaca her bir kutucuk için bir harf gelecek şekilde olacaktır. Aşağıdaki aşamaları takip ederek bulmacayı çözünüz?



Yukarı ve aşağı ifadeleri alfabede bulunan 29 harf üzerinden hesaplanacaktır.

İpucu :

1.Kutucuk için Tekrarla (2) { Yukarı() }	3. Kutucuk için Tekrarla (14) { Aşağı() }	4. Kutucuk için Tekrarla (11) { Yukarı() }
5. Kutucuk için Tekrarla (7) { Aşağı() }	5. Kutucuk için Tekrarla (11) { Yukarı() }	

“İlk biçimiyle kalmayıp yeni değerler ya da biçimler alabilen ifade ya da nesnelerdir. Bir bilgisayar programının çalıştırılması sürecinde değeri değiştirilebilen birimler .....olarak adlandırılır.”

**5.Yukarıdaki ifadede yer alan boşluğa ne yazılmalıdır?**

**6. Scratch programında, kullanılan aşağıdaki bölümlerin görevlerini yazınız ?**






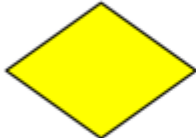
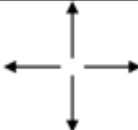


- I. Algoritma: Bilgisayarın problem çözme becerisidir.
- II. Programlama: Donanımlara denir.
- III. Kod: Bilgisayarın anlayacağı dile denir.
- IV. Algoritma çözmeden önce problemi adım adım yazmalıyız.
- V. Her konu problem olabilir

**7. Yukarıda verilen bilgilerden hangileri doğrudur?**

**8. Bilgisayarımızı Zararlı yazılımlardan (Virüslerden) korumak için neler yapmalıyız açıklayınız ?**

Ctrl + X :	Alt + Tab :
Ctrl + C :	Ctrl + S :
Ctrl + F :	Shit + Delete :

## Uzantılar Türleri

- |   |  |
|---|--|
|  | Programın başlangıç ve bitişi için kullanılır. |
|  | Bilgi giriş çıkışı için kullanılır.            |
|  | Aktarma, aritmetik hesaplama, işlem            |
|  | Karar alma için kullanılır.                    |
|  | Birleştirme çizgileri                          |
|  | Yazdır   |
|  | Bağlantı                                       |

