**Ad:  
Soyad:  
Sınıf/No:**

**2021-2022 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI …………… ORTAOKULU   
6.SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 2.DÖNEM 2.YAZILI**

**1.Kartvizit, menü, el ilanı, davetiye vb. belgeleri hazırlamak için hangi programı kullanabilirim?**

A) Excel B) Publisher

C) Word D) Powerpoint

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

**2. Yandaki belgenin benzerini Publisher’da hazırlamak için hangi kategoriden şablon seçmeliyim?**

A) Bülten   
B) Etiket

C) Broşür   
D) Kartpostal

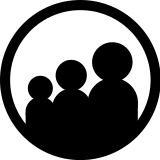
**3. Yazılı ve yazılı olmayan, çeşitli formlarda (gazete, kitap, dergi, televizyon, video, sinemav.s.) mesajlara ulaşma, bunları çözümleme, değerlendirme ve iletme yeteneğini kazanabilen kişilere ne denir?**A) Medya B) Akıllı işaretler

C) Gösteri D) Medya okuryazarı

**4.Aşağıdakilerden hangisi medya okuryazarının özelliklerinden biri değildir?**

A) Medya araçlarını tanır.   
B) Medya mesajlarını anlar ve çözümler.

C) Medya araçlarını kullanmakta zorlanabilir.   
D) Medya okuryazarı iletişim kurar.

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

**5. Yandaki akıllı işaret ne anlama gelmektedir?**

A) Şiddet ve korku B) Genel izleyici kitlesi

C) 18+ ve üzeri D)Olumsuz örnek

**6. Günlük hayatımızda karşılaştığımız, çözüm aranması gereken ve çözümü için bilgi, mantık, deneyim ya da dikkat isteyen durumlara ne denir?**

A) Problem B) Algoritma

C) Yönerge D) Strateji

**7. Fatma ödevini yapmak için masaüstü bilgisayarının başına geçiyor ve bilgisayarın açma kapama düğmesine basıyor. Bilgisayarının açılmadığını görüyor. Fatma bu durumda problemini çözmek için hangi çözüm yolunu kullanamaz? (8.soruda paragrafa göre yapılacaktır)**

A) Fişin takılı olup olmadığı kontrol edebilir.  
B) Monitör düğmesinin açık olup olmadığına bakabilir.  
C) Televizyonu açıp çizgi film izleyebilir.  
D) Elektriğin olup olmadığını kontrol edebilir.

**8. Fatma problemini çözerken hangi stratejiyi kullanmamıştır?**

A) Deneme yanılma B) Model oluşturma  
C) Mantık yürütme D) Tahmin etme

**9. I. Plan yapma  
 II. Çözümü değerlendirme  
 III. Problemi anlama  
 IV.Planı uygulama  
  
Yukarıdaki problem çözme adımlarının doğru sıralanışı hangi seçenekte verilmiştir?**A) I, II, III, IV B) II, I, IV, III  
C) III, IV, I, II D) III, I, IV, II

**10. I. Oyuncu sayısı  
 II. Atılan basket sayısı  
 III. Oyundaki hakem sayısı**

**Yukarıda Basketbol oyununda yer alan sabit ve değişkenler verilmiştir. Bu verileri sıralarsak hangi seçenek doğru cevaptır?**

A) Sabit - Değişken – Sabit  
B) Değişken –Sabit – Sabit  
C) Sabit – Değişken – Değişken   
D) Değişken – Değişken – Sabit   
  
**11.Aynı sınıfta öğrenci olan Ali, Ahmet, Ayşe ve Can’ın bazı fiziki özellikleri aşağıda sıralanmıştır:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Ali** | **Ahmet** | **Ayşe** | **Can** |
| **Boy** | Uzun | Normal | Kısa | Uzun |
| **Kilo** | Ağır | Ağır | Normal | Hafif |
| **Saç rengi** | Sarı | Siyah | Kahverengi | Siyah |
| **Göz rengi** | Mavi | Kahverengi | Yeşil | Siyah |

**Aşağıda, mantıksal operatörlerle sınıftaki bir öğrenci tanımlanmıştır, bu öğrencinin kim olduğunu bulunuz?**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Boyu uzun **VEYA** kısa | **VE** | Saçı siyah **VEYA** kahve | **VE** | Kilosu ağır | **DEĞİL** | **VE** | Göz rengi siyah | **DEĞİL** |

A) Ali B) Ahmet

C) Ayşe D) Can

**12. Aşağıdaki şekilde yıldızı üçgene ulaştıran algoritma hangisidir? ( = engel, = hedef )**

A)2 adım sağ – 2 adım aşağı  
B) 3 adım sağ – 3 adım aşağı- 1 adım sol  
C) 2 adım aşağı – 2 adım sağ  
D) 3 adım sağ – 2 adım aşağı – 1 adım sol

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**13. Belirli bir problemi çözmek veya bir amaca ulaşmak için tasarlanan yola ne denir?**A) Algoritma B) Akış şeması  
C) Operatör D) Veri

**14.Aşağıdakilerden hangisi akış şemaları için söylenemez?**  
A) Akış şemaları geometrik şekiller ile gösterilir.  
B) Paralelkenar işlemi belirtir.  
C) Problem çözüm algoritmasını adım adım tanımlar.  
D)Elips, akışı başlatır ve bitirir.

**15. Akış şemalarını kullanırken yandaki eşkenar dörtgen içerisine aşağıda verilen adımlardan hangisini yazılabiliriz?**A) Evet B) Hayır  
C) Başla D) Belge kaydedilsin mi?

**16. Bir sürecin adımlarını görsel ya da sembolik olarak gösteren algoritmaya ne nedir?**A) Sabit B) Değişken  
C) Akış şeması D) Algoritma

**17. Çıkarma işlemi akış şemasında işlem için klavyeden girdiğimiz sayılar hangi şekil içerisinde gösterilir?**  
A) Elips B) Paralelkenar  
C) Dalgalı dikdörtgenD) Altıgen

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

**18.Angrybirds karakterini domuza ulaştırmak için yazılması gereken kod hangisidir?**

AdsızAdsızA) B) 

**= Angry birds  
  
= Domuz**

C) D)

**19. Adsızjhg**

**Yukarıdaki düğmeler sırasıyla ne işe yarar?**

A) Sürpriz karakter – Yeni karakter çiz – Karakter ekle  
B) Yeni karakter çiz – Sürpriz karakter – Karakter ekle

C) Karakter ekle – Sürpriz karakter – Yeni karakter çiz

D)Yeni karakter çiz - Karakter ekle – sürpriz karakter

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

**20. Karakteri yandaki şekilde konuşturmak için hangi kod bloğu kullanılmalıdır?**

A)Hareket B) Ses  
C) Görünüm D) Kontrol

**21. Scratch ile oluşturduğumuz projeyi kaydetmek için hangi yol izlenmelidir?**

A) Düzenle – Kaydet B) Dosya – Kaydet

C) Dosya – Yeni D) Düzenle – Farklı kaydet

https://www.sorubak.com

**22. Yandaki kodu kullanarak hangi karakter üzerinde hangi işlemleri yapabilirim?**

A) Sürekli olarak 10 adım gider.

B) 10 adım gider ve 1 saniye bekleyip durur.

C) Sürekli olarak 10 adım gider ve 1 sn. bekler.

D) 1 sn. bekler ve 10 adım gider.

**23. Adsızjhg**

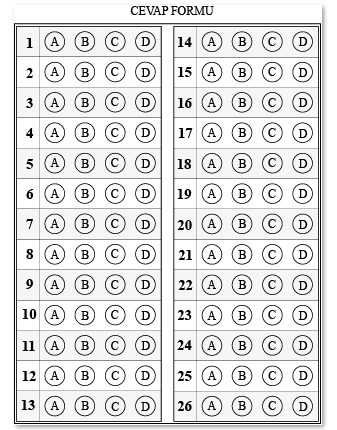
**Yukarıdaki düğmeleri kullanarak hangi işlemi gerçekleştiremem?**

A) Şekil ekleme B) Karakteri küçültme  
C) Çoğaltma işlemi D) Silme işlemi

**24.Aşağıdakilerden hangisi Scratch programının özelliklerinden değildir?**

A) Scratch programlamayı anlaşır kılar.  
B) Çevirimiçi ve çevirimdışı kullanılabilir.  
C) Eba kodlama üzerinden Scratch ‘e ulaşılabilir.  
D) Ekranda verilen duruma göre kodlar sıralanır.

**25. Aşağıdaki programlardan hangisini kullanarak kod yazamam?**A) Scratch B) Code org  
C) Minecraft D) Blockly



**Her soru 4 puandır. Hepinize Başarılar dilerim☺ Bilişim Teknolojileri Öğretmeni   
……………………………**