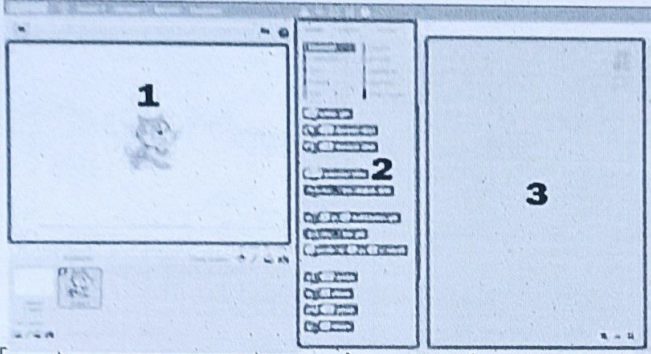
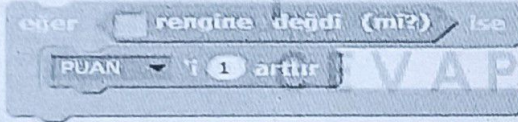


1. Aşağıda verilen numaralı alanlar hangisinde doğru olarak verilmiştir?



	1	2	3
A)	Sahne	Kodlama Alanı	Blok Paketi
B)	Blok Paketi	Sahne	Kodlama Alanı
C)	Kodlama Alanı	Blok Paketi	Sahne
D)	Sahne	Blok Paketi	Kodlama Alanı

2. Aşağıda verilen kod bloğunda hangileri kullanılmıştır?



A)	Kontrol	Olaylar	Algılama
B)	Algılama	Kontrol	Hareket
C)	Veri	Kontrol	Algılama
D)	Kontrol	Veri	İşlemler

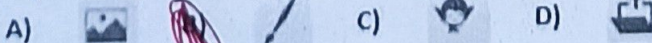
3. Yanda verilen karakterin

"sürekli olarak 1 saniye aralıklarla 10 adım atıp merhaba diyerek ilerlemesini ve kenara geldiği zaman geri dönmelerini" istiyorum. Bu işlemleri ifade eden kod bloğu hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?



A)	B)
C)	D)

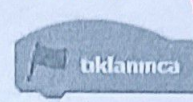
4. Aşağıdaki araçlardan hangisi Kuklamızı kendimizin oluşturmasını sağlar?



Desim elke

Yeni kukla elke

5. yandaki bloğun görevi hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?



- A) Yeşil bayrak tıkladığında kod bloklarını çalıştırır.
B) Yazı yazdırır.
C) Çalışan kod bloklarını durdurur.
D) Kılık değiştirir.

6. Aşağıdaki verilen yönlerin hareketi yanlış olanı hangisidir?

A)	y'yi 10 artır
B)	y'yi -10 arttır
C)	x'i 10 arttır
D)	y'yi -10 arttır

7. Bir karakterin tam olarak sahnemizde görünmesi için aşağıda verilen hangi X ve Y değerleri içerisinde bulunması gerekmektedir? (X, Y)

- A) (240, -250) B) (248, -170) C) (239, 189) D) (0, 0)

8. Karakterimizi sahnede sağa doğru döndürmek istiyorsak aşağıdaki taşlardan hangisi seçilmelidir?

A)

B)

C)

D)

9. Scratch programında "sahne" ne anlama gelmektedir?

- A) Kullanılan blokların bulunduğu bölümdür.
B) Tasarladığımız karakterin hareket alanıdır.
C) Blokları çekip bıraktığımız yerdir.
D) Yazı yazabildiğimiz bölümdür.

10. Yanda verildiği gibi "Puan" adında bir değişken oluşturmak için aşağıdaki bölümlerden hangisi kullanılmalıdır?

- A) Hareket B) Veri (Değişkenler)
C) Olaylar D) Kontrol

Puan

Puan 0 olsun

Puan 1 artır

Puan değişkenini göster

Puan değişkenini gizle

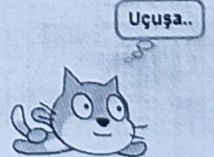
11. Aşağıdaki kod bloklarından hangisi yanda verilen ked karakterinin 2 saniye boyunca "Uçuşa.." sözlerini söylemesini sağlayan kod bloğudur?

A)

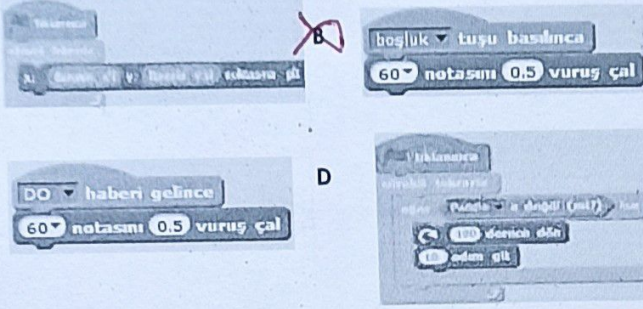
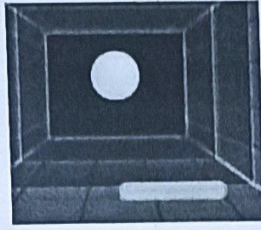
B)

C)

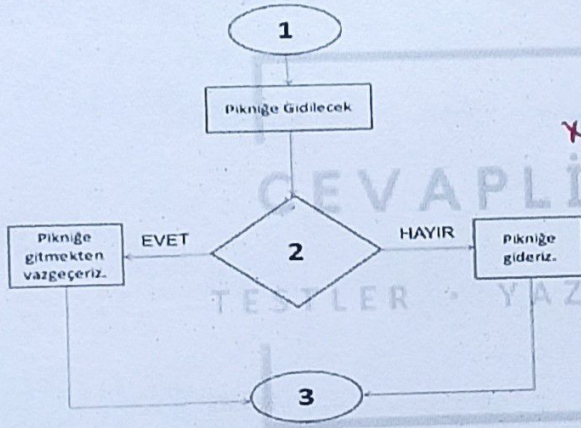
D)



12. Bir Pinball oyununda Çubuğun sürekli farenin altındaki yönde hareket etmesi için hangi kod bloğu gereklidir?



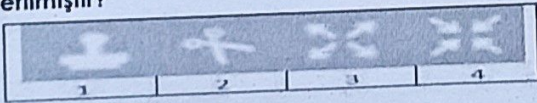
13.



1. Yukarıdaki algoritmada 1,2 ve 3 numaralı yerlere gelmesi gerekenler aşağıdakilerden hangisidir? 10 puan

- A) 1 → Dur 2 → Yağmur Yağacak mı? 3 → Başla
 B) 1 → Başla 2 → Yağmur Yağacak mı? 3 → Dur
 C) 1 → Yağmur Yağacak mı? 2 → Başla 3 → Dur
 D) 1 → Başla 2 → Dur 3 → Yağmur Yağacak mı?

14. 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

15. Algoritma aşağıdakilerden hangisi değildir?

- A) Mantık B) Plan C) Çözüm adımları D) İba

16. "Akış Şemaları, algoritmaların daha anlaşılır olmasını ya da basitleştirilmesini sağlayan geometrik şekillerdir."

Aşağıdakilerden hangisi bu şekillerden biri değildir?

- A) Elips B) Paralel Kenar C) Üçgen D) Dikdörtgen

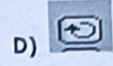
17. Kübra, balık yakalama oyununu bilgisayarında yazdığına küçük balıkların sadece sağa sola gittiklerini,

kendi etrafında yüzemediklerini fark etmiştir. Kübra bunun için aşağıdaki seçeneklerden hangisini kuklasına uygulamalı?

kenara geldiğinde geri dön



sonraki kostüm



C)

18. Scratch programında hazırlanmış bir oyunda, sahnedeki karakter bir şarta bağlı olarak hareket ediyorsa aşağıdaki kodların hangisi kesinlikle kullanılmıştır?

sürekli tekrarla

1 saniye bekle

A

B

Eğer ise

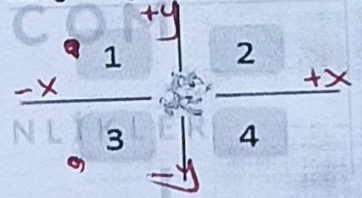
D

hepsi durdur

19. 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



20. Scratch programında aşağıdaki kodları yazdığımız zaman aşağıdakilerden hangi şekli ortaya çıkmış olur?

