

6-B

**2021-2022 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
... ORTAOKULU
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ
2.DÖNEM 2. YAZILI DEĞERLENDİRME SINAVI**

...
**MAYIS
2022**

OKUL NO :

ADI :

SOYADI :

**PUANI
(RAKAMLA)**

**PUANI
(YAZIYLA)**

A-COKTAN SECMELİ SORULAR (20x5=100 PUAN)

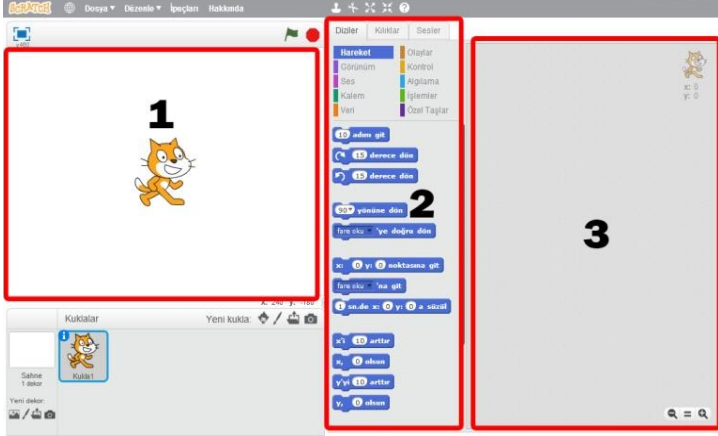
1.Etkileşimli programlar, oyunlar oluşturmaya ve tasarlamak için kullandığımız programın adı nedir?

- A) Algoritma B) Akış Şeması
C) Yapay Zekâ D) Mblok

2.MBLOK programının logosu aşağıdakilerden hangisidir?





3. Aşağıda verilen numaralı alanlar hangisinde doğru olarak verilmiştir?



	1	2	3
A)	Sahne	Kodlama Alanı	Blok Paketi
B)	Blok Paketi	Sahne	Kodlama Alanı
C)	Kodlama Alanı	Blok Paketi	Sahne
D)	Sahne	Blok Paketi	Kodlama Alanı

4. Aşağıdaki araçlardan hangisi Kuklamızı kendimizin oluşturmasını sağlar?

- A)  B)  C)  D) 

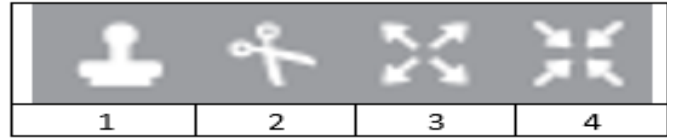
5.  yandaki yeşil bayrak bloğun görevi hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?

- A. Yeşil bayrak tıklandığında kod bloklarını çalıştırır.
B. Yazı yazdırır.
C. Çalışan kod bloklarını durdurur
D. Kılık değiştirir.

6. Mblok karakteri olan kedi, program açıldığı zaman hangi (x,y) noktasındadır?





- A) (240, -250) B) (248, -170)
C) (239, 189) D) (0, 0)

7. Aşağıda numaralandırılmış butonların işlevleri aşağıdakilerden hangisinde doğru bir sıralamayla verilmiştir?



- A) Sil – Kopyasını çıkart – Küçült – Büyüt
B) Kopyasını çıkart – Sil – Büyüt – Küçült
C) Kopyasını çıkart – Sil – Küçült– Büyüt
D) Sil – Kopyasını çıkart – Büyüt – Küçült

8. Mblok programında karakterimizi sahnede sağa doğru döndürmek istiyorsak aşağıdaki taşlardan hangisi seçilmelidir?

- A)  B) 
C)  D) 

9. “Akış Şemaları, algoritmaların daha anlaşılır olmasını ya da basitleştirilmesini sağlayan geometrik şekillerdir.” Aşağıdakilerden hangisi bu şekillerden biri değildir?

- A)Elips B)Paralel Kenar
C)Üçgen D)Dikdörtgen









10. MBLOK programında hazırlanmış bir oyunda, sahnedeki karakter SÜREKLİ hareket ediyorsa aşağıdaki kodların hangisi kesinlikle kullanılmıştır?

- A  B 
C  D 

11. MBLOK programında “sahne” ne anlamına gelmektedir?

- A) Kullanılan blokların bulunduğu bölümdür.
- B) Tasarladığımız karakterin hareket alanıdır.
- C) Blokları çekip bıraktığımız yerdir.
- D) Yazı yazabildiğimiz bölümdür.

12. Aşağıdaki verilen yönlerin hareketi yanlış olan hangisidir?

A)		
B)		
C)		
D)		

13.



kod bloğu ne işe yarar?

- A) Komutları istenilen süre kadar bekletir.
- B) Bütün kod kümelerini durdurur.
- C) Karakteri 180 derece döndürür
- D) Karakter sahnenin kenarına geldiğinde geri yöne doğru dönmesini sağlar.

14.

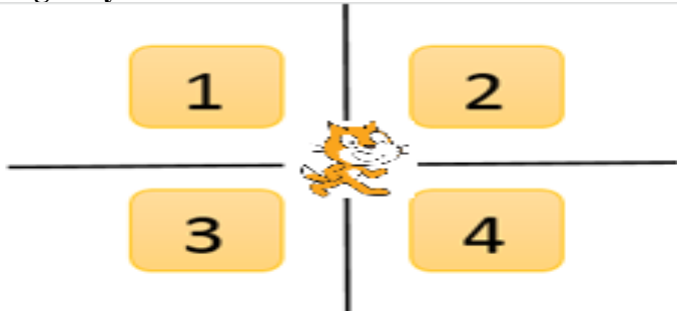


Bloğunun görevi

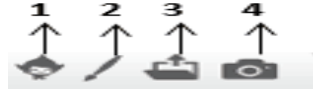
nedir?

- A) Karakteri 2 adım geriletir.
- B) Karakteri 10 adım ilerletir.
- C) Karakteri 1 adım ilerletir
- D) Karakteri 10 adım zıplattır.

15. Aşağıdaki resimde karakterimiz koordinat düzleminde (-80,-50) koordinatlarına gittiğinde, şekilde belirtilen rakamlardan hangisinin olduğu bölgede yer alır?



- A)  B)  C)  D) 



16. Yandaki MBLOK programındaki şekille göre aşağıdaki ifadelerden hangisi yanlıştır?

- A) Kütüphaneden yeni kukla eklemek için 2 numaralı simge kullanılır.
- B) 2 numaralı simgeyi kullanarak yeni kukla çizebiliriz.
- C) Bilgisayarınızda kayıtlı bir resmi yeni kukla eklemek için 3 numaralı simge kullanılır.
- D) 4 numaralı simgeyi kullanarak bilgisayara bağlı kamera yardımıyla çekilen fotoğrafı yeni kukla olarak eklemek için kullanılır.





17. MBLOK Programında sahnedeki karakterleri BÜYÜTMEK için kullandığımız araç aşağıdakilerden hangisidir?

- A)  B) 
- C)  D) 

18. Algoritma neye denir?

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

19. MBLOK programındaki sahnedeki karakterlerin yönünü 180 derece SAĞDAN SOLA döndürmek için aşağıdaki araçlardan hangisini kullanırız?

- A)  B)  C)  D) 

20. MBLOK programının sahnesindeki koordinat sisteminin SAĞA-SOLA yani YATAY olan eksenine ne denir?

- A)  B)  C)  D) 

“İlk önce kendine ne olacağını sor; sonra ne yapmak gerekiyorsa yap.” Epiktetos

“Hayatta ne istediğinize karar verin; kalkın ve başarıya kadar asla vazgeçmeyin.” Bill Porter

HEPİNİZE BAŞARILAR...

Bilişim Teknolojileri Ve Yazılım Dersi Öğretmeni