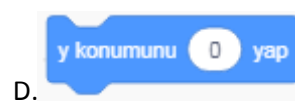
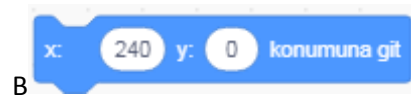


6. SINIFLAR 2.DÖNEM SCRATCH ÇALIŞMA SORULARI

1.Scratch programında sahne ne anlama gelmektedir?

- A.Kullanılan bloklar bulunduğu bölümdür.
- B.Tasarladığımız karakterin hareketini sergilediği bölümdür.
- C.Blokları çekip bıraktığımız yerdir.
- D.Yazı yazabildiğimiz bölümdür.

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



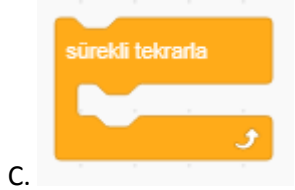
3. Scratch karakteri olan kedi, program açıldığı zaman hangi (x,y) noktasındadır?

- A.(48,48) C.(158,0)
- B.(240,180) D.(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?

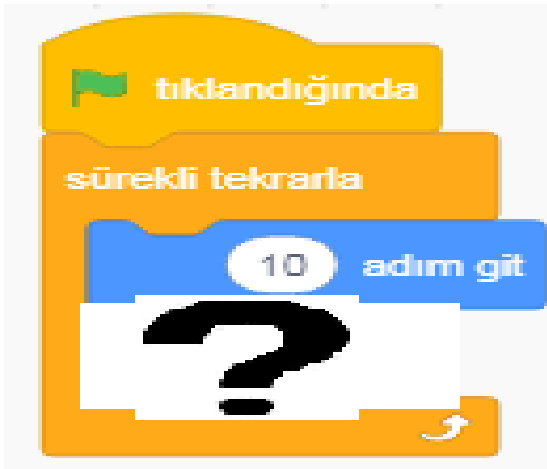
A.(400,400)

B.(158,0)

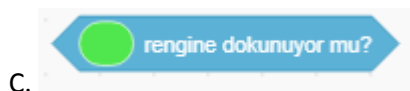
C.(240,180)

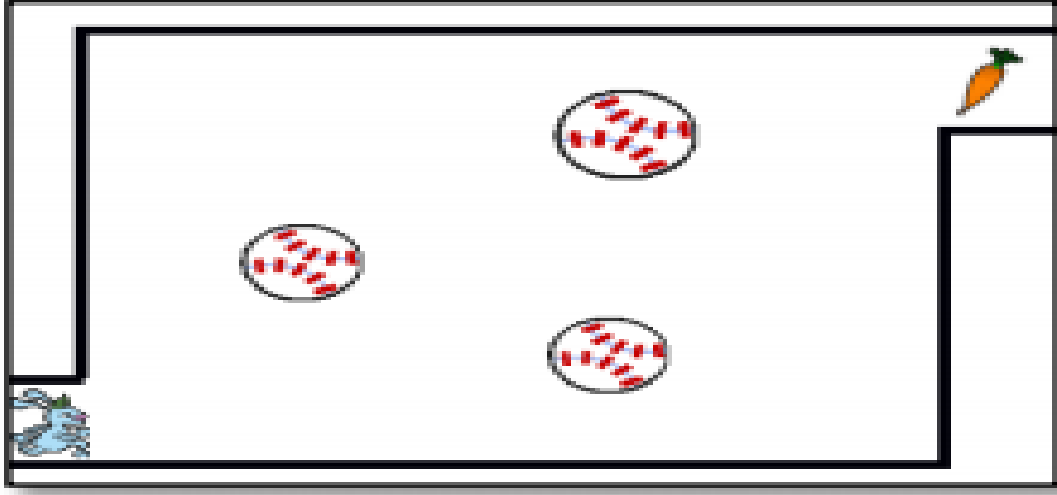
D.(0,0)

7.


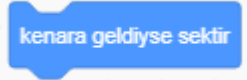
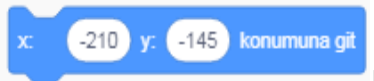




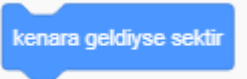


Scratch karakteri olan kedinin yukarıdaki gibi kostüm1 ve kostüm2 olmak üzere iki kostümü vardır. Kedinin devamlı hareket edip yürüyormuş gibi gözükmesi için yukarıdaki kodların '?' işareti olan bölüme hangi kod gelmektedir?

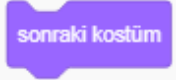

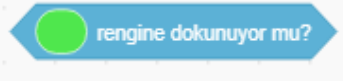





“Yukarıda scratch programında yapılan bir oyunun ekran görüntüsü verilmiştir. Oyunda sağ altta bulunan tavşan (- 210,-145) noktasındadır. Tavşanın önünde hareket eden toplara ve kenar çizgilerine dokunmadan sağ üstte bulunan havuca, ulaşması gerekmektedir. Eğer tavşan toplara veya kenar çizgilerine dokunursa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

8. Tavşan toplara veya kenar çizgilerine dokunduğunda hangi kod bloğu çalışmaktadır? A.  B.  C.  D. 

9. Tavşan havuca ulaştığında havuç kayboluyorsa havuç için hangi kod bloğu çalışıyordu? A.  B.  C.  D. 

10. Tavşan havuca ulaştığında tavşanın üstünde tebrikler yazması hangi kod bloğu sayesinde olmuştur? A.  B.  C.  D. 



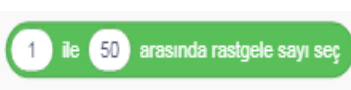

```

tıklandığında
  Akımda 1 ile 50 arası bir sayı tutuyorum de
  sayı 1 i 1 yap
  3 saniye bekle
  Tahmin et bakalım diye sor ve bekle
  2 olana kadar tekrarla
  eğer 3 ise
    daha yüksek birsayı girin diye sor ve bekle
  değilse
    daha düşük birsayı girin diye sor ve bekle
  tebrikler bildin de

```

Yukarıda bir tahmin oyununun kodları bulunmaktadır. 1 ile 50 arasında herhangi bir sayı tutup bu sayıyı kullanıcıya dönütlerle buldurmaktadır. 11. 12. ve 13. soruları bu kod bloğuna göre cevaplandırınız.

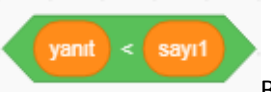



11.1 Numaralı alana hangi kod gelmelidir?

- A.  B. 
- C.  D. 

12.2 Numaralı alana hangi kod gelmelidir?


- A.  B.  C.  D. 

13.3 Numaralı alana hangi kod gelmelidir?

- A.  B.  C.  D. 

14.  düğmesinin görevi nedir?

- A. Seçilen karakteri çoğaltır. B. Karakterleri renklendirir.
C. Dosyadan yeni karakter seçer. D. Seçilen karakteri küçültür.

15.  düğmesinin görevi nedir?

- A. Sahneye sürpriz karakter ekler. B. Sahneye yıldız karakteri ekler.
C. Karakterin özelliklerini görüntüler. D. Projedeki kod hatalarını listeler.

16.Yeşil bayrak tıklandığında 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.

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

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

A)Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler kontrol kodlarındandır?

--	--	--	--

B)Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler karakter eklemede kullanılan menülerdir?

--	--

C.Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler bir algılama komutlarıdır?

--	--	--

D.Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler görünüm komutlarıdır?

--	--	--

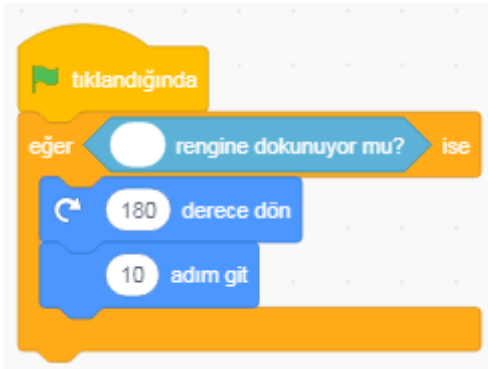
E.Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler hareket kodlarıdır?

--	--	--	--

18.Scratch programının kullanım amacını hangi öğrenci doğru şekilde ifade etmiştir?

- A.  Ses, resim, müzik gibi araçları kullanarak oyun ve animasyon oluşturabiliriz.
- B.  Sadece yazı yazmakta kullanabiliriz
- C.  Scratch bir bilgisayarın çalışması için gereken donanımdır.
- D.  Scratch ı internete girerken kullanırız.

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



20. "Yeşil bayrak tıkladığında başlangıç konumu olarak belirlenmiş x:-203 y:-101 konumuna gidip oradan 8 sn de x:227 y: -107 konumuna gider."

Yukarıdaki açıklama hangi kod bloğuna aittir?

A.

B.

C.

D.

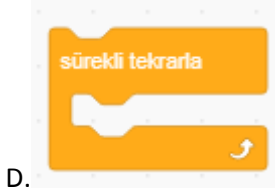
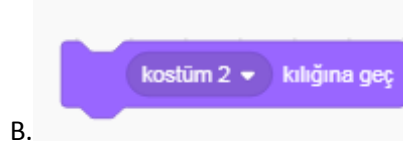
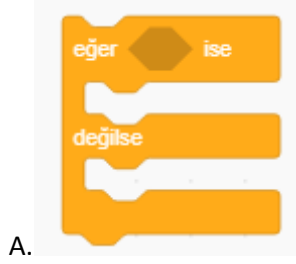
21. Yukarıdaki kod bloğunun açıklaması aşağıdakilerden hangisidir?

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

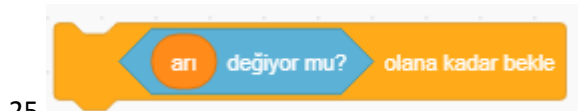
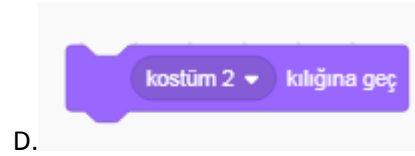
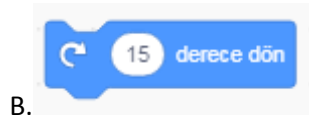
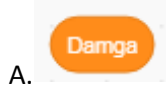
22. komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Karakterin sahnede kopyasının çıkmasını sağlar.
- B. Karakteri 180 derece döndürür.
- C. Bu komut içerisine yerleştirilen komutları çalışmayı durdurana kadar tekrarlar.
- D. Karakteri kenarda ise zıplattır.

23. "Eğer kedi ağaca yaklaşıyorsa miyav desin, yaklaşmıyorsa beni yürüt desin." Bu ifadeyi anlatan komut bloğunda aşağıdaki komutlardan hangisi kesin vardır?



24. Oyunumuzda asıl karakterimizin meyvelere yaklaştığında meyvelerin sahneden kaybolmasını sağlayan komut aşağıdakilerden hangisidir?

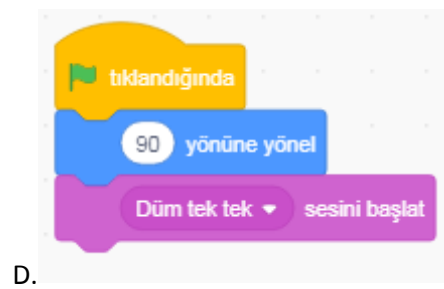
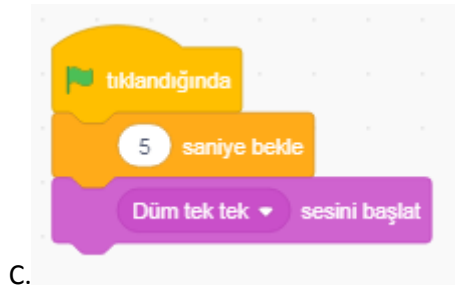
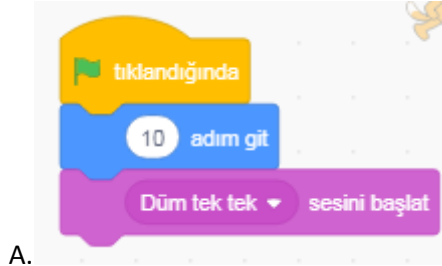


komutunun işlevi aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Karakterin oyunun başlangıcında sahnedeki konumunu belirler.
- B. Arı karakterine değene kadar bekler.
- C. 1 ile 10 arasında rasgele bir sayı seçer.
- D. Sahnedeki kalem izlerini temizler.

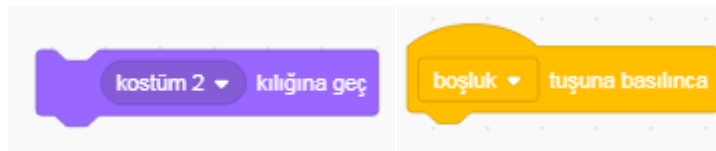
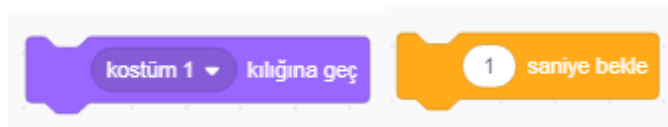
26.Hadise sahneye çıktıktan sonra mikrofonun yanına gidene kadar 5 sn geçiyor. 5 sn sonra şarkı söylemeye başlıyor. Program Hadisenin sahneye çıkışıyla başlar.

Bunu ifadeye uyan komut bloğu aşağıdakilerden hangisidir?



27.-"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.





30. Yukarıdaki kod bloğunu ne işe yaradığını açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....


.....

31. Algoritma nedir?

- A. Algoritma, bilgisayarın adım adım ne yapması gerektiğini söyleyen bir taslaktır.
- B. Resim çizme programıdır.
- C. Donanım ögesidir.
- D. Hiçbiri

32. 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

33.  Scratch programına ait bu nesnelere ne işe yarar.

- A. büyült – küçült
- B. Kes-kopyala
- C. Başlat-durdur
- D. Küçük ekran-büyük ekran



34. nesnelere ne işe yarar.Yazınız.



35. nesnelere ne işe yarar.

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

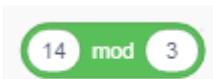


36. komutunun çalıştırılması sonucu ekran görüntüsü ne olur?


A. d B. 1 C. ü D. Hiçbiri



37. Komutu ne işe yarar.Yazınız.



38. İşleminin sonucu nedir?

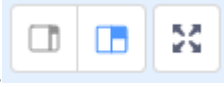
39.  düğmeleri ne işe yarar.

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



40. düğmesi ne işe yarar.

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



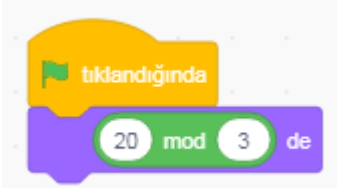
41. düğmeleri ne işe yarar.

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

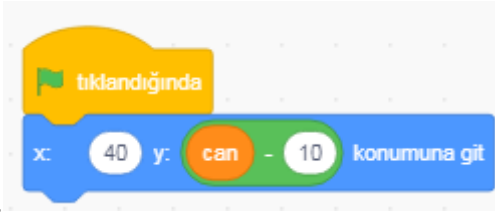


42. düğmeleri ne işe yarar.

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



43. komut satırı ne işe yarar. Yazınız.



44. can değişkeni 5 ise. Yukarıdaki komut satırının sonucu nedir?

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

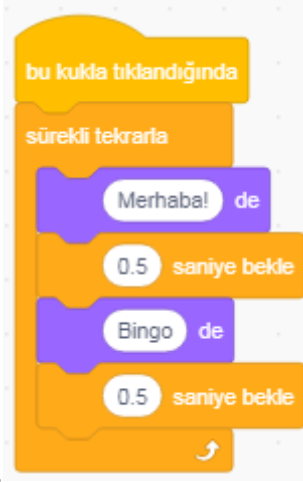


45. komut satırı ne işe yarar. Yazınız.



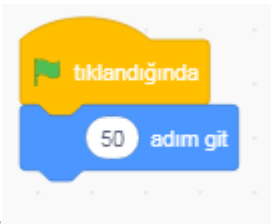
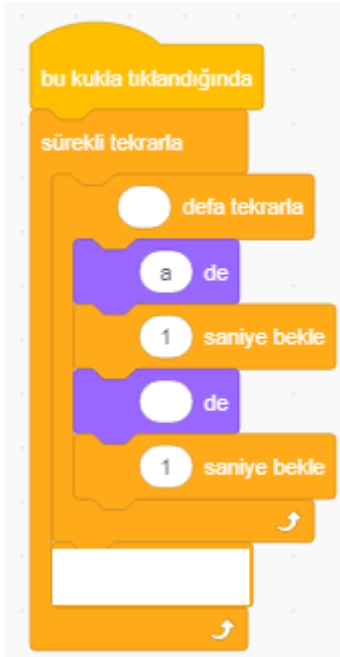
46. >> 1 saniye sonra >>

programın kodlarını sırası ile yazınız.(ekran çıktısı yukarıdaki gibi olan)



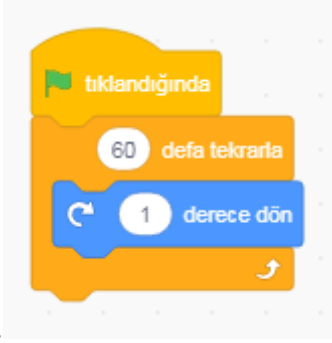
47. kod bloğunun ekran çıktısını yazınız yada (çiziniz).

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



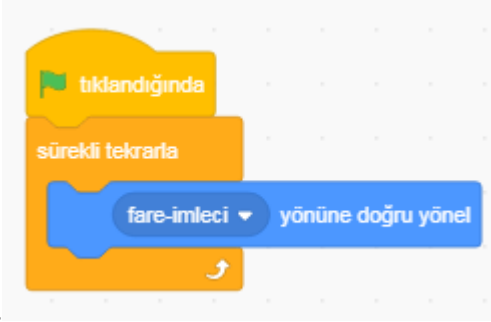
49. komut satırı ne işe yarar.

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



50. ne işe yarar.

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



51. komut satırları ne işe yarar.

A- 45 derece döner

B- 60 derece döner

C- Dönmez

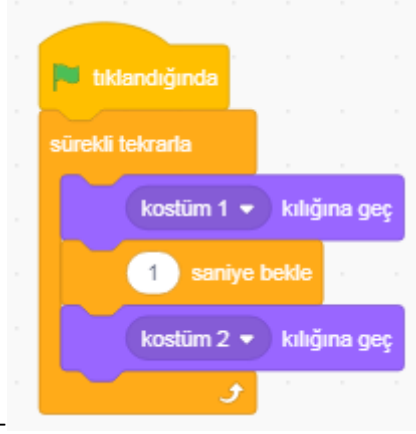
D- Mouse işaretcisine doğru döner

CEVAP ANAHTARI;

1-B 2-A 3-D 4-C 5-A 6-A 7-A 8-B 9-A 10-D 11-C 12-D 13-A 14-D 15-A 16-B

17- (A.1-6-11-16) (B.7-12)(C.5-13-15)(D.2-8-10)(E.(3-4-9-14) 18.A

19-Karakterimiz beyaz rengine deđiyor ise karakterimiz geriye döner ve 10 adım gider.



20-A 21-B 22-A 23-A 24-C 25-B 26-C27-

28-2+2 kaç diye soruyoruz,eđer cevap 4 ise 'miyav' sesini başlatıyoruz ve 4 saniye boyunca karakterimiz baloncuk içerisinde 'Dođru' kelimesini söyleyecek.Eđer cevap 4 deđilse 3 saniye boyunca karakterimiz baloncuk içerisinde 'Yanlıř' kelimesini söylecek.

29-Sunumumuzu başlatıyoruz ve top kale çizgisine deđiyormu diye soruyoruz,bu işlem olana kadar tekrarlıyoruz.Eđer deđiyor ise Trabzonspor'a bir gol ekliyoruz.Sonra santra çizgisine topu getiriyoruz.

30-Sunumumuzu başlatıyoruz ve sonic deđiyormu diye soruyoruz.Sonic deđe kadar bekliyoruz.Deđdiğinde ise kostüm 2 kılıđına geçiyoruz.Sađa dönüp x: 302 y:-97 konumuna gidip karakterimizi gizliyoruz.

31-A 32-B 33-C

34.Küçük ekrana geç – Tam ekrana geç – Sunum konumuna geç

35-A 36-A

37-1 ile 10 arsaında rastgele sayı seçer.38- $14/3=4$ $14-12=2$ CEVAP=2 39-C 40-B 41-C 42-A

43-Sunumumuzu başlattığımızda 20'yi 3 bölüp kalanı söylüyoruz.($20/3=6$ $20-18=2$ CEVAP:2)

44-A

45-Karakterimizin boşluk tuřuna bastığımızda 'merhaba' demesini sağlar.

46.Yeřil bayrađa tıklanđığında - Merhaba de – 1 saniye bekle – Bingo de.

47.Karaktere tıklanđığında sürekli olarak Merhaba de 0.5 saniye bekle Bingo de.

48.10-b-Durdur tümü(sırasıyla)

49.B 50.D 51.D