

<https://bilisimtestleri.blogspot.com/2019/02/code-org-test-sorulari-ve-cevaplari.html>


<https://bilisimtestleri.blogspot.com/2018/04/5-sinif-bilisim-2-donem-yazili-1-algoritma.html>

<https://bilisimtestleri.blogspot.com/2020/03/5-sinif-bilisim-2-donem-1-yazili-2.html>


<https://bilisimtestleri.blogspot.com/2020/03/5-sinif-bilisim-2-donem-1-yazili-2.html>

1-) Aşağıdaki resimde kuşu domuzca ulaştıracak kod bloğu hangisidir ?				
RESİM	A	B	C	D
				

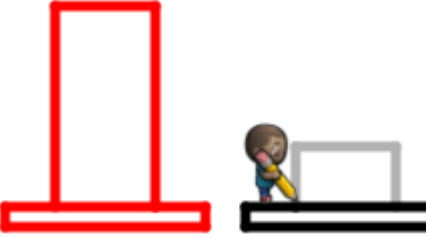
2-) Aşağıdaki resimde kuşu domuzza ulaştıracak kod bloğu hangisidir ?

RESİM	A	B	C	D
	<pre>Çalıştığı zaman ilerle sağa dön 90° ilerle</pre>	<pre>Çalıştığı zaman ilerle sağa dön 90° ilerle sola dön 90° ilerle</pre>	<pre>Çalıştığı zaman ilerle sola dön 90° ilerle</pre>	<pre>Çalıştığı zaman ilerle sola dön 90° ilerle sağa dön 90° ilerle</pre>


3-) Aşağıdaki resimde kuşu domuzza ulaştıracak kod bloğu hangisidir ?

RESİM	A	B	C	D
	<pre>Çalıştığı zaman sola dön 90° ilerle sağa dön 90° ilerle ilerle ilerle sola dön 90° ilerle</pre>	<pre>Çalıştığı zaman sola dön 90° ilerle sağa dön 90° ilerle ilerle ilerle sağa dön 90° ilerle</pre>	<pre>Çalıştığı zaman sola dön 90° ilerle sola dön 90° ilerle ilerle ilerle sağa dön 90° ilerle</pre>	<pre>Çalıştığı zaman sağa dön 90° ilerle sağa dön 90° ilerle ilerle ilerle sağa dön 90° ilerle</pre>


4-) İpucu : Kırmızı şapka 100 piksel uzunluğundadır. 70 piksel daha kısa olan siyah bir şapka çizerek tamamla. Siyah şapkanın genişliği 50 pikseldir. Buna göre şekli çizmek için kullanılacak kod bloğu hangisidir ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>kadar sağa dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 30 piksel</p> <p>kadar sola dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p> <p>kadar sola dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 30 piksel</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>kadar sola dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p> <p>kadar sağa dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p> <p>kadar sağa dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>kadar sola dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p> <p>kadar sağa dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>kadar sola dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 30 piksel</p> <p>kadar sağa dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p> <p>kadar sağa dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 30 piksel</p>

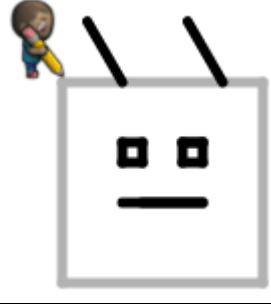
5-) Zombiyi ayçiçeğine ulaştırmak için hangi kod bloğu kullanılmalıdır ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 6 kez tekrarla yap</p> <p>sağa dön 90 derece</p> <p>Tekrarla 2 kez tekrarla yap</p> <p>ilerle</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 2 kez tekrarla yap</p> <p>sağa dön 90 derece</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <p>ilerle</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <p>sağa dön 90 derece</p> <p>Tekrarla 2 kez tekrarla yap</p> <p>ilerle</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 2 kez tekrarla yap</p> <p>sağa dön 90 derece</p> <p>Tekrarla 6 kez tekrarla yap</p> <p>ilerle</p>


6-) Zombiyi ayçiçeğine ulaştırmak için hangi kod bloğu kullanılmalıdır ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">ilerlesağa dön 90°ilerlesola dön 90°	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 5 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">ilerlesağa dön 90°ilerlesola dön 90°	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 5 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">ilerlesola dön 90°ilerlesağa dön 90°	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">ilerlesola dön 90°ilerlesağa dön 90°


7-) Aktörümüzün kareyi tamamlaması için hangi kod bloğu kullanılmalıdır ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">ileriye taşı 100 pikselkadar sağa dön 90° derece	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">ileriye taşı 100 pikselkadar sağa dön 120° derece	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">ileriye taşı 100 pikselkadar sağa dön 90° derece	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">ileriye taşı 100 pikselkadar sağa dön 60° derece


8-) Arının tüm nektarları toplayabilmesi için hangi kod bloğu kullanılmalıdır ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 2 kez tekrarla yap</p> <p>sola dön ⤵</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <p>ilerle</p> <p>bal yap</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <p>sola dön ⤵</p> <p>Tekrarla 2 kez tekrarla yap</p> <p>ilerle</p> <p>bal yap</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <p>sola dön ⤵</p> <p>Tekrarla 2 kez tekrarla yap</p> <p>ilerle</p> <p>bal yap</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <p>sola dön ⤵</p> <p>Tekrarla 2 kez tekrarla yap</p> <p>ilerle</p> <p>nektarı al</p>


9-) Arının tüm nektarları toplayabilmesi için hangi kod bloğu kullanılmalıdır ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla yap</p> <p>ilerle</p> <p>ilerle</p> <p>nektarı al</p> <p>sola dön ⤵</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla yap</p> <p>ilerle</p> <p>ilerle</p> <p>nektarı al</p> <p>sağa dön ⤵</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <p>ilerle</p> <p>ilerle</p> <p>nektarı al</p> <p>sola dön ⤵</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <p>ilerle</p> <p>ilerle</p> <p>nektarı al</p> <p>sağa dön ⤵</p>






10-) Arının nektar ve balları toplayabilmesi için hangi kod bloğu kullanılmalıdır ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">ilerlenektarı alilerlebal yap <p>sola dön ↺</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">ilerlebal yapilerlenektarı al <p>sola dön ↺</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">ilerlebal yapilerlenektarı al <p>sola dön ↺</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">ilerlenektarı alilerlebal yap <p>sola dön ↺</p>


11-) Arının sayısı bilinmeyen nektarları toplaması için hangi kod bloğu kullanılmalıdır ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>ilerle</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">Tekrarla 3 kez tekrarla yapilerle <p>eğer nektar > 0 yap nektarı al</p> <p>sola dön ↺</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>ilerle</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">Tekrarla 4 kez tekrarla yapilerle <p>eğer nektar > 0 yap nektarı al</p> <p>sola dön ↺</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>ilerle</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">Tekrarla 3 kez tekrarla yapilerle <p>eğer nektar > 0 yap nektarı al</p> <p>sola dön ↺</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>ilerle</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla yap</p> <ul style="list-style-type: none">Tekrarla 3 kez tekrarla yapilerle <p>eğer nektar > 0 yap nektarı al</p> <p>sağa dön ↻</p>

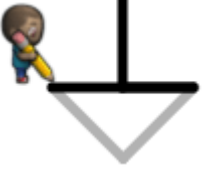
12-) Zombinin ayçiçeğine ulaşmasını hangi kod bloğu sağlar ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>kadar tekrarlar </p> <p>yap</p> <ul style="list-style-type: none">sola dön 5ilerleilerle	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>kadar tekrarlar </p> <p>yap</p> <ul style="list-style-type: none">sağa dön 5ilerleilerle	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>kadar tekrarlar </p> <p>yap</p> <ul style="list-style-type: none">ilerleilerlesola dön 5	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>kadar tekrarlar </p> <p>yap</p> <ul style="list-style-type: none">ilerleilerlesağa dön 5

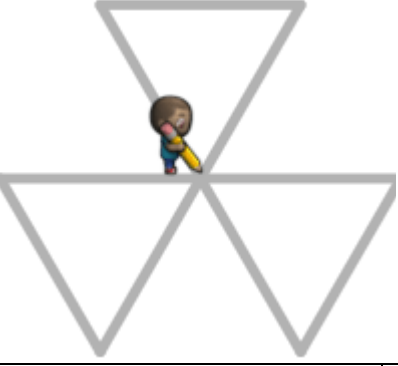
13-) Aktörün tüm çizgileri çizmesini sağlayan kod bloğu hangisidir ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 8 kez tekrarlar</p> <p>yap</p> <ul style="list-style-type: none">renk ayarla rastgele renkileriye taşı 100 pikselgeriye doğru taşı 100 pikselkadar sola dön 60 derece	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 8 kez tekrarlar</p> <p>yap</p> <ul style="list-style-type: none">renk ayarla rastgele renkileriye taşı 100 pikselgeriye doğru taşı 100 pikselkadar sağa dön 45 derece	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 10 kez tekrarlar</p> <p>yap</p> <ul style="list-style-type: none">renk ayarla rastgele renkileriye taşı 100 pikselgeriye doğru taşı 100 pikselkadar sola dön 45 derece	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 8 kez tekrarlar</p> <p>yap</p> <ul style="list-style-type: none">renk ayarla rastgele renkileriye taşı 100 pikselgeriye doğru taşı 100 pikselkadar sağa dön 60 derece


14-) Aktörün çizgileri tamamlamasını sağlayan kod bloğu hangisidir ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>kadar sola dön 45 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p> <p>kadar sağa dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 2 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>kadar sola dön 45 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 2 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>kadar sağa dön 45 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>kadar sağa dön 45 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p> <p>kadar sola dön 90 derece</p> <p>ileriye taşı 50 piksel</p>


15-) Aktörün üçgenleri çizebilmesini sağlayan kod bloğu hangisidir ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 5 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>ileriye taşı 100 piksel</p> <p>kadar sağa dön 120 derece</p> <p>kadar sağa dön 120 derece</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>ileriye taşı 100 piksel</p> <p>kadar sağa dön 120 derece</p> <p>kadar sağa dön 120 derece</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>ileriye taşı 100 piksel</p> <p>kadar sağa dön 120 derece</p> <p>kadar sağa dön 120 derece</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 6 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>ileriye taşı 100 piksel</p> <p>kadar sağa dön 120 derece</p> <p>kadar sağa dön 120 derece</p>


16-) Aktörün kareleri çizibilmesini sağlayan kod bloğu hangisidir ? (İpucu: Kareler birbirlerine 20 piksel uzaklıktalar)

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>ileriye taşı 20 piksel</p> <p>kadar sola dön 90 derece</p> <p>İleri atla 40 piksel</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 8 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>ileriye taşı 20 piksel</p> <p>kadar sola dön 90 derece</p> <p>İleri atla 40 piksel</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 8 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>ileriye taşı 20 piksel</p> <p>kadar sola dön 90 derece</p> <p>İleri atla 20 piksel</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>ileriye taşı 20 piksel</p> <p>kadar sola dön 90 derece</p> <p>İleri atla 20 piksel</p>

17-) Arının tüm nektarları toplamasını sağlayan kod bloğu hangisidir ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 5 kez tekrarla</p> <p>yap ilerle</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap nektarı al</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap ilerle</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap nektarı al</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap nektarı al</p> <p>ilerle</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 5 kez tekrarla</p> <p>yap nektarı al</p> <p>ilerle</p>

18-) Arının tüm nektarları toplamasını sağlayan kod bloğu hangisidir ?

RESİM	A	B	C	D
	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 4 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap ilerle</p> <p>nektarı al</p> <p>sağa dön 90</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 9 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap ilerle</p> <p>nektarı al</p> <p>sağa dön 90</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap sola dön 90</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap ilerle</p> <p>nektarı al</p> <p>sağa dön 90</p>	<p>Çalıştığı zaman</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap</p> <p>Tekrarla 3 kez tekrarla</p> <p>yap ilerle</p> <p>nektarı al</p> <p>sağa dön 90</p>

19-Arının domuza ulaşmasını sağlayan kod bloklarını yazınız.(19 BLOĞU AŞMAMALIDIR !)



20-Aktörün çizgileri çizmesini sağlayan kod bloklarını yazınız.



1. Bir problemin çözümü için aşağıdakilerden hangisi yapılmaz?

- A. Problemi iyi anlamak
- B. Uzun ve karmaşık bir biçimde çözmek
- C. Sonucun doğruluğunu mutlaka kontrol etmek
- D. Problemi en kısa yoldan çözmek

2. Bir problemin çözümünde izlenecek yola ne ad verilir?

- A. Kaynakça
- B. Algoritma
- C. Akış Diyagramı
- D. Microsoft Office

3. Bilgisayarların sonuca ulaşabilmek için algıladığı, işlediği, sonuç ürettiği veya daha sonra kullanmak üzere depoladığı her şeye denir.” ifadesindeki boşluğa aşağıdaki kelimelerden hangisi yazılmalıdır?

- A) Operatör
- B) Veri
- C) Algoritma
- D) Blok

4. Algoritmanın geometrik şekillerle gösterilmesine ad verilir?

- A) Kaynakça
- B) Algoritma
- C) Akış Diyagramı
- D) Microsoft Office

- I. Algoritma: Problemlerin çözümünde kullanılan geometrik şekillere denir.
- II. Programlama: Donanımlara denir.
- III. Kod: Bilgisayarın anlayacağı dile denir.
- IV. Bir problemin akış şemasından önce algoritmasını adım adım yazmalıyız.
- V. Algoritma başla ifadesi ile başlar bitir ifadesi ile biter.

5. Yukarıda verilen bilgilerden hangileri doğrudur?

- A. I, II, III
- B. I, II, IV
- C. I, III, IV
- D. III, IV, V

6. Akış Diyagramı neye denir?

- A. Bir problemin çözümünde izlenecek yola denir.
- B. Algoritmanın aritmetik şekillerle gösterilmesine denir.
- C. Algoritmanın geometrik şekillerle gösterilmesine denir.
- D. Program tasarlarken kullandığımız kodlara denir.

7. Girdiğimiz değerleri alan veya programın çalışmasıyla bazı değerlerin atandığı verilere ne denir?

- A. Problem
- B. Algoritma
- C. Akış Diyagramı
- D. Değişken

8. Akış şeması ile ilgili ifadelerden hangisi doğrudur?

- A. Bir problemin çözümünde izlenecek yola denir.
- B. Algoritmanın aritmetik şekillerle gösterilmesine denir.
- C. Algoritmanın geometrik şekillerle gösterilmesine denir.
- D. Program tasarlarken kullandığımız kodlara denir.

9. Algoritma ile ilgili ifadelerden hangisiyanlıştır?

- A. Bir problemin çözümünde izlenecek yola denir.
- B. Algoritmanın aritmetik şekillerle gösterilmesine denir.
- C. Algoritmanın geometrik şekillerle gösterilmesine denir.
- D. Program tasarlarken kullandığımız kodlara denir.

10. Akış diyagramındaki DİKDÖRTGEN şeklindeki sembolü hangi ifadeler için kullanırız?

- A. BAŞLA/BİTİR
- B. KARAR VERME
- C. İŞLEM YAPMA
- D. GİRİŞ/ÇIKIŞ

11.Burcu akşam yemeđi için makarna pişirmek istemektedir. Burcu'nun makarna pişirmesi için gerekli yönergeler karışık olarak verilmiştir. Aşağıdaki tabloya verilen yönergeleri doğru sıra ile diziniz.

Suyunu Süz

25 dk. Makarnayı Pişir

Üzerine Sosunu Dök

Makarnayı Koy

Suyu Kaynat

Tencereye Su Koy

- 1-Tencereye su koy
- 2-Suyu kaynat
- 3-Makarnayı koy
- 4-25 dk. makarnayı pişir
- 5-Suyunu Süz
- 6-Üzerine Sosunu Dök
- 7-Afiyet olsun 😊

12. Görkem ve arkadaşları birlikte lunaparka gitmişlerdir Görkem'in arkadaşları "Gondol" a binmek istemektedir. Görkem ise gondola binmek yerine macera tüneline gitmeyi tercih eder. Ancak elinde hiç jetonu kalmamıştır. Aşağıdaki krokiden yararlanarak Görkem'in bulunduğu yerden bilet gişesine uğrayarak macera tüneline gitmesini sağlayan algoritmayı yazınız.

1-İleri Git

2-Sola Dön

3-İleri Git

4-İleri Git

5-Sağa Dön

6- Bilet Gişesine gir Biletini Al

7-İleri Git

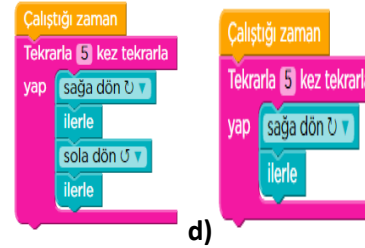
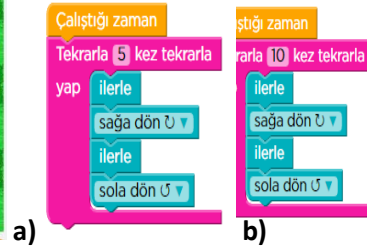
8-İleri Git

9-Sağa dön

10-İleri Git Sola dön ve Macera Tüneline Gir



13. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi çalıştığında zombi çiçeğe ulaşır?



14. Yandaki şekle göre karakterimizin hedefe ulaşmasını sağlayan blok dizisi hangi seçenekte doğru verilmiştir?

A)



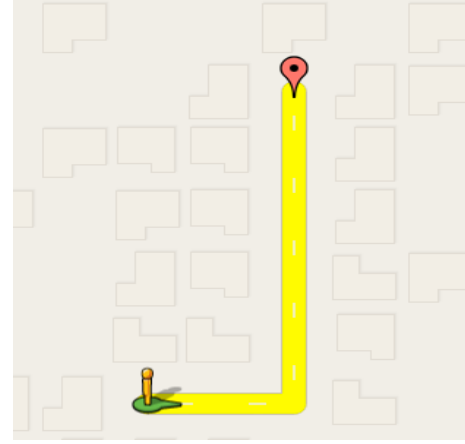
B)



c)



D)



	Kod Blokları
	<p>ilerle</p> <p>sola dön ↶</p> <p>sağa dön ↷</p>

15.Yukarıdaki şekilde kuş domuza götürmek için sırasıyla hangi kod blokları kullanılmalıdır?

1- Çalıştığı Zaman