

ADI & SOYADI	NOSU	SINIF I	TARİH	SÜRE	PUANI
			/04/20	40 Dakika	

20 – 20

ORTAOKUL II
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ
5.SINIFLAR 2.DÖNEM 1. Y.

Scratch programında belirtilen saniyede x ve y koordinatına gitmeyi sağlayan kod hangisidir? (5 P)

- a) kenara geldiysen sek
- b) x: 50 y: 100 noktasına git
- c) kuklanın şekli sağa-sola dönebilsin
- d) 2 sn.de x: 50 y: 100 a süzül

1-)



Kurguladığımız bir oyunda köpek balığının (Karakter 3), diğer balıkları yediğinde (değdiğinde) bu balıkların ortadan kaybolması için boş yere hangi kod bloğu gelmelidir?

- A) kenara geldiğinde geri dön B) =
- C) Karakter3 değişiyor mu? D) x'i 10 değiştirin

hareketi kazanmasını sağlar.

3-)

Scratch programında hazırlanmış bir oyunda, sahnedeki karakter bir ihtimale, bir şarta bağlı olarak hareket ediyor ise aşağıdaki kodların hangisi kesinlikle kullanılmıştır?

- A) Eğer ise B) tıklandığında
- C) x'i 10 değiştirin D) sürekli



5-)



Kuşun domuzla gitmesi için blokta kaç tekrar olması gerekir?

- a) 5 b) 4 c) 3 d) 2

6-)

Kedinin ekranda yukarı doğru gitmesi için hangi kod bloğu kullanılmalıdır?

- a) x'i 10 arttır b) y, 0 olsun
- c) x, 0 olsun d) y'yi 10 arttır

7-)

Kedi karakterimiz şekildeki kod bloğu çalıştırıldığında topa ulaşırsa oyunu kazandın diye mesaj yazıyor, bu kod bloğunda eksik olan kod aşağıdakilerden hangisidir?



- a) 10 defa tekrarla b) 1 saniye bekle
- c) sürekli tekrarla d) eğer ise

8-)

Aşağıda verilen döngü butonlarından hangisi belli bir sayı kadar döngüyü sağlar?



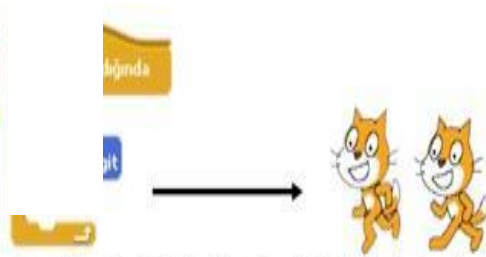
kostüm2 kostümüne geç

komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Karakterin kostümünü gizler
- b) Karakterin x değerini 10 değiştir.
- c) Karakterin kostümünü "kostüm2" olarak değiştir.
- d) Karakterin renk efektini 25 değiştir.

9-)

10-)



Scratch karakteri olan kedinin sol yandaki gibi kostüm1 ve kostüm2 olmak üzere iki kostümü vardır. Kedinin devamlı hareket edip yürüyormuş gibi görünmesi için yukarıdaki kodların? işareti olan bölüme hangi kod gelmelidir?

- a)
- b)
- c)
- d)