

## 2017-2018 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI 2.DÖNEM 2. ÇALIŞMA SORULARI



- 1- kod bloğu **boşluk tuşuna basıldığında, ne sonuç üretir.** (hatırlatma: 16'nın karekökü 4'dür, 25'in karekökü 5'dir, 36'nın karekökü ..... dir.)

Cevap: ..... sayısını 2 sn. süreyle söyler.

- 2- **“Eğer adam araca yaklaşıyorsa gülsün, yaklaşmıyorsa beni yürüt desin.”** Bu ifadeyi anlatan komut bloğunda aşağıdaki komutlardan hangisi kesin vardır?(İşaretleyiniz)



- 3- **1 ile 10 arası rastgele seçin** Kod bloğunun **7** sayısını **üretebilme ihtimali vardır.**

Doğru( ) Yanlış( )

- 4- düğmeleri ne işe yarar.

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

- 5- Programımızın amacı **e harfine basıldığında** kişiyi selamlayıp, **mod alma işlemini yaptırmak** ve kullanıcının girdiği değere göre doğru(tebrikler) ve yanlış dönütleri vermektedir. **Program kodlarının sıralamasını yapıp, ? alanı doldurunuz.**



1- D 2- E 3- A 4- ..... 5- ..... 6-..... ve ? ( ... ) olmalıdır.

**Hatırlatma:** 27 mod 4 işlemi (27'nin 4'e bölümünden kalandır. (? alan için gerekli!))

6. “Eğer kedi çiğere yaklaşıyorsa miyav desin, yaklaşmıyorsa beni yürüt desin.” Bu ifadeyi anlatan komut bloğunda aşağıdaki komutlardan hangisi **kesin** vardır?(İşaretleyiniz)



7. Programımızın amacı e harfine basıldığında kişiyi selamlayıp, 1-20 arasında rastgele bir sayı tutmak, kullanıcının tahmin etmesini istemek ve kullanıcının girdiği değere göre kullanıcıyı yönlendirerek sayıyı buldurmak. **Sayı bulunana kadar devam ettirerek, sayı bulunduğu** tebrikler yazılmasını sağlamak ve oyun durdurulmak istenmektedir. Program kodlarının sıralamasını yapıp, ? alanı doldurunuz. ?



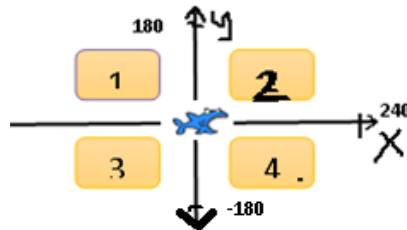
1- F 2- C 3- B 4- D 5- ..... 6-..... ve ? ( ... ) olmalıdır.



8. Yukarıda bulunan kodlar çalıştırıldığında kedi karakterinin aşağıdakilerden hangisini **söylemesi** beklenebilir?(hatırlatma=sayı tut 1-5 arasında olabilir)

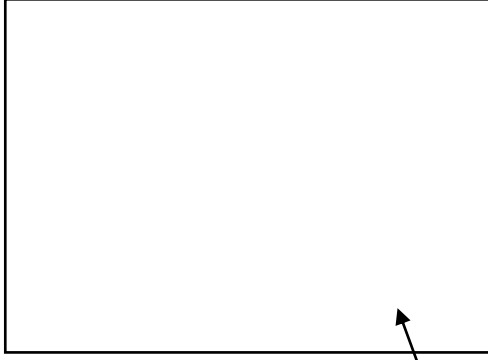
a-) 25  
c-) 81

b-) 49  
d-) 144



- 9- Karakterimiz koordinat düzleminde (x:129 , y:-52) koordinatlarına gittiğinde, şekilde belirtilen rakamlardan **hangisinin olduğu bölgede** yer alır?

A-) 1 B-) 2 C-) 3 D-) 4



10- Yukarıda resimleri görülen papağanın **kanat çırpma hareketini sürekli** gerçekleştirmesi için gerekli olan komut bloğunu aşağıya **komutları çizerek oluşturunuz.** (Yukarıdaki komutları kullanarak.)

11- Scratch programında hazırlanan **çalışmaları kaydetmek** için hangi menü kullanılır?

- a-) Dosya → Kaydet
- b-) Dosya → Yeni
- c-) Düzenle → Bir adımlık kurulum
- d-) Paylaş > Bu projeyi internette paylaş



12- Yukarıda bulunan kod paneli çalıştırıldığında **x,y, z** değişkenlerinin aldıkları **son sayı değerleri** ne olur?

- a-) x: 3 y: 0 z: 0
- b-) x:0 y: 1 z: 0
- c-) x: 4 y: 0 z:0
- d-) x:0 y: 1 z: 3

13- Aşağıdaki tabloya göre, verilen komutlardan **benzer olanları, sınıflandırarak yazınız.**



**Kontrol** Komutları: ..... ve ..... dir

**Algılama** Komutları: ..... ve ..... dir

Hareket Komutları: ..... ve ..... dir

Görünüm Komutları: ..... ve ..... dir

Değişken Komutları: ..... ve ..... dir

14- Resimdeki kod **hangi şekli** çizmektedir?(**hatırlatma:**4 defa tekrarlaması 4 kenarı olduğunu işaret eder)



- a. Kare      b. Dikdörtgen  
c. Üçgen      d. Daire

15- Aşağıda verilen çıkarma işleminin **ekran çıktısının "Tebrikler, Doğru!" olabilmesi** için gerekli **boş alanları(? li alanları) uygun şekilde** doldurunuz. (sonuc= sayi1-sayi2 dir)



Sayi2= ..... - ..... dir.

? (yanıt) alanı ..... olmalıdır.

Kullanıcı ..... girmelidir.

16- Aşağıdaki komut bloğuna göre aşağıdaki ifadelerden hangisi **yanlıştır**?



- A- Top karakterine **değmiyor** ise 1 saniye bekler.  
B- Komutlar Yeşil bayrak tıklanınca çalışır.  
C- Top karakterine **değişiyor** ise 1 sn bekler ve konuşur  
D- "Yakala" konuşması 2 saniye sürer.

17- Aşağıda verilen **bay ve bayana** ait kod bloklarında **numaralandırılmış alanlara hangi sayılar gelmelidir.**



Scratch code for Kağan character. The code starts with a 'when green flag clicked' event. The first block is a 'say' block with 'Merhaba miray' and a duration of 2 seconds, with a red arrow pointing to the number 2. The second block is a 'say' block with 'Nasılsın?'. The third block is a 'say' block with 'Bende iyiyim teşekkür ederim.' and a duration of 2 seconds, with a red arrow pointing to the number 2. The fourth block is a 'say' block with 'Okulama gidiyorsun?' and a duration of 2 seconds, with a red arrow pointing to the number 2. The fifth block is a 'say' block with 'Bende okula gidiyorum.' and a duration of 2 seconds, with a red arrow pointing to the number 2. The sixth block is a 'say' block with 'Görüşürüz.'.

**Kağan: 1 ..... sn. bekle 2 ..... sn. bekle**



Scratch code for Miray character. The code starts with a 'when green flag clicked' event. The first block is a 'say' block with 'İyiyim Kağan sen nasılsın?' and a duration of 2 seconds, with a red arrow pointing to the number 2. The second block is a 'say' block with 'Evet okula gidiyorum ve biraz acelem var.' and a duration of 3 seconds, with a red arrow pointing to the number 3. The third block is a 'say' block with 'Sen?'. The fourth block is a 'say' block with 'Tamam. Görüşürüz!'.

**Miray: 1 ..... sn. bekle 2 ..... sn. bekle 3..... sn . bekle**

18- Scratch karakteri olan kedi, hangi (x,y) noktasına geldiği zaman **sahneden kaybolur?**

- a. (400,400)      c.(158,0)
- b. (240,180)     d.(0,0)

19- Aşağıda kod bloğu verilen karakter ..... söyleyecektir.

Hatırlatma:(**sonuc=(sayi1 X sayi1 )+ sayi2** dur)

[sonuc'u bulup boş bırakılan alana yazınız.]



Scratch code for a character. The code starts with a 'when green flag clicked' event. The first block is a 'say' block with '6' and a duration of 1 second. The second block is a 'say' block with '3' and a duration of 1 second. The third block is a 'say' block with the expression 'sayi1 \* sayi1 + sayi2' and a duration of 1 second. The fourth block is a 'say' block with 'sonuc'.

20- Aşağıda verilen simgelerin ne işe yaradıklarını yanına yazınız.



.....



.....



.....

21- Aşağıda verilen düğmelerin açıklamasını yanına yazınız.



.....



.....



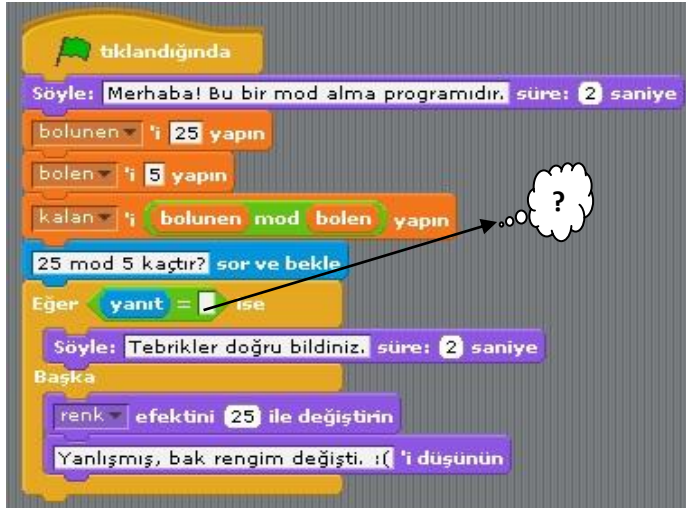
.....

22- Resimdeki kod hangi şekli çizmektedir?(hatırlatma:360 defa tekrarlama ve her seferinde bir derece dönmesi!)

- a. Kare      b. Dikdörtgen  
c. Üçgen      d. Daire



23. Aşağıdaki programa göre, işleme göre kullanıcının doğru yanıt vermesi halinde, “Tebrیکler doğru bildiniz.” söylemesi için ? ile belirtilen alanı uygun bir biçimde doldurunuz.(hatırlama: mod, bölümünden kalan demektir.)



**Cevap:** ? işareti ..... olmalıdır.

Kullanıcı ..... girmelidir.(sor bekle için)

24. Aşağıda verilen kod bloğunda, **sonuç ekranında “Tebrikler, doğru cevap” yazması için** soru(?) işareti ile verilen alana **ne yazılmalıdır.**

```
clicked when clicked
say: Takım bulmaca oyunu.. :) süre: 2 saniye
say: Sarı.. süre: 1 saniye
say: Lacivert.. süre: 2 saniye
ask and wait: Bu renkler hangi takıma aittir?
if yanıt = Sarı ise
  say: Tebrikler, doğru cevap
  takım i yanıt yapın
Başka
say: Yanlış cevapladınız.
takım i 0 yapın
```

**Cevap:** ? li alana ..... girilmelidir.

Kullanıcı ..... Girmelidir.(sor bekle için)