

**Soru1:**



Yukarıdaki görselde kullanılmak üzere kod blokları fotoğrafın yanında verilmiştir. Bu kod bloklarını kullanarak aşağıdaki boşlukları doldurunuz.



**Soru2:**





Yukarıdaki kuşun domuz ulaşması için yan tarafta döngü bloğu kullanılmıştır. Soru işaretli bölüme hangi sayı gelmelidir? Açıklayınız.

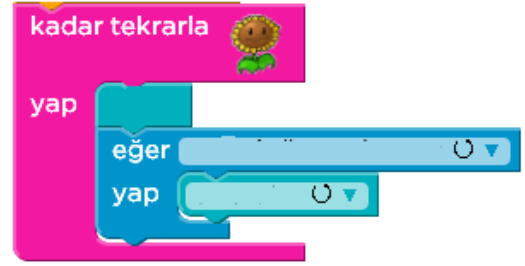
.....

.....

**Soru3:**

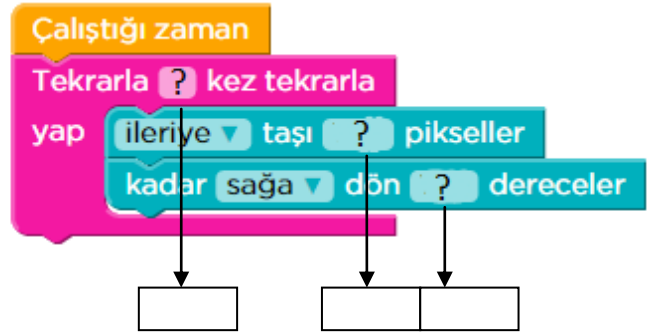
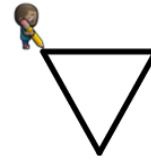


 karakterini  karakterine ulaştırmak istemekteyiz. Kullanılabilecek kodlar aşağıda verilmiştir. Bu kodlardan uygun gördüklerinizi seçerek boşlukları doldurunuz



**Soru4:**

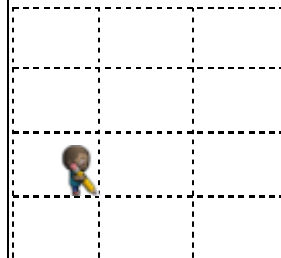
Şekilde görüldüğü gibi bir üçgen çizmek için gereken kodlar verilmiştir. Boş bırakılan yerlere hangi sayılar getirilmelidir?(Üçgenin kenarları 100'er piksel uzunluğunda ve eşkenar üçgen olacaktır.)



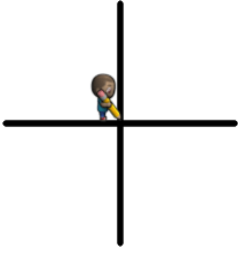
**Soru5:**



Yukarıdaki kod blokları ile gerçekleştirilmeye çalışılan çizimi aşağıya çizin. Başlangıç noktası karakterin bulunduğu nokta ve başlangıç yönü şekilde görüldüğü gibi sağ tarafı göstermektedir.



### Soru6:



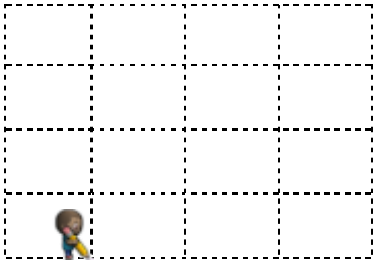
Şekildeki gibi bir kolunun uzunluğu 100 piksel olan bir "+" işareti yapmak isteyen kişi aşağıda gösterilen kod bloklarından "?" olan bölümlere hangi sayılarla bu işlemi yapmalıdır?

```
Çalıştığı zaman
Tekrarla ? kez tekrarla
yap
  ileriye taşı 100 pikseller
  geriye doğru taşı 100 pikseller
  kadar sağa dön ? dereceler
```

### Soru7:

```
Çalıştığı zaman
ileriye taşı 50 pikseller
kadar sola dön 90 dereceler
ileriye taşı 50 pikseller
kadar sağa dön 90 dereceler
ileriye taşı 50 pikseller
kadar sağa dön 90 dereceler
ileriye taşı 50 pikseller
kadar sola dön 90 dereceler
ileriye taşı 50 pikseller
```

Yandaki gibi kodlarla gerçekleştirilen bir çizimin nasıl olabileceğini aşağıdaki tabloya çiziniz.



### Soru8:



Şekilde görünen çiftçinin önünde yol olduğu sürece ilerlemesi ve önüne yığın çıktıkça yığınları çıkarması için nasıl bir kod dizimi gerçekleştirmelidir?

### A)

```
Çalıştığı zaman
İleride yol olduğu sürece
yap
  ilerle
  eğer bir yığın var
  yap
    1 çıkarn
```

### B)

```
Çalıştığı zaman
İleride yol olduğu sürece
yap
  eğer bir yığın var
  yap
    ilerle
  1 çıkarn
```

### C)

```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 6 kez tekrarla
yap
  ilerle
  1 çıkarn
```

### D)

```
Çalıştığı zaman
ilerle
1 çıkarn
İleride yol olduğu sürece
yap
  1 çıkarn
```

### Soru9:



Yandaki şekilde bir adım önünde 6 adet yığını kaldırmak isteyen bir çiftçi görmektesiniz. Bu işlemi "6 çıkarmak" isimli bir fonksiyon oluşturarak gerçekleştirmek için gerekli ipuçları aşağıdadır. Boş gördüğünüz yerleri doldurarak problemi çözünüz.

```
Çalıştığı zaman
ilerle
?
```

```
Fonksiyon
6 çıkarmak
Tekrarla ? kez tekrarla
yap
  ?
```

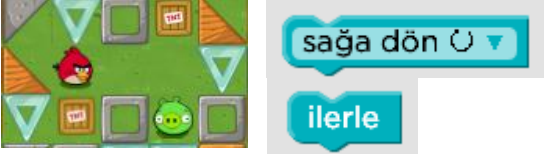
### Soru10:

Şekilde iç içe çizilmiş 50 pikselden başlayıp 90 piksel kenar uzunluğuna 5 adet kare bulunmaktadır. Döngüler kullanılarak çizilmiştir ve çizimi aşağıda belirtilmiştir. Bazı eksik bölgeleri tamamlayınız.



```
Çalıştığı zaman
Şununla say: sayaç 50 den ? ye, her adımda 10 değişim
Tekrarla ? kez tekrarla
yap
  ileriye taşı sayaç pikseller
  kadar sağa dön 90 dereceler
```

**Soru1:**



Yukarıdaki görselde kullanılmak üzere kod blokları fotoğrafın yanında verilmiştir. Bu kod bloklarını kullanarak aşağıdaki boşlukları doldurunuz.

```

Çalıştığı zaman
ilerle
ilerle
sağa dön
ilerle
    
```



```

Çalıştığı zaman
Tekrarla ? kez tekrarla
yap ilerle
    
```

Yukarıdaki kuşun domuza ulaşması için yan tarafta döngü bloğu kullanılmıştır. Soru işaretli bölüme hangi

sayı gelmelidir? Açıklayınız.

4, domuzcuğa ulaşılması için 4 adım ilerlemesi gerekmektedir.

**Soru3:**



karakterini karakterine ulaştırmak istemekteyiz. Kullanılabilecek kodlar aşağıda verilmiştir. Bu kodlardan uygun gördüklerinizi seçerek boşlukları doldurunuz

```

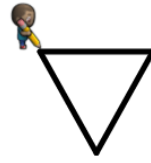
sola dön
sağa dön
ilerle
eğer sola doğru yol varsa
yap
eğer sağa doğru yol varsa
yap
    
```

```

kadar tekrarla
yap ilerle
eğer sola doğru yol varsa
yap sola dön
    
```

**Soru4:**

Şekilde görüldüğü gibi bir üçgen çizmek için gereken kodlar verilmiştir. Boş bırakılan yerlere hangi sayılar getirilmelidir?(Üçgenin kenarları 100'er piksel uzunluğunda ve eşkenar üçgen olacaktır.)



```

Çalıştığı zaman
Tekrarla ? kez tekrarla
yap ileriye taşı ? pikseller
kadar sağa dön ? dereceler
    
```

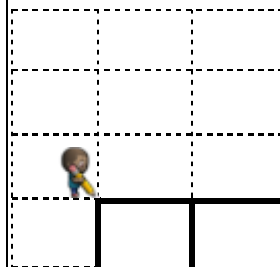
3      100      120

**Soru5:**

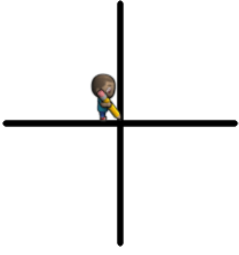
```

Tekrarla 2 kez tekrarla
yap Tekrarla 4 kez tekrarla
yap ileriye taşı 100 pikseller
kadar sağa dön 90 dereceler
ileriyeye taşı 100 pikseller
    
```

Yukarıdaki kod blokları ile gerçekleştirilmeye çalışılan çizimi aşağıya çiziniz. Başlangıç noktası karakterin bulunduğu nokta ve başlangıç yönü şekilde görüldüğü gibi sağ tarafı göstermektedir.



### Soru6:



Şekildeki gibi bir kolunun uzunluğu 100 piksel olan bir "+" işareti yapmak isteyen kişi aşağıda gösterilen kod bloklarından "?" olan bölümlere hangi sayılarla bu işlemi yapmalıdır?

```
Çalıştığı zaman
Tekrarla ? kez tekrarla
yap
  ileriye taşı 100 pikseller
  geriye doğru taşı 100 pikseller
  kadar sağa dön ? dereceler
```

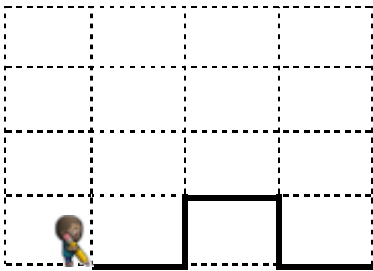
4

90

### Soru7:

```
Çalıştığı zaman
ileriye taşı 50 pikseller
kadar sola dön 90 dereceler
ileriye taşı 50 pikseller
kadar sağa dön 90 dereceler
ileriye taşı 50 pikseller
kadar sağa dön 90 dereceler
ileriye taşı 50 pikseller
kadar sola dön 90 dereceler
ileriye taşı 50 pikseller
```

Yandaki gibi kodlarla gerçekleştirilen bir çizimin nasıl olabileceğini aşağıdaki tabloya çiziniz.



### Soru8:



Şekilde görünen çiftçinin önünde yol olduğu sürece ilerlemesi ve önüne yığın çıktıkça yığınları çıkarması için nasıl bir kod dizimi gerçekleştirmelidir?

### A)

```
Çalıştığı zaman
İleride yol olduğu sürece
yap
  ilerle
  eğer bir yığın var
  yap
    1 çıkarn
```

### B)

```
Çalıştığı zaman
İleride yol olduğu sürece
yap
  eğer bir yığın var
  yap
    ilerle
  1 çıkarn
```

### C)

```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 6 kez tekrarla
yap
  ilerle
  1 çıkarn
```

### D)

```
Çalıştığı zaman
ilerle
1 çıkarn
İleride yol olduğu sürece
yap
  1 çıkarn
```

### Soru9:



Yandaki şekilde bir adım önünde 6 adet yığını kaldırmak isteyen bir çiftçi görmektesiniz. Bu işlemi "6 çıkarmak" isimli bir fonksiyon oluşturarak gerçekleştirmek için gerekli ipuçları aşağıdadır. Boş gördüğünüz yerleri doldurarak problemi çözünüz.

```
Çalıştığı zaman
ilerle
?
6 çıkarmak
```

```
Fonksiyon
6 çıkarmak
Tekrarla ? kez tekrarla
yap
  ?
  1 çıkar
```

6

1 çıkar

**Soru10:** Şekilde iç içe çizilmiş 50 pikselden başlayıp 90 piksel kenar uzunluğuna 5 adet kare bulunmaktadır. Döngüler kullanılarak çizilmiştir ve çizimi aşağıda belirtilmiştir. Bazı eksik bölgeleri tamamlayınız.



```
Çalıştığı zaman
Şununla say: sayaç 50 den ? ye, her adımda 10 değişim
Tekrarla ? kez tekrarla
yap
  ileriye taşı sayaç pikseller
  kadar sağa dön 90 dereceler
```

90

4