

ADI:
SOYADI:

SINIFI:
OKUL NUMARASI:



kullanılmalıdır?

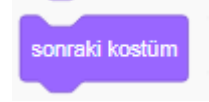
- A) Hareket
B) Veri(Değişkenler)
C) Olaylar
D) Kontrol

2. Aşağıdaki verilen yönlerin hareketi yanlış olanı hangisidir?

3- Köpekbalığının ve balığın kenara gelince geri dönmesini sağlayan kod nedir?

A)	
↑	y'yi 10 arttır
B)	
↓	y'yi -10 arttır
C)	
→	x'i 10 arttır
D)	
←	y'yi -10 arttır

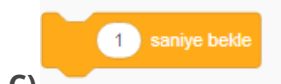
A)



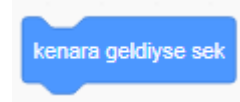
B)



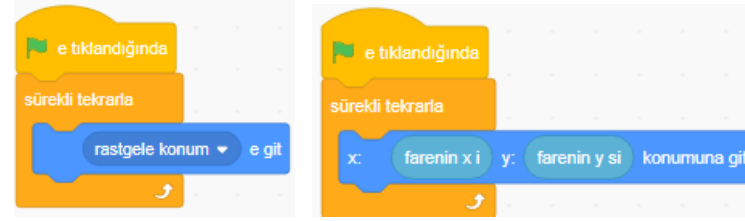
C)



D)



4. Ömer'in Bilişim dersi projesi için hazırladığı programda kukla ekranın

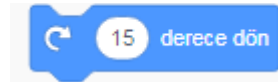


kenarına gelince geri dönerken baş aşağı dönüyor. Kuklanın ters dönmesini engellemek için aşağıdaki bloklardan hangisini kullanması gerekir?

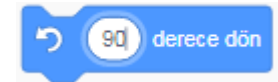
A)



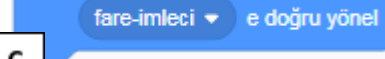
B)



C)

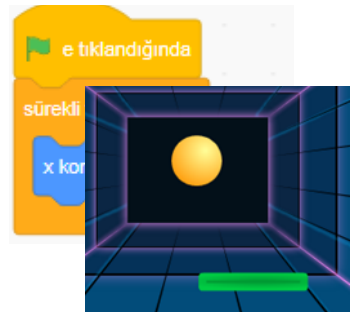


D)



C

5. Bir Pinball oyununda Çubuğun sürekli farenin

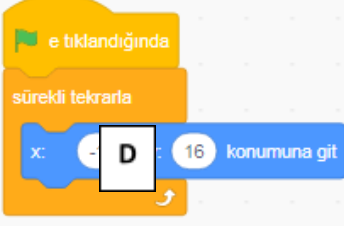


gittiği yönde hareket etmesi için hangi kod

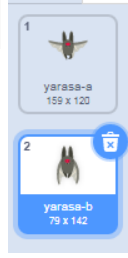
bloğu gereklidir?

A

B



Karakterimizin görüntüsünü Yarasa-a'dan Yarasa-b'ye dönüştürmek için hangi kodu kullanırsınız



6.

A

B



7. Sayı tahmin oyununda kullanıcı sayıyı doğru tahmin ederse oyunu kazanıyor. Soru işaretli yere aşağıdaki kodlardan hangisi gelmelidir?



A

B



yanıt

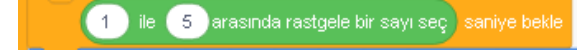
C

D

farenin y si

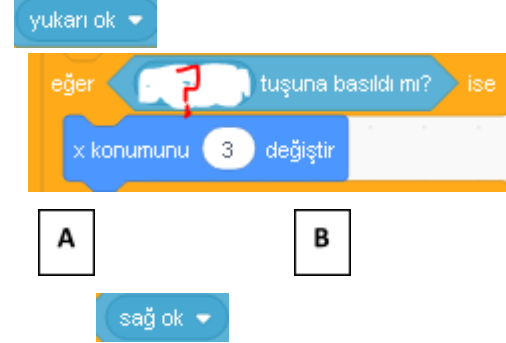
ses yüksekliği

8. Aşağıdaki kodun yaptığı iş hangi şıkta doğru olarak ifade edilmiştir?



- A) 1 saniye bekler
- B) 5 saniye bekler
- C) 1 ile 5 arasında rastgele bir saniye bekler
- D) 1 ile 5 saniye arasında beklemez

9. Aşağıdaki kodda soru işaretli yere hangi kod gelmelidir?



A

B

sağ ok

aşağı ok

sol ok

10. Aşağıdaki kodun yaptığı iş hangi şıkta doğru olarak ifade edilmiştir?



- A) 1 saniye bekler
- B) Süreyi 1 azaltır
- C) Süreyi 0 yapar
- D) 1 saniye bekler, süreyi 1 azaltır, süre 0'a eşit olduğunda her şeyi durdurur

.....

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ
ÖĞRETMENİ

BAŞARILAR DİİLERİM