

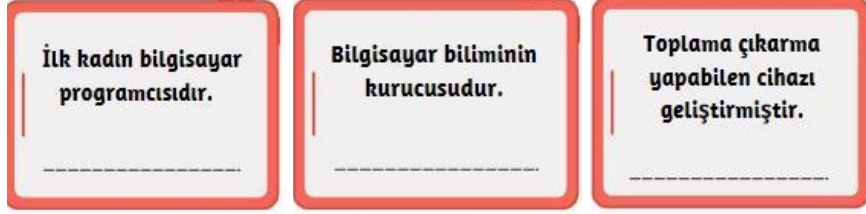
|                    |  |               |  |
|--------------------|--|---------------|--|
| Adı ve Soyadı :    |  | Aldığı Puan : |  |
| Sınıf ve Okul No : |  |               |  |

**2022-2023 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI ..... ORTAOKULU 6. SINIF BİLİŞİM  
TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 2.DÖNEM 1. BEP YAZILI SORULARI**

**SORULAR**

**A. Aşağıdaki bilgisayar bilimine yön veren isimleri doğru boşluğa yazınız. ( 4x3=12 Puan)**

|               |             |              |
|---------------|-------------|--------------|
| Blaise Pascal | Alan Turing | Ada Lovelace |
|---------------|-------------|--------------|



**B. Aşağıdaki test sorularını cevaplayınız.(10x4=40 Puan)**

**1) Günlük hayatımızda karşılaştığımız çözüm gerektiren durumlara ne denir?**

- a) Olay                      b) Problem                      c) Haber                      d) İletişim

**2) Her zaman aynı değeri alan nesnelere ne denir?**

- a) Değişken                      b) Nesne                      c) Sabit                      d) İşaret

**3) Aşağıdakilerden hangisi bir problemdir?**

- a) Mavi rengi sevmek                      c) Doğum gününü kutlamak  
b) Dünya 'nın bir gezegen olması                      d) Görsel Sanatlar dersi varken resim defterini unutmak

**4) “Yoldan geçen arabası sayısı değişkendir.” Doğru mu Yanlış mı?**

- a) Doğru                      b) Yanlış

**5) “Haftadaki gün sayısı değişkendir.” Doğru mu Yanlış mı?**

- a) Doğru                      b) Yanlış

**6) “Makarna yapmak” basit bir problemdir. Doğru mu Yanlış mı?**

- a) Doğru                      b) Yanlış

7) “23 Nisan temalı okul çapında bir etkinlik düzenlemek.” Basit bir problemdir. Doğru mu Yanlış mı?

- a) Doğru b) Yanlış

8) Bilgisayarın işlem yapmak için algıladığı, işlediği, sonuç ürettiği ya da daha sonra kullanılmak üzere sakladığı her şey ne denir?

- a) Komut b) Şifre c) Veri d) Sembol

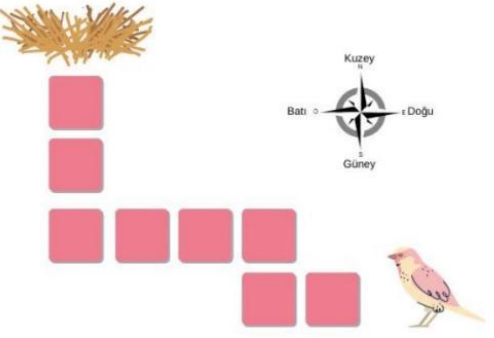
9) Ali bilgisayar şifresini “ Fenerbahçe” olarak belirlemiştir. Ali’nin girdiği şifrenin veri türü nedir?

- a) Özel b) Sayısal c) Karakter Dizisi d) Mantıksal

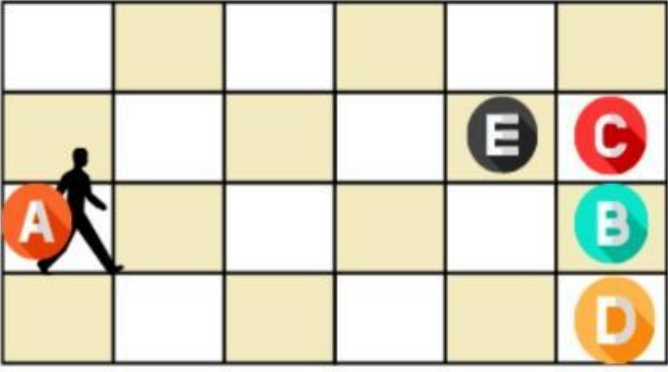
10) Okul numaramız ne tür bir veridir?

- a) Özel b) Sayısal c) Karakter Dizisi d) Mantıksal

C. Aşağıda karışık verilen algoritmaların doğru sıralı halini yandaki boş alana yazınız.(9x2=18 Puan)

| Kuşu Yuvaya Götüren Algoritma                                                       | Hatalı Algoritma                                                                                                                                                                                 | Doğru Algoritma                                                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Adım1 : Başla<br>Adım2 : Bitir<br>Adım3 : 1 Kare İlerle<br>Adım4 : 2 Kare İlerle<br>Adım5 : 3 Kare İlerle<br>Adım6: 2 Kare İlerle<br>Adım7: Kuzeye Dön<br>Adım8: Batıya Dön<br>Adım9: Kuzeye Dön | Adım1 : .....<br>Adım2 : .....<br>Adım3 : .....<br>Adım4 : .....<br>Adım5 : .....<br>Adım6: .....<br>Adım7: .....<br>Adım8: .....<br>Adım9: ..... |

D. Resimde A noktasında olan bir kişi komutları uygularsa hangi noktaya varır? (10 puan)

|                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <ol style="list-style-type: none"><li>1- Kuzeye dön</li><li>2- 2 kare ilerle</li><li>3. Doğuya dön.</li><li>4- 3 kare ilerle</li><li>5-Güneye dön</li><li>6- 1 kare ilerle</li><li>7. Doğuya dön</li><li>8- 2 kare ilerle.</li></ol> |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|

- a) B Noktasına b) C Noktasına c) D Noktasına d) E Noktasına

E.Aşağıda verilen olaya göre karışık verilen algoritma basamaklarını doğru bir şekilde sıralayın.(2x5=10)

### Oyun Algoritması

Bir bilgisayar oyununda altınları topladıkça puan alınmaktadır. Alınan puan skor değişkeninde tutulmaktadır. Skor değişkeninin değeri 1000 ve 1000'den büyük olduğunda 2. tura geçilmektedir. Eğer skor 1000'den küçük bir değerse altın toplanmaya devam edilmektedir.

#### DOĞRU ALGORİTMA

1  
(.....), (.....), (.....), (.....), (.....), (.....), (.....)

#### Hatalı Algoritma

- 1 : Başla
- 2 : Bitir
- 3 : Evet ise 2.tura geç. Adım 7'ye git.
- 4 : Hayır ise Adım2 'ye git.
- 5 : Skor değişkenine toplanan altın sayısını aktar.
- 6 : Skor 1000 ve 1000'den büyük mü?
- 7: Altın topla.



F.Aşağıda verilen algoritmalar çalıştırıldığında ekrana yazılacak sonucu bulunuz.(10 Puan)

| Algoritma                                                                                                                                                                                                               | Sonuç |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| <p>Adım1 : Başla</p> <p>Adım2 : Bir tane kare çizin.</p> <p>Adım3 : Karenin içine karenin kenarlarına değecek şekilde bir daire çizin.</p> <p>Adım 4 : Dairenin tam ortasına isminizi yazın.</p> <p>Adım 5 : Bitir.</p> |       |

BAŞARILAR DİLERİM



.....  
Bilişim Teknolojileri Öğretmeni