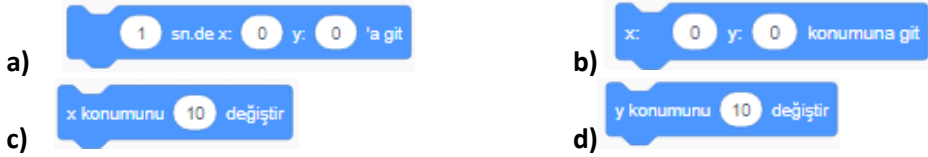


1) Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi içindeki kodların hiç durmadan çalışmasını sağlar?



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

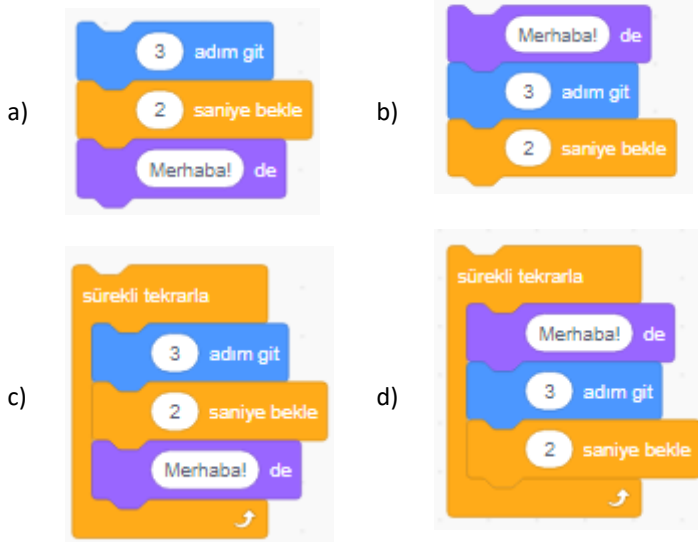


3) Scratch programında hazırlanmış bir oyunda, sahnedeki karakter bir şarta bağlı olarak hareket ediyorsa aşağıdaki kodların hangisi kesinlikle kullanılmıştır?



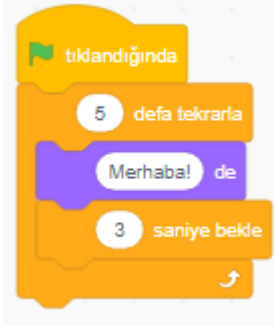
4) Önce 3 adım git. Sonra 2 saniye bekle. Daha sonra da “Merhaba” söyle ve bu yapılanların hepsi sürekli olsun.

Yukarıdaki açıklamaya uygun kod bloğu aşağıdakilerden hangisidir?



5.  Yandaki komutun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Komut bloklarını tekrarlatır.
- b) Komutları istenilen süre kadar bekletir.
- c) Yeşil bayrağa tıkladığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.
- d) Bütün kod kümelerini durdurur.



6. ve 7. Soruları yandaki bloğa göre cevaplayınız.

6. Tıklandığında ekranda kaç kez “Merhaba!” yazısı görünür?

- A) 2 B) 3 C) 4 D) 5

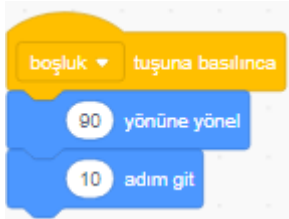
7. Tıklandığında ekranda kaç saniye aralıkla “Merhaba!” yazısı görünür?

- A) 2 B) 3 C) 4 D) 5

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

- a)
- b)
- c)
- d)

9.



Yandaki 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

10.

Soruları şekillere göre cevaplayınız



```
if (clicked)
  1 adım git
  kenara geldiyse sektir
```

Balıkların **sürekli** akvaryumda yüzebilmeleri için hangi kod bloğu eklenmelidir?

- A) B) C) D)

Balıkların hızını artırmak için ne yapılmalıdır?

- A) 1 adım git bloğundaki 1 yerine daha büyük bir sayı yazılmalıdır.
B) 1 adım git bloğundaki 1 yerine daha küçük bir sayı yazılmalıdır.
C) Kenara geldiğinde geri dön bloğuyla 1 adım git bloğunun yeri değiştirilmelidir.
D) Tıklandığında bloğu kaldırılmalıdır.

11.

```
if (clicked)
  sürekli tekrarla
  10 adım git
  ?
```

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

A) B) C) D)

Karakterimizin sahneden kaybolmasını sağlayan komut aşağıdakilerden hangisidir?

13.

- A) B) C) D)

14. Aşağıdaki kodları açıklayınız?

10 adım git

1 sn.de x: 20 y: 30 'a git

15 derece dön

15 derece dön

kenara geldiyse sektir

x: 0 y: 0 konumuna git

5 saniye boyunca Merhaba! de

sonraki kostüm

kostüm 2 kılığına geç

göster

gizle

S1)



Yukarıdaki kod bloguna tıklandığında
ekranda kaç kez "Merhaba!" yazısı görünür?

- a) 2
- b) 3
- c) 4
- d) 5

S2)



Yukarıdaki kod bloguna tıklandığında
ekranda kaç saniye aralıkla "Merhaba!" yazısı
görünür?

- a) 2
- b) 3
- c) 4
- d) 5

S3)



Kuşun domuza ulaşması için hangi yolu izlemesi gerekir?

- a) İlerle-sağa dön-ilerle-ilerle
- b) Sağa dön-ilerle-ilerle-ilerle
- c) İlerle-ilerle-sağa dön-ilerle
- d) İlerle-ilerle-ilerle-sağa dön

S4) Scratch programında hazırlanan çalışmaları kaydetmek için hangi menü kullanılır?

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

S5) Aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

- a) Sahnede birden fazla karakter olabilir
- b) Her karakterin sadece 1 kostümü vardır
- c) Sahnedeki karakterler bloklar yardımıyla hareketlendirilir
- d) Scratch programıyla oyunlar oluşturabiliriz

S6) “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)

```
tıkladığında  
x: -203 y: -101 konumuna gidin  
8 saniyede x: 227 y: -107 konumuna gidin
```

b)

```
tıkladığında  
x: 153 y: 201 konumuna gidin  
8 saniyede x: 227 y: -107 konumuna gidin
```

c)

```
tıkladığında  
6 saniyede x: -203 y: -101 konumuna gidin  
x: 227 y: 107 konumuna gidin
```

d)

```
tıkladığında  
8 saniyede x: 227 y: -101 konumuna gidin  
x: -203 y: 107 konumuna gidin
```

SORU-8

7,8 ve 9. soruları aşağıdaki şekle göre cevaplayınız.



7,8 ve 9. soruları aşağıdaki şekle göre cevaplayınız

S7) Sahnede kaç karakter vardır?

- a) 2
- b) 3
- c) 4
- d) 5

S8) Kaç numaralı simge programı çalıştırır?

- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4

S9) Kaç numaralı simge programı durdurur?

- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4





S10) Aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

- a) Sahnede birden fazla karakter olabilir
- b) Her karakterin sadece 1 kostümü vardır
- c) Sahnedeki karakterler bloklar yardımıyla hareketlendirilir
- d) Scratch programıyla oyunlar oluşturabiliriz

S11)



Balıkların sürekli akvaryumda yüzebilmeleri için hangi kod bloğu eklenmelidir?

- A)  B) 
- C)  D) 

S12)



Scratch karakteri olan kedinin sol yandaki gibi kostüm1 ve kostüm2 olmak üzere iki kostümü vardır. Kedinin devamlı hareket edip yürüyormuş gibi gözükmesi için yukarıdaki kodların ? işareti olan bölüme hangi kod gelmelidir? 10 puan

- A)  B) 
- C)  D) 





S13) Scratch programında karakterin **girilen saniyede** girilen x ve y koordinatına gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 

S14) Scratch programında **sahne** ne anlama gelmektedir?

- A) Kullanılan blokların bulunduğu bölümdür.
- B) Tasarladığımız karakterin hareketlerini gördüğümüz bölümdür.
- C) Blokları çekip bıraktığımız yerdir.
- D) Programın üst kısmında bulunan menü kısmıdır.

S15) Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi programda çalışan bütün komutları durdurur?

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 

S16) Sahneye Yeni bir karakter çizip eklemek için hangisi kullanılır?


- a) 
- B) 
- C) 
- D) 


S17) Kedinin sağa doğru gitmesi için hangi kod bloğu kullanılmalıdır?


- A) 
- B) 
- C) 
- D) 


S18)

Karakterimizin program başladığında x:-163, y:-95 konumunda olması için hangi komut bloğu kullanılır?

A. 

B. 

C. 

D. 

S19)



komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- Komut bloklarını tekrarlatır.
- Komutları istenilen süre kadar bekletir.
- Yeşil bayrağa tıkladığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.
- Bütün kod kümelerini durdurur.

S20)



komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- Karakteri 2 defa "x:-107", "y:-15" koordinatına götürür.
- Karakteri "x:-107", "y:-15" koordinatında durdurur.
- 2 karakterleri "x:-107", "y:-15" koordinatına taşır.
- Karakteri 2 saniyede "x:-107", "y:-15" koordinatına götürür.

S21)



komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- Karakterin kostümünü gizler
- Karakterin x değerini 10 değiştirir.
- Karakterin kostümünü "kostüm2" olarak değiştirir.
- Karakterin renk efektini 25 değiştirir.

S22)



düğmesinin görevi nedir?

- a) Seçilen karakteri çoğaltır.
- b) Karakterleri renklendirir.
- c) Dosyadan yeni karakter seçer.
- d) Seçilen karakteri küçültür.

S23)



komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a. Karakterin sahnede resminin çıkmasını sağlar
- b. Bu komut içerisine yerleştirilen komutları çalışmayı durdurana kadar tekrarlar.
- c. Karakteri 180 derece döndürür
- d. Karakteri kenarda ise zıplatır.

Damga

S24) komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a. Karakterin sahnede resminin çıkmasını sağlar
- b. Karakteri 180 derece döndürür.
- c. Bu komut içerisine yerleştirilen komutları çalışmayı durdurana kadar tekrarlar.
- d. Karakteri kenarda ise zıplatır.

S25) Oyunumuzda asıl karakterimizin meyvelere yaklaştığında meyvelerin sahneden kaybolmasını sağlayan komut aşağıdakilerden hangisidir?

- a)
- b)
- c)
- d)

26- Aşağıda scratch programında kullanılan bloklar ve açıklamaları verilmiştir.Kod bloklarını doğru açıklamalar ile numaralarını yazarak eşleştiriniz.

	1)İçerisine yazılan kod bloklarının sürekli çalışmasını sağlar.
	2)Karakterin bir sonraki kılığa geçmesini sağlar.
	3)İstenilen süre kadar beklemeyi sağlar
	4)Proje içerisinde yeşil bayrağa tıkladığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.
	5)Karakter istenilen süre boyunca 'Merhaba' yazar.

27- Yeşil bayrağa tıkladığında,10 adım git, 2saniye “Sınavınız Başladı” de,1 saniye bekle, 2 saniye “Başarılar” de ve bütün komutları sürekli tekrarla. Yukarıdaki açıklamaya uygun kod bloğu aşağıdakilerden hangisidir?

A)

B)

C)

D)

28- 20.Aşağıda scratch programında kullanılan blokları, uygun işlemler ile yanına doğru sayıları yazarak eşleştiriniz.

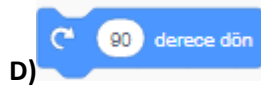
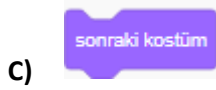
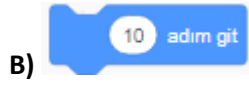
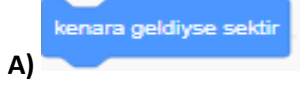
- () •Klavyeden belirtilen tuşa basıldığında kuklaya komut verir.
- () •Karakterin seçilen renge değip değmediği kontrolünü yapar.
- () •Karakteri istenilen x ve y konumuna getirir.
- () •Karakter 2 saniye boyunca "Merhaba "yazar.
- () •Belli bir sayıda karakterin komutlarının tekrarlanmasını sağlar.

1	
2	
3	
4	
5	

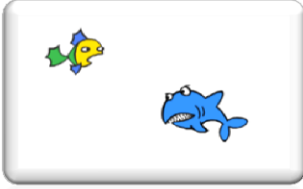
28-

[1. Ve 2. soruları aşağıdaki resme göre cevaplayınız]

1) Köpekbalığının ve balığın kenara gelince geri dönmesini sağlayan kod nedir?

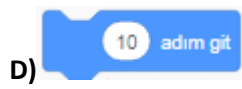
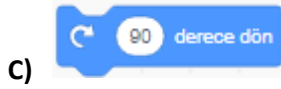
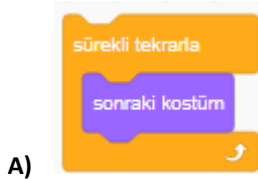


2)



Köpekbalığın sürekli ağzını açıp kapatıyormuş gibi görünmesini istiyorsak kullanmamız gereken kod bloğu hangisidir?

(Not: Köpekbalığının ağzı kapalı bir kılığı daha vardır.)



29.



Scratch programında yandaki kodları yazdığımız zaman aşağıdaki hangi şekli çizmiş oluruz?

a)



b)



c)



d)



30

Scratch programının kullanım amacı hangi şıkta doğru şekilde ifade etmiştir?

- A-) Sadece yazı yazmakta kullanabiliriz
- B-) Scratch bir bilgisayarın çalışması için gereken donanımdı
- C-) Scratch'ı internete girerken kullanırız
- D-)Oyun, çizgi film ve animasyon oluşturabiliriz.



Komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Komut bloklarını tekrarlatır.
- B) Komutları istenilen süre kadar bekletir.
- C) Yeşil bayrağa tıkladığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.
- D)Bütün kod kümelerini durdurur.



32.

Bu kod çalıştırıldığında ekranda hangi sayı **gözükmez**?

- A-) 3
- B-) 5
- C-) 8
- D-) 11

