

..... 2018-2019 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI 6.SINIFLAR  
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 2.DÖNEM 2.YAZILI SINAVI

ADI:..... SOYADI:..... NO:..... SINIFI:..... NOTU:.....

1- “Bilgisayarların sonuca ulaşabilmek için algıladığı, işlediği, sonuç ürettiği veya daha sonra kullanmak üzere depoladığı her şeye, her bilgiye ..... denir.” ifadesindeki boşluğa ne getirilmelidir?

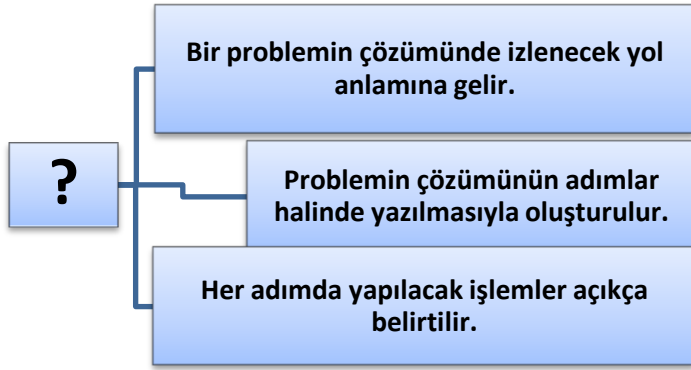
- A) Karakter B) Veri C) Problem D) Operatör

2- Aşağıdakilerden hangisi sabit bir veridir? (5p)

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

3- “Futbol maçlarında her takımda olması gereken oyuncu sayısı 11 olup değişmezken, her maçın sonucu farklı olabilmektedir.” Burada maçın sonucu programlama sürecine göre aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Operatör B) Sabit C) Değişken D) Problem



4- Yukarıda verilen bilgilere göre “?” yerine ne yazılır?

- A) Donanım B) Yazılım C) Algoritma D) Operatör

5- Aşağıda “MAKARNA YAPMA” algoritması verilmiştir. Hangi adımlar yer değiştirmelidir?



- |                    |               |
|--------------------|---------------|
| 1: Başla           | 5: Süz        |
| 2: Makarnaları koy | 6: Sosla      |
| 3: Su koy-kaynat   | 7: Servis yap |
| 4: Tencereyi al    | 8: Bitir      |

- A) 1ve2 B) 4ve6 C) 2ve4 D) 2ve3

6- Aşağıdakilerden hangisi blok tabanlı bir programlama aracıdır?

- A)  B)  C)  D) 





7- Scratch programının kullanım amacı hangi şıkta doğru şekilde ifade edilmiştir?

- A) Oyun, çizgi film ve animasyon oluşturabiliriz.  
B) Sadece yazı yazmakta kullanabiliriz.  
C) Scratch, bilgisayarın çalışması için gereken donanımdır.  
D) Scratch’i internete girerken kullanırız.

Not: 8. ve 9. soruları aşağıdaki sahne ve kodlara bakarak yanıtlayınız.



8- Balıkların sürekli akvaryumda yüzebilmeleri için hangi kod bloğu eklenmelidir?

- A)  B)   
C)  D) 

9- Balıkların hızını arttırmak için ne yapılmalıdır?

- A) “1 adım git” kodundaki 1 yerine daha büyük bir sayı yazılmalıdır.  
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



10- Yukarıdaki kod blokları çalıştırıldığında aşağıdaki sayılardan hangisi ekrana yazılmaz?

- A) 3 B) 6 C) 9 D) 12

11- Sahneye yeni bir kuklayı çizerek ekleyebilmek için aşağıdakilerden hangisi kullanılmalıdır, yuvarlak içine alınız?





12,13 ve 14. soruları yukarıdaki şekle göre cevaplayınız

12- Sahnede kaç karakter vardır?

- A) 2 B) 3 C) 4 D) 5

13- Kaç numaralı simge programın çalışmasını durdurur?

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

14- Kaç numaralı simge programı çalıştırır?

- A) 2 B) 3 C) 4 D) 5



17- Yukarıdaki bloğa göre aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

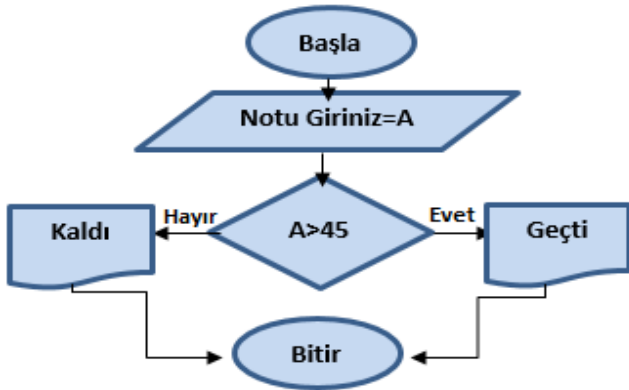
- A) sayi1 ve sayi2 değişkenleri birbirine eşitse bütün blokların çalışması durur.  
B) sayi1 ve sayi2 değişkenleri birbirine eşit değilse Gong sesi çalar.  
C) sayi1 ve sayi2 değişkenleri birbirine eşitse ekranda "Tebrikler" yazısı görünür.  
D) sayi1 ve sayi2 değişkenleri birbirine eşit değilse bütün blokların çalışması durur

18- "Karakterimiz klavyeden boşluk tuşuna basıldığında sonraki kılığa geçip 10 adım ilerlesin ardından 0.5 saniye bekledikten sonra Yehhuuuu desin."

Yukarıdaki senaryoya göre aşağıdaki kodların doğru sıralanışı seçeneklerden hangisidir?



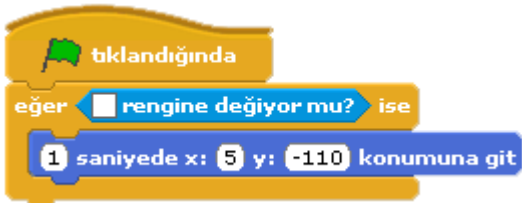
- A) 5 - 4 - 3 - 2 - 1  
B) 3 - 2 - 1 - 4 - 5  
C) 3 - 2 - 5 - 1 - 4  
D) 5 - 4 - 1 - 3 - 2



15- "Yukarıda verilen algoritma örneğinde Umut Aras notunu 85 olarak giriyor."

Buna göre ekranda hangi değer yazacaktır?

- A) Bitir B) Kaldı C) Geçti D) 85



16- Yukarıdaki kod bloğuna göre aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

- A) Kodlar Yeşil bayrak tıklandığında çalışmaktadır.  
B) Kod bloğu sürekli çalışmaktadır.  
C) Eğer beyaz rengine değerse x:5 y:-110 konumuna gider.  
D) İstenen konuma gitmesi 1 saniyede gerçekleşir.

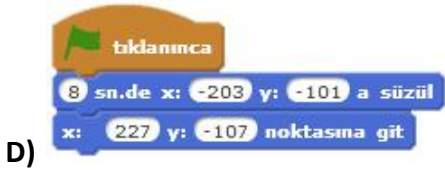
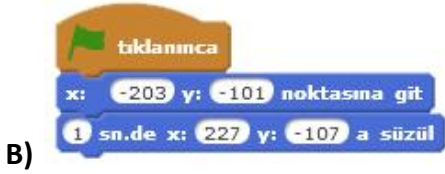


19- Yukarıdaki komut bloğuna göre aşağıdaki ifadelerden hangisi yanlıştır?

- A) Komutlar Yeşil bayrağa tıklanınca çalışır.
- B) Top karakterine değişorsa “Yakala” diye konuşur.
- C) “Yakala” konuşması 2 saniye sürer.
- D) Top karakterine değişmiyor ise 1 saniye bekler.

20- “Yeşil bayrak tıklandığında başlangıç konumu olarak belirlenmiş **x:-203 y:-101** konumuna gidip oradan **8 sn de x:227 y: -107** konumuna gider.”

Yukarıdaki açıklama hangi kod bloğuna aittir?



21- Scratch programında hazırlanan çalışmaları kaydetmek için hangi yol kullanılır?

- A) Dosya > Kaydet
- B) Düzenle>Aç
- C) Dosya > Yeni
- D) Paylaş > Kaydet

22- Aşağıda numaralandırılmış butonların işlevleri hangisinde doğru bir sıralamayla verilmiştir?



- A) Sil – Kopyasını çıkart – Küçült – Büyüt
- B) Kopyasını çıkart – Sil – Büyüt – Küçült
- C) Kopyasını çıkart – Sil – Küçült – Büyüt
- D) Sil – Kopyasını çıkart – Büyüt – Küçült

23- Scratch programında “sahne” ne anlama gelmektedir?

- A) Kullanılan blokların bulunduğu bölümdür.
- B) Tasarladığımız karakterin hareket alanıdır.
- C) Blokları çekip bıraktığımız yerdir.
- D) Yazı yazabildiğimiz bölümdür.

“Yukarıda scratch programında yapılan bir oyunun ekran görüntüsü verilmiştir.

-Oyunda sağ altta bulunan tavşan (-210,-145) noktasındadır.

-Tavşanın önünde hareket eden toplara ve kenar çizgilerine dokunmadan sağ üstte bulunan havuca, ulaşması gerekmektedir.

-Eğer tavşan toplara veya kenar çizgilerine dokunursa oyun baştan yani (-210,-145) noktasından başlamaktadır.

-Eğer tavşan havuca ulaşabilirse tavşanın üstünde tebrikler balonu çıkmakta ve havuç kaybolmaktadır.”

Yukarıda anlatılan oyun kurallarına göre aşağıdaki 24. ve 25. soruları cevaplayınız.

24- Tavşan havuca ulaştığında havuç kayboluyorsa havuç için hangi kod bloğu çalışıyordu?

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

25- Tavşan havuca ulaştığında tavşanın üstünde tebrikler yazması hangi kod bloğu sayesinde olmuştur?

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

**BAŞARILAR DİLERİM. ☺**  
**Her soru 4 puandır.**