

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

**2022-2023 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI ORTAOKULU 7. SINIF SEÇMELİ BİLİŞİM
TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 2.DÖNEM 1. YAZILI SORULARI**

SORULAR

A. Aşağıda verilen kodları uygulayarak noktanın en son hangi dairenin içinde olacağını bulunuz ve yuvarlak içine alınız.(2x5=10 Puan)

```

yukarı()
sağ()
sağ()
sağ()
sağ()
yukarı()

```

```

sağ()
eğer {
    sol()
} değilse eğer {
    aşağı()
} değilse {
    sağ()
}
yukarı()

```

B. Aşağıda verilen kodları uygulandığında ekrana yazılacak sonucu bulunuz. (3x10=30 Puan)

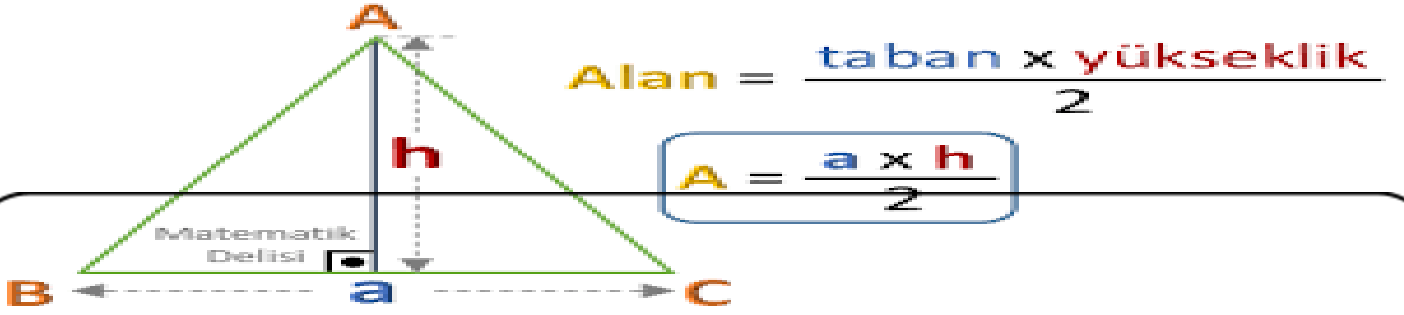
<pre> var a = 4 var b = 2 a + b </pre> Sonuç:	<pre> var a = 4 a = a + 3 a + 3 </pre> Sonuç:	<pre> var a = '0' var b = '1' a + b </pre> Sonuç:
<pre> var a = [7, 't', 't', 6, 9] a[3] </pre> Sonuç:	<pre> function hello (a, b) { return a * b } hello(1, 2) </pre> Sonuç:	<pre> var a = 'xtzvzyt' a.length </pre> Sonuç:
<pre> var a = ['u', 'k', 'd', 'm', 'v'] a.indexOf('u') </pre> Sonuç:	<pre> function hi (a, b) { return a * b } function hello (a, b) { return a + b } hi(1, 2) + hello(1, 1) </pre> Sonuç:	<pre> function hi (a, b) { return a * b } function hello (a, b) { return a + b } hello(hi(2, 2), 2) </pre> Sonuç:

C. Aşağıdaki verileri kullanarak problemin çözümünü bulunuz.(10 Puan)

Arif , Dilara,Burak ve Cemile her biri farklı bir kursa gitmektedir.
Gittikleri kurslar tiyatro, satranç, voleybol ve resimdir.
-Cemile voleybol kursuna gitmemektedir.
-Satranç kursuna giden kız başka kurslara da gitmek istemektedir.
-Burak resim kursuna gitmek istemesine rağmen günleri uymadığı için başka bir kursa gitmektedir.
-Voleybol kursuna giden kız maçlar başlayacağı için heyecanlıdır.

VOLEYBOL:
RESİM :
SATRANÇ :
TİYATRO :

D. Aşağıda verilen olayların algoritmasını yazınız.(2x12=24 Puan)



Adım 2 :
Adım 3 :
Adım 4 :
Adım 5 :
Adım 6 :
Adım 7 :
Adım 8 :

E. Aşağıda verilen olaya göre karışık verilen algoritma basamaklarını doğru bir şekilde sıralayın. (9x2=18 Puan)

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.

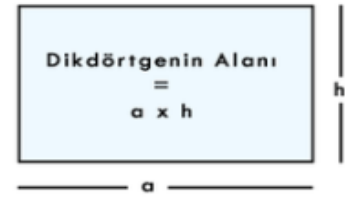
Hatalı Algoritma

- 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.

Doğru Algoritma

(1) , (....) , (....) , (....) , (....) , (....) , (2)

Dikdörtgenin Alanını Hesaplayan Program Algoritması



Hatalı Algoritma

- 1 : Başla
- 2 : Bitir
- 3 : Kenarları Çarp
- 4 : Uzun Kenarı Gir
- 5 : Kısa Kenarı Gir
- 6 : Sonucu Ekrana Yaz.

Doğru Algoritma

(1) , (....) , (....) , (....) , (....) , (....) , (2)

F. Aşağıda verilen algoritmalar çalıştırıldığında ekrana yazılacak sonucu bulunuz.(8 Puan)

Adım1 : Başla

Adım2 : Bir tane Kare çizim.

Adım3 : Karenin üst sağ köşesinden başlayarak saat yönünde her köşeye bir harf gelecek şekilde A-B-C-D harflerini kullanarak isimlendirin.

Adım 4 : Karenin içinden A ve C köşelerini birleştiren bir çizgi çizim.

Adım 5: Karenin içinden B ve D köşelerini birleştiren bir çizgi çizim.

Adım 6 : Bitir.

SONUÇ:

BAŞARILAR DİLERİZ 😊

Bilişim Öğretmeni

Bilişim Öğretmeni