

Adı ve Soyadı :		Aldığı Puan :	
Sınıf ve Okul No :			

2022-2023 EĞİTİM ÖĞRETİM YILIORTAOKULU 6. SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 2.DÖNEM 2. YAZILI SORULARI

SORULAR

1. Aşağıda Blok Kodlama Dilleri ile ilgili verilen bilgilerden hangisi doğrudur? a. Kod Blokları iç içe geçemez. b. Kod bloklarının görevleri değiştirilebilir. c. Kod Blokları arka arkaya eklenebilir. d. Mblock blok kodlama diline örnek değildir.	2. Scratch uygulamasındaki Dosya Menüsü ile aşağıdakilerden hangisi yapılamaz? a. Yeni proje açmak. b. Kayıtlı projeyi açmak. c. Projenin turbo modunu açmak. d. Projeyi kaydetmek.
3. Scratch programında tüm programın ve hareketlerin görüldüğü beyaz alana ne denir? a. Kukla b. Program Penceresi c. Kostüm d. Sahne	4. Koordinat sisteminin sağdan sola yani yatay olan eksenine ne denir? a. X b. Y c. Z d.T
5. Yandaki resimde görüldüğü üzere Kedi Kuklamız x=0 y= 0 konumunda bulunmaktadır. Karakterimiz koordinat düzleminde (129,-52) koordinatlarına gittiğinde, şekilde belirtilen rakamlardan hangisinin olduğu bölgede yer alır? a. 1 b. 2 c. 3 d. 4	
6. Yandaki kod bloklarında ? işareti ile boş bırakılmış kutucuğa kaç yazılırsa kuklanın son boyutu %100'e ulaşır? a.50 b.70 c. 60 d.80	7.  simgelerinin görevi sırasıyla nedir? a. Başlat-Durdur c. Durdur-Başlat b. Başlat-Kaydet d.Kaydet-Durdur
9.  komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir? a. Komut bloklarını tekrarlatır. b. Bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır. c. Komutları istenilen süre kadar bekletir. d. Bütün kod kümelerini durdurur.	10.Verilen kod bloğu çalıştırıldığında ne olur? a. Süre değişkeni 50 artar ve Kukla gizlenir. b. Süre değişkeni 50 değerini alır ve Değişken gizlenir. c. Süre değişkeninin değeri 50 artar ve Değişken gizlenir. d. Süre değişkeninin adı 50 olur ve Değişken gizlenir.

11. Animasyonumuzdaki “Adam” isimli kuklanın “kış” isimli dekorda görünmesini istemiyorsak aşağıdaki kod bloklarından hangisi kullanılmalıdır?

- a.
- b.
- c.
- d.

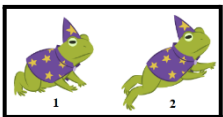
1	x: 100 y: 71 konumuna git	A	Kuklanın belirli bir saniyede istenilen x ve y konumuna gitmesini sağlar.
2	1 sn. de x: 100 y: 71'a git	B	Ekrana sürekli olarak konuşma baloncukunun çıkmasını sağlar
3	Merhaba! de	C	Kuklanın belirlenen x ve y konumuna gitmesini sağlar.
4	2 saniye boyunca Merhaba! de	D	Belirlenen saniye süresince ekrana konuşma baloncukunun çıkmasını sağlar.

12. Tabloda verilen kod blokları ile görevleri eşleştiriniz?

- a. 1-B , 2-A , 3-C , 4-D
b. 1-C , 2-D , 3-B , 4-C
c. 1-C , 2-A , 3-B , 4-D
d. 1-B , 2-A , 3-D , 4-C

13. Animasyonumuzda Kurbağa isimli bir kuklamız vardır. Bu kuklanın ; “ Yeşil bayrağa tıklanınca başlangıç konumuna gitmesini , 1 saniye bekledikten sonra 1 saniye de çekirgeye doğru ilerlemesini ve ‘Seni Yakaladım’ demesi “ için aşağıdaki hangi kod blokları sırasıyla kullanılmalıdır?

- a.
- b.
- c.
- d.



14. Wizard isimli kuklanın 2 tane kostümü vardır. Kostümler arasında geçiş yapıldığında kukla zıplıyormuş gibi görünür. Bu kuklaya yandaki kodlar yazılırsa kukla ne yapar.

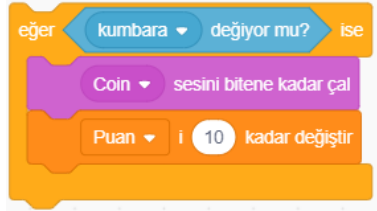
- a. Kukla sürekli zıplar ve croak sesi çıkardır.
b. Kukla 5 defa zıplar .
c. Kukla önce croak sesi çıkarır ve zıplar.
d. Kukla önce croak sesi çıkarır sonra zıplar bunu 5 defa yapar.

15. Verilen yönlerle eşleşen uygun sıralama hangisidir?

- a. 1A – 2C – 3D – 4B
- b. 1C – 2B – 3A – 4D
- c. 1C – 2B – 3D – 4A
- d. 1B – 2D – 3C – 4A
- | | | |
|---|---|-------------------|
| 1 | ↑ | A x'i -10 arttır |
| 2 | ↓ | B y'yi -10 arttır |
| 3 | → | C y'yi 10 arttır |
| 4 | ← | D x'i -10 arttır |

16. Kod bloğu çalıştırıldığında gerçekleşecek olaylar hangi şıkta doğru verilmiştir?

- a. Ekranda sürekli olarak “Merhaba” yazısı görünür
b. Ekranda 1 kez “Merhaba” yazısı görünür
c. Ekranda 8 saniye aralıklarla 1 kez “Merhaba” yazısı görünür
d. Ekranda 1 saniye aralıklarla 8 kez “Merhaba” yazısı görünür.

 Yandaki 17.ve18. soruları şekle göre cevaplayınız.	17. Yanda verilen kod bloklarında hangi komut Usta Kayakçının ilk konumunu ayarlamak için kullanılmıştır? a. 1 b.2 c.3 d.4 18. Yukarıdaki komutların çalışması toplam kaç saniye sürer? a. 1 b.4 c.5 d.6
19. Yandaki kod bloğu hangi şart gerçekleşince çalışır? a. Coin sesi bitince b. Fare Kumbara kuklasına değince c. Puan 10 kadar değışince d. d. Kumbara kuklasına değince	19.ve 20. soruları şekle göre cevaplayınız. 
20. Yandaki kod bloğu çalıştırılınca ne olur? a. Kumbara kuklasına imleç değdiğinde Coin sesi gelir Puan 10 artar. b. Kumbara kuklası değdiğinde Coin sesi gelir Puan 10 artar. c. Kumbara kuklasına imleç değdiğinde Coin sesi gelir Puan değeri 10 olur.. d. Kumbara kuklası değdiğinde Coin sesi gelir Puan değeri 10 olur.	Not: Her soru 5 Puandır. BAŞARILAR DİLERİM 😊 Bilişim Teknolojileri Öğretmeni