

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

A. Aşağıda verilen boşluklara uygun kelimeleri yerleştiriniz. (30 Puan)

Akış şeması	Algoritma	Sahne	Kukla	Blok Temelli Kodlama
-------------	-----------	-------	-------	----------------------

+

- 1- , söz dizimi yerine hazır görsel bloklar halinde gelen programlama ifadelerinin “sürükle-bırak” yoluyla yerleştirilerek yazılımların geliştirilmesini sağlar.
- 2- Scratch programında proje oluştururken kullanan karakterlere denir.
- 3- Scratch programında tüm programın ve hareketlerin görüldüğü beyaz alana denir.

B. Aşağıdaki test sorularını cevaplayınız. (70 puan)

1. Scratch programında hazırlanan çalışmaları kaydetmek için hangi menü kullanılır?

- a) Dosya > Bilgisayarımdan Yükle
- b) Düzenle> Bir adımlık kurulum
- c) Dosya> Bilgisayarıma Kaydet
- d) Paylaş> Bu projeyi internette paylaş

4. komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Komut bloklarını tekrarlatır.
- b) Komutları istenilen süre kadar bekletir.
- c) Yeşil bayrağa tıkladığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.
- d) Bütün kod kümelerini durdurur.

2. komutunun görevi aşağıdakilerden hangisinde yanlış verilmiştir?

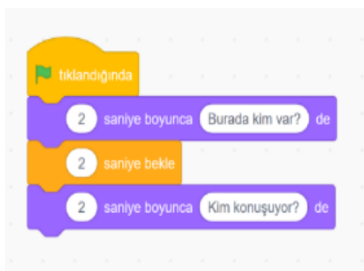
- a) Karakteri 2 saniye belirtilen konuma götürür.
- b) Karakteri “x:153” koordinatına taşır.
- c) Karakteri “y: 75” koordinatına taşır.
- d) Karakteri 2 kere “x:153” , “y:75” koordinatına götürür.

5. Aşağıdakilerden hangi blok temelli programlama uygulamalarından değildir?

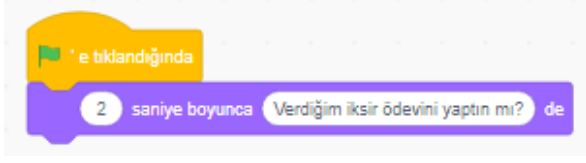
- a) Mblock
- b) Scratch
- c) Kodla Büyü
- d) Small Basic

3. Yanda verilen animasyon toplam kaç saniye sürer?

- a) 2
- b) 4
- c) 6
- d) 8

6. Yandaki kırmızı düğmenin görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Komutları başlatır.
- b) Sahneyi tam ekran yapar.
- c) Komutları durdurur.
- d) Programı kapatır.



7. Sihirbaz kuklasının yukarıdaki kod bloğundaki komutları çalışırken Elf'in cevap vermemesi için kullanılması gereken kod bloğu hangisidir?

- a) 1 saniye bekle
- b) Bekliyorum de
- c) Himm... diye düşün
- d) 2 saniye bekle



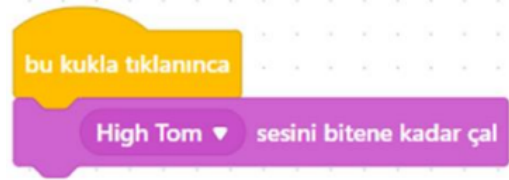
11. kuklasının sağ üst köşesinde bulunan simgenin görevi nedir?

- a) Kukla hakkında bilgi verir.
- b) Kukladan bir tane daha kopyalanmasını sağlar.
- c) Kuklayı silmeye yarar.
- d) Kuklayı gizlemeye yarar.



8. Yandaki simgenin görevi nedir?

- a) Yeni bir kukla eklemek
- b) Yeni bir dekor eklemek
- c) Komut eklemek
- d) Ses eklemek



12. Yukarıda bulunan kod bloğunun görevi nedir?

- a) Yeni bir ses ekler
- b) Kuklaya tıklanınca High Tom sesini bitene kadar çalar.
- c) Yeşil bayrağa tıklanınca High Tom sesini bitene kadar çalar.
- d) High Tom sesini kuklaya ekler.

9. Koordinat sisteminin sağdan sola yani yatay olan eksenine ne denir?

- a) x ekseni
- b) y ekseni
- c) z ekseni
- d) a ekseni

13. Scratch programında hazırlanan çalışmaları kaydetmek için hangi menü kullanılır?

- a) Dosya
- b) Düzenle
- c) Dil
- d) Kod

10. Koordinat sisteminin yukarı-aşağı yani dikey olan eksenine ne denir?

- a) x ekseni
- b) y ekseni
- c) z ekseni
- d) a ekseni

14. Scratch uygulamasında yandaki resimde görülen Kostümler bölümü ne işe yarar?

- a) Yeni kukla ekler
- b) Kuklaya yeni kostüm ekler
- c) Sahneye kukla ekler
- d) Yeni dekor ekler