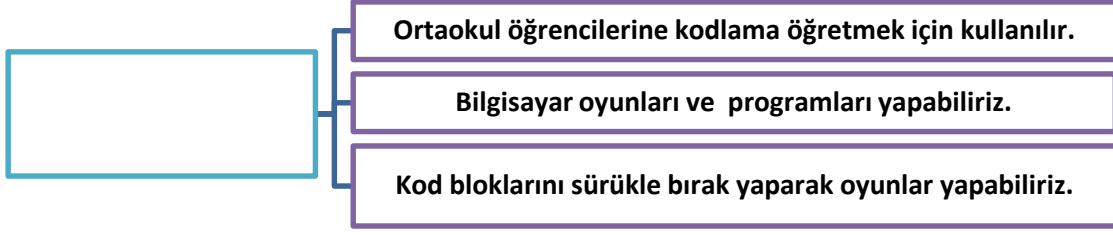


|         |     |                                             |     |
|---------|-----|---------------------------------------------|-----|
| Adı:    |     | cevaplitestler.com                          | Not |
| Soyadı: |     | <b>BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ</b>                |     |
| Sınıf:  | No: | <b>5.SINIF II. DÖNEM II. SINAV SORULARI</b> |     |

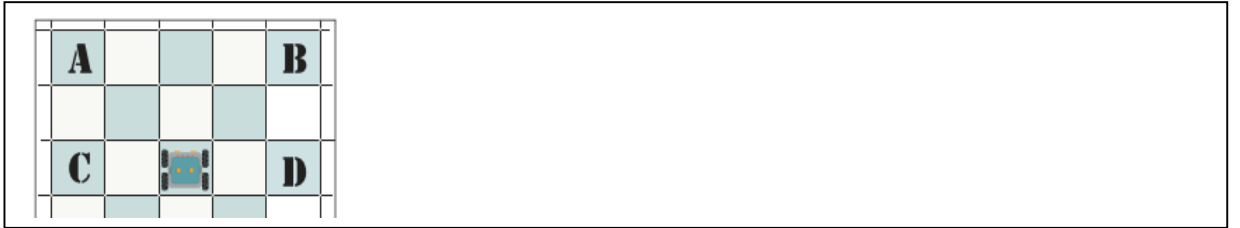
1) Şekildeki “boşluğa” hangi program yazılmalıdır?(10 p)



2) Aşağıda verilen ifadelerden doğru olanların altına “D” yanlış olanların altına “Y” yazınız.(20p)

|  |                                                                             |
|--|-----------------------------------------------------------------------------|
|  | Scratch programı ile oyunlar yapabiliriz                                    |
|  | Scratch programında yaptığımız uygulamaları başlatmak için kullanılır.      |
|  | Bir algoritmanın geometrik şekiller ile gösterilmesine “Akış Şeması” denir. |
|  | Algoritma bir problemin çözümü için izlenecek yol anlamına gelir.           |
|  | Bir problemin çözümünün ilk adımı çözümü değerlendirmektir.                 |
|  | Algoritma basamaklarının bir başlangıcı ve sonu bulunur.                    |
|  | Scratch programı yazı yazmak için kullanılan programlardandır.              |
|  | Okulda ders saatlerinin 40 dakika olması değişkendir.                       |
|  | Akış şemalarının başlatan ve bitiren şekil elips şeklindedir.               |
|  | Scratch programında kukla (karakter) eklememizi sağlayan butondur           |

3) Aşağıdaki robotumuz A noktasına gitmek istiyor. Robotumuzu A noktasına götüren algoritmayı yazınız. (10 PUAN)



4) Aşağıda Blockly uygulamasından bir ekran verilmiştir buna göre karakterimizi hedefe götürecek kod bloklarını yazınız. (10 PUAN)



1. Aşağıdakilerden hangisi bir problem durumu olamaz? (5 PUAN)

- a) Ali sunum hazırlarken klavyenin çalışmaması
- b) Melis'in araştırma yapacağı sırada internet bağlantısının kopması
- c) Enes video montajlarken elektriklerin gitmesi
- d) Orkun uyurken suların kesilmesi

3. Aşağıdakilerden hangisi "pasta yapımı" ile ilgili değişkenlerden bir tanesidir? (5 PUAN)

- a) Un
- b) Yağ
- c) Şeker
- d) Badem

5) Bir dişçi muayenehanesinde diş doktoru Mehmet Bey akşama kadar 15 hasta ile ilgilenmiştir. Buna göre aşağıda verilenlerden hangisi değişkendir. (5 PUAN)

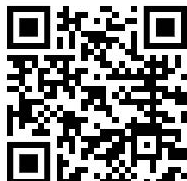


- a) Diş Doktoru
- b) Koltuklar
- c) Sandalyeler
- d) Hastalar

8. Aşağıdaki resimde karakterimiz koordinat düzleminde (-80,-50) koordinatlarına gittiğinde, şekilde belirtilen rakamlardan hangisinin olduğu bölgede yer alır?



- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4



2) Algoritma konusunda işlenen akış diyagramlarında veri girişi (bilgi girişi) yapılmasını sağlayan şekil hangisidir? (5 PUAN)

- A) ELİPS
- B) DİKDÖRTGEN
- C) PARALELKENAR
- D) ÜÇGEN

4) Belirli bir işin yapılabilmesi için, basit işlemlerle şema halinde gösterilmesine ne denir? (5 PUAN)

- A-Problem
- B-Kod
- C-Algoritma
- D-Akış Şeması

6) Aşağıda "Ayrın Yapma" Algoritması için hangi adımlar yer değiştirmelidir?

|                        |                |
|------------------------|----------------|
| Adım1:Başla            | Adım4:Tuz ekle |
| Adım2:Yoğurdu kaba koy | Adım5:Su ekle  |
| Adım3:Çırp             | Adım6:Bitir    |

- A.1-6
- B.2-4
- C.3-5
- D.1-5

7) Aşağıdakilerden hangisi blog tabanlı kodlama araçlarında biridir? (5 PUAN)

- a) Paint
- b) Microsoft Word
- c) bilisimciruh.com
- d) Blockly

9) Aşağıda numaralandırılmış butonların işlevleri aşağıdakilerden hangisinde doğru bir sıralamayla verilmiştir?



- A) Sil – Kopyasını çıkart – Küçült – Büyüt
- B) Kopyasını çıkart – Sil – Büyüt – Küçült
- C) Kopyasını çıkart – Sil – Küçült – Büyüt
- D) Sil – Kopyasını çıkart – Büyüt – Küçült