|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Adı:** | **…….. ORTAOKULU**  **202**1-2022 **EĞİTİM ÖĞRETİM YILI BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ**  **6.SINIF II. DÖNEM II. SINAV SORULARI** | **Not** |
| **Soyadı:** |
| **Sınıf: No:** |

**1) Aşağıda verilen simge ve ifadelerin doğru olanların başına “D” yanlış olanların başına “Y” yazın.(2x10=20p)**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Scratch bir kelime işlemci programıdır.** |
|  | **Scratch programında genellikle uygulamaları başlatmak için kullanılır.** |
|  | **Bir algoritmanın geometrik şekiller ile gösterilmesine “Akış Şeması” denir.** |
|  | **Seçili olan kuklayı küçültür.** |
|  | **Kütüphaneden dekor (sahne ) seçmemizi sağlar.** |
|  | **Algoritma basamaklarının bir başlangıcı ve sonu bulunur.** |
|  | **Scratch programı ile animasyon ve oyunlar yapabiliriz.** |
|  | **Scratch programında Kuklaların kılıklarının orta noktalarını belirler.** |
|  | **Scratch programında genellikle uygulamaları başlatmak için kullanılır.** |
|  | **Scratch programında kukla (karakter) eklememizi sağlayan bölümdür.** |

**2)Aşağıda scratch programında kulanılan blokları, uygun işlemler ile yanına doğru sayıları yazarak eşleştiriniz.(10p)**

|  |  |
| --- | --- |
| **1** |  |
| **2** |  |
| **3** | [ff.png](https://www.sorubak.com/sinav/) |
| **4** | **C:\Users\PC\Desktop\tekrar.png** |
| **5** |  |

**Aşağıda verilen 3. Ve 4.sorularda resimlerde verilen problemin çözümü hangi şıkta doğru verilmiştir işaretleyiniz?(20p)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **3.Soru** | **A** | **B** | **C** | **D** |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **4.Soru** | **A** | **B** | **C** | **D** |
|  |  |  |  |

**5) Aşağıda verilen haritada Ali’nin izlediği komutlar verilmiştir.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Harita**  **Gişe** | **Komutlar** |
| **GONDOL**  **Macera Tüneli**  **Havuz** | **1- İleri git**  **2- Sola dön**  **3- İleri Git**  **4- Sağa dön**  **5- İleri git**  **6- İleri git**  **7- İleri git**  **8- İleri git** |

**Bu komutlara uyan Ali için aşağıdaki yargılardan hangisi doğrudur?(10p)**

**A)**ÖnceHavuza girer sonra macera tüneline gider.  
**B)**Önce gişeye gider sonra macera tüneline gider.  
**C)**Gişe ve Havuzun arasından geçerek macera tüneline gider.  
**D)**Önce Havuza girer sonra gondola gider.

**6) Umut’un Bilişim dersi projesi için hazırladığı programda kukla ekranın kenarına gelince geri dönerken baş aşşağı dönüyor. Umut’un kuklanın ters dönmesini engellemek aşağıdaki bloklardan hangisini kullanması gerekir? (5p)**

1. 
2. 
3. 

**7)Aşağıdaki program çalışınca sonuç değişkenin değeri kaç olur? (5p)  
A)300  
B)30  
C)35  
D)301**

<https://www.sorubak.com>

**8) Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi içindeki kodların hiç durmadan çalışmasını sağlar? (5p)**

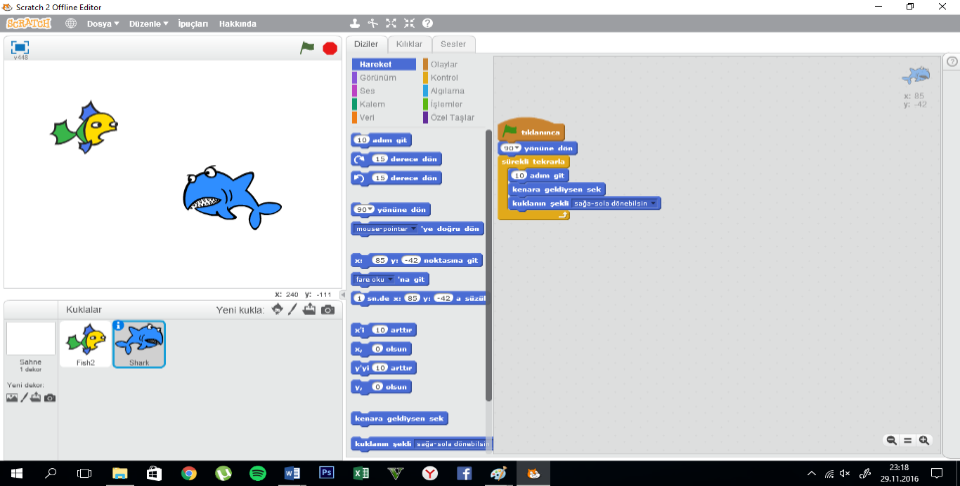
5.gif11.gif

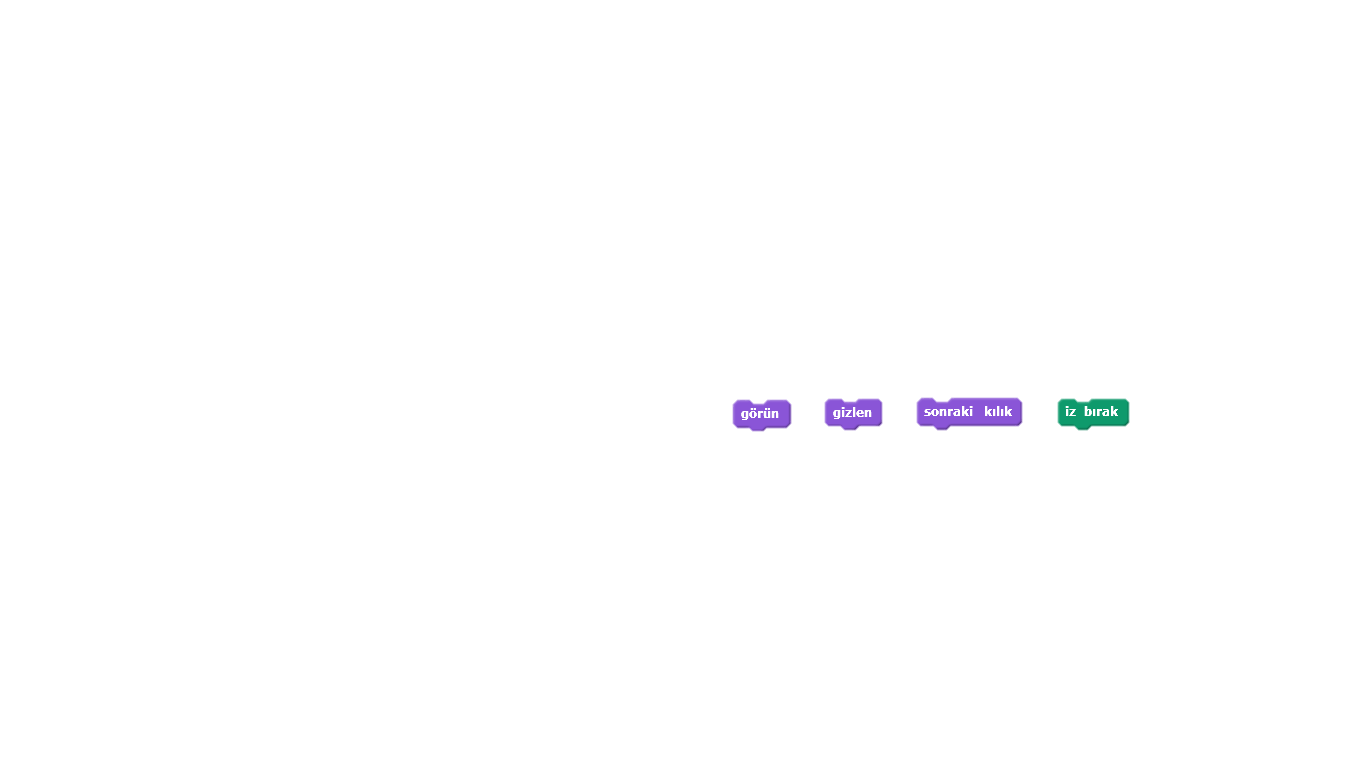
**A) B)**

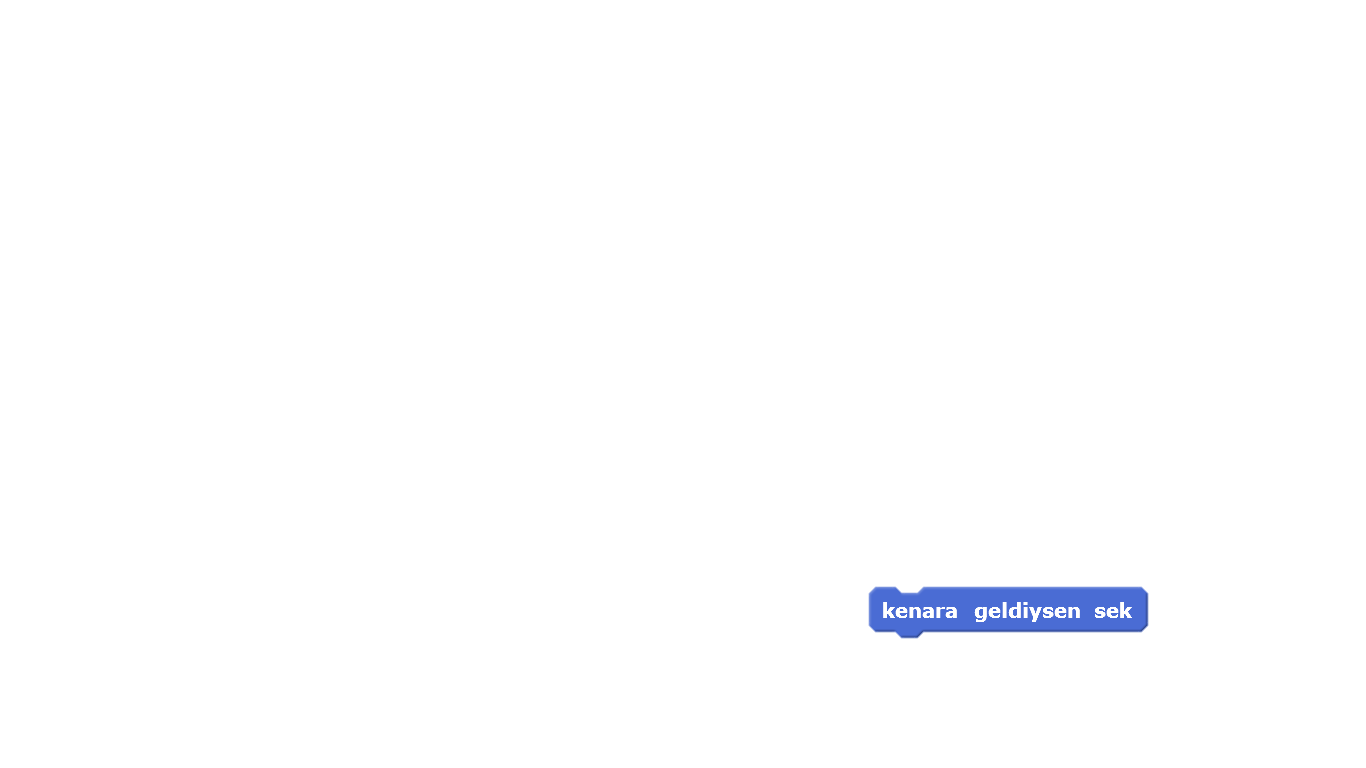
7.gif4.gif **C) D**

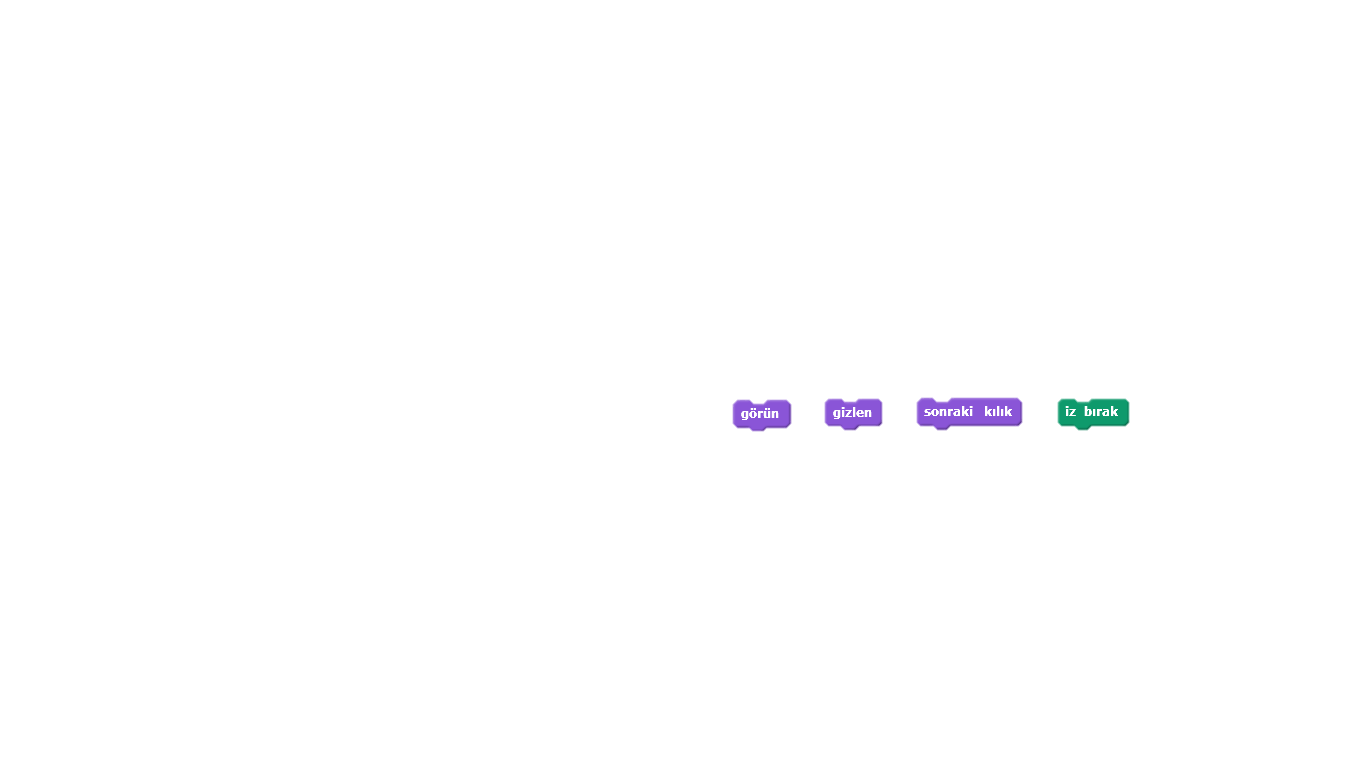
https://www.sorubak.com

**[9. Ve 10. soruları aşağıdaki resme göre cevaplayınız]**

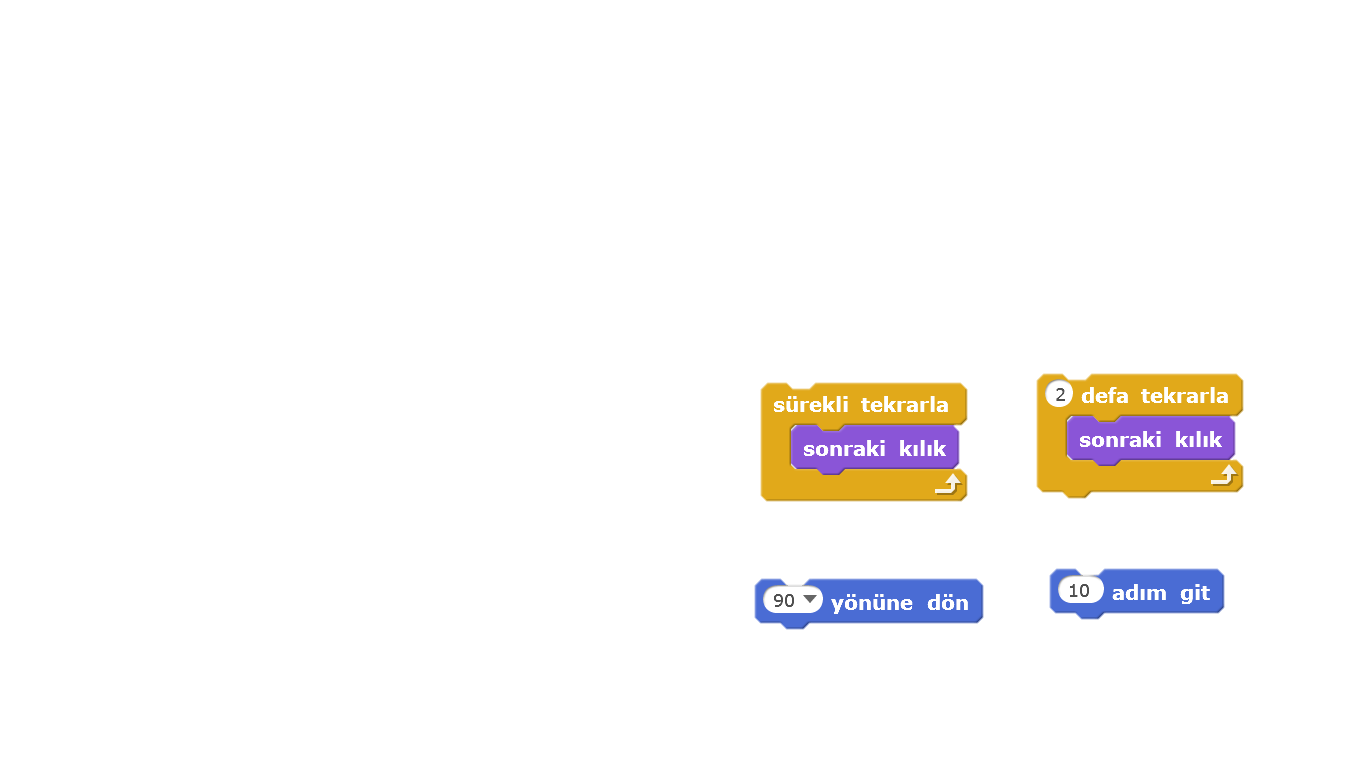
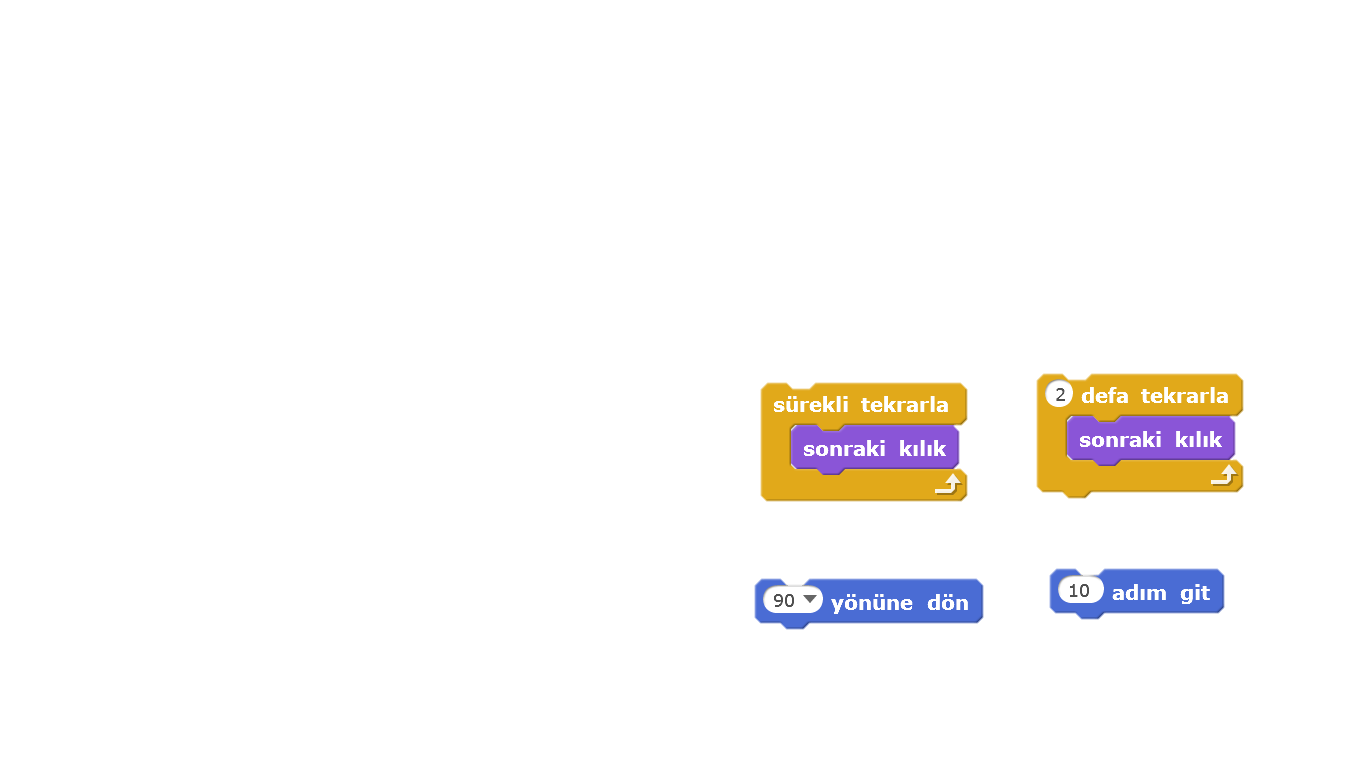
[](https://www.sorubak.com/sinav/)

**9) Köpekbalığının ve balığın kenara gelince geri dönmesini sağlayan kod nedir?(5p)**



**A) B)**

[7.gif](https://www.sorubak.com/sinav/)**C) D)**

**10) Köpekbalığın sürekli ağzını açıp kapatıyormuş gibi görünmesini istiyorsak kullanmamız gereken kod bloğu hangisidir? (5p)**   
(Not:Köpekbalığının ağzı kapalı bir kılığı daha vardır.)

**A) B)**

**C) D)**

**11)** Lunaparka giren Efe heyecanla bilet gişesine koşar, parasını uzatarak bir jeton satın alır. Hangi oyuncağa bineceğini düşündüğü sırada elindeki metal jeton düşer ve

yuvarlanarak yerdeki bir mazgalın içine girer.

**Aşağıdaki seçeneklerden hangisi Efe’nin problemini çözebilmesi için kullanacağı çözümlerden biri olamaz? (5p)**

**A)** Lunaparktaki görevliden yardım istemek.

**B)** Bir mıknatısa ip bağlayarak mazgaldan aşağı sarkıtmak

**C)** Mazgalın aralığından elini sokarak jetonu almaya çalışmak.

**D)** Maşa benzeri bir gereç yardımıyla jetonu almaya çalışmak

**12) Aşağıdakilerden hangisi değişken bir veridir? (5p)**

**A)** Bir ders saatinin süresi

**B)** Futbol maçındaki oyuncu sayısı

**C)** Maçta kırmızı kart gören oyuncu sayısı

**D)** Bir haftadaki gün sayısı

**13) Aşağıdakilerden hangisi sabit bir veridir? (5p)**

**A)** Evde ders çalışma süresi

**B)** Öğrencinin bir teneffüste oynadığı oyun sayısı

**C)** Sınıfında derse katılan öğrenci sayısı

**D)** Bir yıldaki mevsim sayısı

