

..... ORTAOKULU 2021-2022 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 6. SINIFLAR 2. DÖNEM 2. SINAV SORULARI

Adı Soyadı	:	
Sınıf – No	:	

1) Alperen Scratch programını kullanarak bir oyun geliştirmiştir. Alperen'in bu oyunu geliştirirken yapmış olduğu ilk iş aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Hataları tespit etme
B) Kodlamaya başlama
C) Algoritma geliştirme
D) Oyunu yayınlama

2) Alperen oyunu kodlamaya başlamadan önce oyunda yapmak istediklerini geometrik şekillerle ifade etmiştir. Alperen'in yapmış olduğu bu işleme kodlamada ne denir?

- A) Akış şeması oluşturma
B) Planlama yapma
C) Hata ayıklaması yapma
D) Oyun tanıtımı yapma

3) Ahmet Bey oğlunun kodlama öğrenmesini istemektedir. Buna göre Ahmet Bey oğluna aşağıdaki sitelerden hangisini kullanmasını söyleyebilir?

- A) www.code.org
B) www.scratch.mit.edu
C) www.eba.gov.tr/kod
D) Hepsi

4) Aşağıda verilen seçeneklerden hangisi kodlama öğrenmenin faydalarından değildir?


- A) Problem çözme yeteneğini geliştirir.
B) Sosyal medya kullanımını artırır.
C) Ortak çalışabilme yeteneğini geliştirir.
D) Bir problemi parçalara bölerek çözmeyi öğretir.

5) Yazılımlar elektronik cihazlara yeni özellikler katarak, insanların hayatlarını kolaylaştırır. Aşağıda verilen cihazlardan hangisinde yazılım bulunur?

- A) Çamaşır makinesi
B) Bulaşık makinesi
C) Televizyon
D) Hepsi

6) Scratch programı ile ilgili olarak aşağıda verilenlerden hangisi yanlıştır?

- A) Blok tabanlı kodlama programıdır.
B) Scratch programı ile sadece oyun kodlaması yapılabilir.
C) Scratch programında değişkenler de kullanılabilir.
D) Çocuklara kodlamayı öğretmek amacıyla geliştirilmiştir.

7)  Scratch programında bulunan araç çubuğunda yandaki simgelerin görevi sırasıyla hangi seçenekte doğru verilmiştir?

- A) Kopyala, büyült, küçült, sil
B) Kopyala, sil, büyült, küçült
C) Küçült, büyült, sil, kopyala
D) Sil, kopyala, küçült, büyült

8) Scratch programında sahne ve kuklalar ile ilgili olarak aşağıda verilenlerden hangisi yanlıştır?

- A) Kuklaların birden fazla kılıkları bulunabilir.
B) Sahne, yaptığımız kodlamanın sonucunu gördüğümüz yerdir.
C) Sahne için birden fazla dekor kullanılamaz.
D) Sahnenin genişliği 480 birim yüksekliği ise 360 birimdir.




9) Scratch programında yer alan yukarıdaki simgelerin görevleri ile ilgili aşağıda verilen seçeneklerden hangisi yanlıştır?

- A) 1 numaralı simge sahneyi tam ekran yapar.
B) 2 numaralı yaptığımız kodlamayı çalıştırır.
C) 3 numaralı simge sahneyi temizler.
D) 2 numaralı simge ile ilgili Olaylar sekmesinde bir blok vardır.





10) Aşağıda verilen bloklardan hangisi Scratch programında kullanın sahne üzerindeki konumuyla ilgili değildir?

- A)  olsun
B) 
C)  noktasına git
D) 

11) Aşağıda verilen bloklardan hangisi içindeki blokların hiç durmadan çalışmasını sağlar?

- A)  sürekli tekrarlar
B)  tıklanınca
C)  olana kadar tekrarlar
D)  eğer ise





12) Kod blokları aşağıdakilerden hangisi ile başlamaz?

- A)  boşluk tuşu basılınca
B)  bu kukla tıklanınca
C)  tıklanınca
D)  haber1 haberini sal

13) Scratch programında sahneye, bilgisayarda kayıtlı olan bir kuklayı eklemek için yandaki görselde numaralandırılmış simgelerden hangisine tıklamalıyız?

- A) 1
B) 2
C) 3
D) 4

14) Scratch programında hazırlanmış olan bir oyunda, kukla şarta bağlı hareket ediyorsa, aşağıdaki bloklardan hangisi kesinlikle kullanılmıştır?

- A)  sürekli tekrarlar
B)  1 saniye bekle
C)  eğer ise
D)  kendim in ikizini yarat

15) Aşağıdaki bloklardan hangisi kullanıcıya “Adınız nedir?” diye sorar ve bir yanıt yazmasını bekler?

A) Adınız nedir? diye sor ve bekle

B) Adınız nedir? de 5 saniye

C) Adınız nedir? diye düşün

D) Adınız nedir? de

16) Yanda verilen Scratch bloğuyla ilgili olarak aşağıda verilen seçeneklerden hangisi doğrudur?

- A) Kuklanın rengini kırmızı olarak ayarlar.
B) Kuklanın kırmızı rene değip değmediğini algılar.
C) Bu blok Görünüm sekmesinde bulunur.
D) Sahnenin kırmızı rene değip değmediğini algılar.

17) Yanda verildiği gibi Puan adında bir değişken oluşturmak için aşağıdaki sekmelerden hangisi kullanılmalıdır?



- A) Veri
B) Hareket
C) Olaylar
D) Görünüm

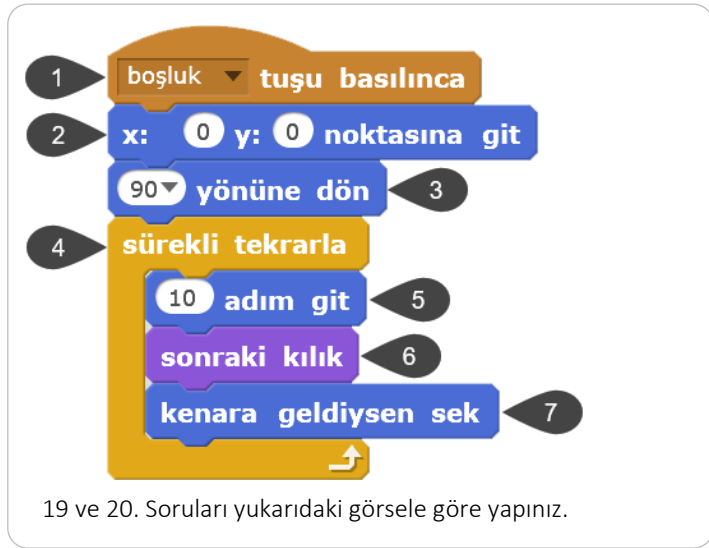
18) Birden fazla kılığı olan bir kuklanın kılıkları arasında değişim yapabilmek için aşağıdaki bloklardan hangisi kullanılmalıdır?

A) dekor1 dekoruna geç

B) üste çık

C) sonraki kılık

D) kılık no



19 ve 20. Soruları yukarıdaki görsele göre yapınız.

19) Yukarıdaki görseledeki gibi bir kodlama yapılan kukla boşluk tuşuna basılınca ekranda nasıl hareket eder?

- A) Sağa sola gidip gelir.
B) Yukarı aşağı gidip gelir
C) Sağa gider ve köşede durur
D) Hiç hareket etmez

20) Görseldeki kod blokları ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi söylenemez?

- A) 2 numaralı kod kuklayı sahnenin merkezine taşır.
B) 3 numaralı kod kuklanın yönünü ayarlar.
C) 5 numaralı kod kuklayı hareket ettirir.
D) 1 numaralı kod Kontrol sekmesinde bulunur.

21) Scratch programında bir kukla için yazılan yandaki kodlar kuklaya tıklanarak çalıştırıldıklarında kuklanın yeni y konumu kaç olur?

- A) y = -50
B) y = 50
C) y = 0
D) y = 5



22) Scratch programında kuklaların bulunduğu yeri(konum) belirten x,y koordinat sistemi ile ilgili olarak aşağıda verilenlerden hangisi yanlıştır?

- A) Yukarı hareket ettirilen bir kuklanın y değeri artar.
B) Sola hareket ettirilen bir kuklanın x değeri azalır.
C) Sahnenin merkezinde x=0 ve y=0 dir.
D) Tam aşağı yönde hareket eden bir kuklanın x değeri artar.