

6. Sınıflar 2. Dönem Çalışma Soruları

- Scratch programında sahne ne anlama gelmektedir?
- Kullanılan bloklar bulunduğu bölümdür.
- Tasarladığımız karakterin hareketini sergilediği bölümdür.
- Blokları çekip bıraktığımız yerdir.
- Yazı yazabildiğimiz bölümdür.

2. Scratch programında karakterin girilen saniyede girilen x ve y koordinatına gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?

-
-
-
-

3. Scratch karakteri olan kedi, program açıldığı zaman hangi (x,y) noktasındadır?

- (48,48)
- (240,180)
- (158,0)
- (0,0)

4. Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi içindeki kodların hiç durmadan çalışmasını sağlar?

-
-
-
-

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

-
-
-
-

6. Scratch karakteri olan kedi, hangi (x,y) noktasına geldiği zaman sahneden kaybolur?

- (400,400)
- (240,180)
- (158,0)
- (0,0)

7-

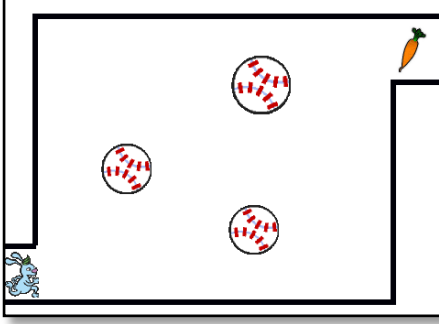


6. Sınıflar 2. Dönem Çalışma Soruları



Scratch karakteri olan kedinin sol yandaki gibi **kostüm1** ve **kostüm2** olmak üzere iki kostümü vardır. Kedinin devamlı hareket edip yürüyormuş gibi gözükmesi için sağ yandaki kodların ? işareti olan bölüme hangi kod gelmelidir?

- a- **Sonraki karakter** b. **Kenarda ise, zıplattın**
c. **renge x'i 10 değiştirin u?** d.



“Yanda scratch programında yapılan bir oyunun ekran görüntüsü verilmiştir. Oyunda sağ altta bulunan tavşan (-210,-145) noktasındadır. **Tavşanın önünde hareket eden toplara ve kenar çizgilerine dokunmadan sağ üstte bulunan havuca, ulaşması gerekmektedir. Eğer tavşan toplara veya kenar çizgilerine dokunursa oyun baştan yani (-210,-145) noktasından başlamaktadır. Eğer tavşan havuca ulaşabilirse tavşanın üstünde tebrikler balonu çıkmakta ve havuç kaybolmaktadır.**”

Yukarıda anlatılan oyun kurallarına göre aşağıdaki soruları cevaplayınız.

8-Tavşan toplara veya kenar çizgilerine dokunduğunda hangi kod bloğu çalışmaktadır?

- a- **Göster** b. **Kenarda ise, zıplattın** c. **x: -210 y: -145 konumuna gidin** d. **x'i 10 değiştirin**

9-Tavşan havuca ulaştığında havuç kayboluyorsa havuç için hangi kod bloğu çalışıyordu?

- a- **Gizleyin** b. **Kenarda ise, zıplattın** c. **renge yaklaşıyor mu?** d. **Göster**

10-Tavşan havuca ulaştığında tavşanın üstünde tebrikler yazması hangi kod bloğu sayesinde olmuştur?

- a. **Sonraki karakter** b. **x'i 10 değiştirin** c. **renge yaklaşıyor mu?** d.
söyleyin:

```
when green flag clicked
sayıyı 1 ile 50 arası bir sayı tutuyorum
sayıyı 1 yapın
3 saniye bekle
tahmin et bakalım sor ve bekle
2 olana kadar tekrarla
Eğer 3 ise
Daha Yüksek bir sayı girin sor ve bekle
Başka
Daha düşük bir sayı girin sor ve bekle
sayıyı: tebrikler bildin
```

6. Sınıflar 2. Dönem Çalışma Soruları


11. Yukarıda bir tahmin oyunun kodları bulunmaktadır. 1 ile 50 arasında herhangi bir sayı tutup bu sayıyı kullanıcıya dönütlerle buldurmaktadır. 4. 5. ve 6. soruları bu kod bloğuna göre cevaplandırınız.

1 Numaralı alana hangi kod gelmelidir?

A) 

B) 

C) 

D) 

12. 2 Numaralı alana hangi kod gelmelidir?

A) 

B) 

C) 

D) 

10. 3 Numaralı alana hangi kod gelmelidir?

A) 

B) 

C) 

D) 


13.  düğmesinin görevi nedir?

A) Seçilen karakteri çoğaltır.

B) Karakterleri renklendirir.

C) Dosyadan yeni karakter seçer.

D) Seçilen karakteri küçültür.

14.  düğmesinin görevi nedir?

A) Sahneye sürpriz karakter ekler.

B) Sahneye yıldız karakteri ekler.

C) Karakterin özelliklerini görüntüler.

D) Projedeki kod hatalarını listeler.

15. Yeşil bayrak tıkladığında başlangıç konumu olarak belirlenmiş X:-203 Y:-101 konumuna gidip ordan 8 sn de X:227 Y: -107 konumuna gider.” Yukarıdaki açıklama hangi kod bloğuna aittir?

A) 

B) 

C) 

D) 

6. Sınıflar 2. Dönem Çalışma Soruları

 1	 2	 3	 4
 5	 6	 7	 8
 9	 10	 11	 12
 13	 14	 15	 16

16. Aşağıdaki a, b, c, d, ve e sorularını aşağıdaki tabloya göre cevaplandırınız. Size göre doğru olan kutucukların numaralarını soruların altındaki kutucuğa yazınız.

a) Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler **kontrol kodlarındandır**?

--	--	--	--

b) Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler **karakter ekleme**de kullanılan menülerdir?

--	--

c) Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler bir **algılama komutlarıdır**?

--	--	--


d) Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler **görünüm komutlarındandır**?


--	--	--


e) Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler **hareket kodlarındandır**?


--	--	--	--

17. Soru 2: Scratch programının kullanım amacını hangi öğrenci doğru şekilde ifade etmiştir?

18.  A) Ses, resim, müzik gibi araçları kullanarak çizgi film, oyun ve animasyon oluşturabiliriz

19.  B) Sadece yazı yazmakta kullanabiliriz

C)  Scratch bir bilgisayarın çalışması için gereken kablolardır

D)  Scratch'i internete girerken kullanırız.

18. Aşağıdaki kodların çalışması sonucu nasıl bir görünüm olur açıklayınız?



6. Sınıflar 2. Dönem Çalışma Soruları

19-“Yeşil bayrak tıkladığında başlangıç konumu olarak belirlenmiş x:-203 y:-101 konumuna gidip ordan 8 sn de x:227 y: -107 konumuna gider.”

Yukarıdaki açıklama hangi kod bloğuna aittir?



20- Aşağıdaki kod bloğunun açıklaması aşağıdakilerden hangisidir?

- Klavyede sağ yön tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.
- Klavyede boşluk tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.
- Klavyede aşağı yön tuşuna basıldığında aşağı doğru dön ve 10 adım git.
- Klavyede yukarı yön tuşuna basıldığında sağa dön ve 10 adım git.



21- **Damga** komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- Karakterin sahnede kopyasının çıkmasını sağlar
- Karakteri 180 derece döndürür.
- Bu komut içerisine yerleştirilen komutları çalışmayı durdurana kadar tekrarlar.
- Karakteri kenarda ise zıpladır.

22-5.“Eğer kedi ağaca yaklaşıyorsa miyav desin, yaklaşmıyorsa beni yürüt desin.” Bu ifadeyi anlatan komut bloğunda aşağıdaki komutlardan hangisi kesin vardır?



23- Oyunumuzda asıl karakterimizin meyvelere yaklaştığında meyvelerin sahneden kaybolmasını sağlayan komut aşağıdakilerden hangisidir?



24- **ARI** yaklaşiyor mu? olana kadar bekleyin komutunun işlevi aşağıdakilerden hangisidir?

- Karakterin oyunun başlangıcında sahnedeki konumunu belirler.
- Arı karakterine yaklaşıp yaklaşıpına kadar bekler.
- 1 ile 10 arasında rasgele bir sayı seçer.
- Sahnedeki kalem izlerini temizler.

6. Sınıflar 2. Dönem Çalışma Soruları

25-Hadise sahneye çıktıktan sonra mikrofonun yanına gidene kadar 5 sn geçiyor. 5 sn sonra şarkı söylemeye başlıyor. Program Hadisenin sahneye çıkışıyla başlar.

Bunu ifadeye uyan komut bloğu aşağıdakilerden hangisidir?



26-“Klavyede boşluk tuşuna basıldığında kostüm-1 e geçsin 1sn bekleyip kostüm-2ye geçsin. Bu sürekli devam etsin.”

Aşağıda karışık olarak verilmiş olan komutları kullanarak yukarıdaki hikayeyi gerçekleştiren komut bloğunu **çizerek** oluşturun. **Komut içinde komut varsa lütfen bunu belli edin ve eksik olan komutu siz ekleyeceksiniz.**



27.Sağdaki kod bloğunu ne işe yaradığını açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



28.Sağdaki kod bloğunu ne işe yaradığını açıklayınız.

.....

.....

.....

.....



6. Sınıflar 2. Dönem Çalışma Soruları

29. Sağdaki kod bloğunu ne işe yaradığını açıklayınız.




30. Algoritma nedir?

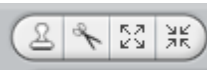
- a. Algoritma, bilgisayarın adım adım ne yapması gerektiğini söyleyen bir taslaktır.
- b. Resim çizme programıdır.
- c. Donanım ögesidir.
- d. Hiçbiri


31. Programlama nedir?

- a. Donanım ögesidir.
- b. Programlama ya da diğer adıyla yazılım, bilgisayarın donanıma nasıl davranacağını anlatan, bilgisayara yön veren komutlar, kelimeler, aritmetik işlemlerdir
- c. Resim çizme programıdır.
- d. Hiçbiri


32.  scratct programına ait bu nesnelere ne işe yarar.

- a. büyült – küçült
- b. Kes-kopyala
- c. Başlat-durdur
- d. Küçük ekran-büyük ekran

33.  nesnelere ne işe yarar. Yazınız.

34.  nesnelere ne işe yarar.

- A. Aritmetik operatörler
- B. Karşılaştırma operatörleri
- C. İlişkisel Operatörler
- D. Hiçbiri

35.  komutunun çalıştırılması sonucu ekran görüntüsü ne olur?

- A. d
- B. 1
- C. ü
- D. Hiçbiri

36.  Komutu ne işe yarar. Yazınız.




6. Sınıflar 2. Dönem Çalışma Soruları

37. işleminin sonucu nedir?

38.  düğmeleri ne işe yarar.

- A. büyült – küçült-ortala
C. Döndür-kısıtlı döndür(sağ-sol)-döndürme
- B. Kes-kopyala-yapıştır
D. Küçük ekran-büyük ekran-normal ekran

39.  düğmesi ne işe yarar.

- A. büyült
B. Dil Ayarla
C. Döndür
D. Küçük ekran

40.  düğmeleri ne işe yarar.

- A. Karakter silme
B. Döndürme
C. Sahne Boyutu(Ekran) ayarlama
D. Hiçbiri

41.  düğmeleri ne işe yarar.

- A. Karakter büyütme-küçültme
B. Döndürme
C. Sahne ayarlama
D. Hiçbiri

42.  komut satırı ne işe yarar. Yazınız.

43. can değişkeni 5 ise. Sağdaki komut satırının sonucu nedir?

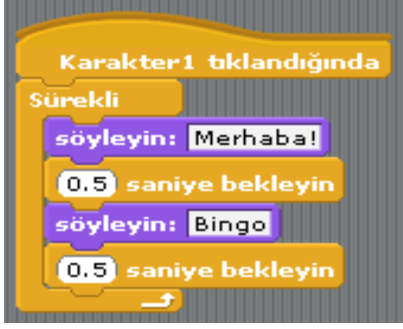
- A- x: 40 y: -5
B- x:35 y:15
C- x:40 y: 3
D- x:15 y:5



44.  komut satırı ne işe yarar. Yazınız.

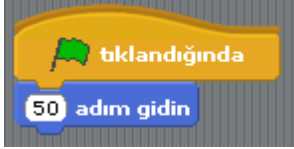
45.  >> 1 saniye sonra >>  ekran çıktısı yandaki gibi olan programın kodlarını sırası ile yazınız.

6. Sınıflar 2. Dönem Çalışma Soruları



46. kod bloğunun ekran çıktısını yazınız yada (çiziniz).

47. Kediye **10 defa a** ve **b** söyleyip aralarında 1'er saniye bekleten programın kodlarını yazıyoruz. Eksik yerleri tamamlayınız.



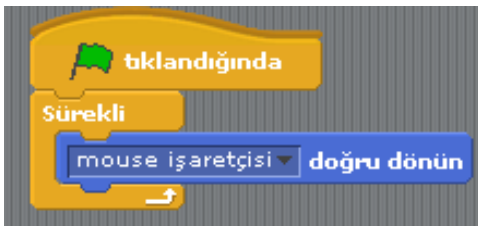
48. komut satırı ne işe yarar.

- A- 10 adım gider B- 50 adım gider C- 5 adım geriye gider. D- Çalışmaz.



49. ne işe yarar.

- A- 10 adım gider B- 15 derece döner C- 45 derece döner D- 60 derece döner



50. komut satırları ne işe yarar.

6. Sınıflar 2. Dönem Çalışma Soruları

A- 45 derece döner

B- 60 derece döner

C- Dönmez

D- Mouse işaretcisine doğru döner