

1. Herhangi bir programlama dilinde program hazırlarken birçok işlemde **değişmeyen değer** olarak kullandığımız programlama bileşenine ne ad verilir?

- A) Değişken
- B) Sabit
- C) Operatör
- D) Döngü

2. "Program içerisinde problemin çözümüne ulaşabilmek için yazılan her bir kodun en küçük anlamlı parçasıdır."
Yukarıda tanımı verilen kavram aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Değer
- B) Değişken
- C) İşlem
- D) Komut

3. "Belirli bir zaman dilimi içerisinde,bir olayı belirleyen şartların tümüdür."
Yukarıda tanımı verilen kavram aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Durum
- B) Problem
- C) Komut
- D) Program

4. Scratch programında bir işin 10 defa yaptırılması için hangisi kullanılır?

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

5. "Kurallar yardımıyla çözülmesi istenen soru ya da durumdur."
Yukarıdaki tanımda verilen kavram aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Program
- B) İşlem
- C) Problem
- D) Komut

6. Kuklanın sahnede sürekli hareket edip kenarlara çarptı ı zaman geri dönmesini sağlayan kod blo u hangisidir?

A)



B)




C)



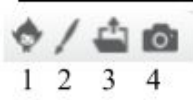
D)



7.  Scratch programında yandaki simge ne işe yarar?

- A) Kukla ekler.
- B) Programı durdurur.
- C) Programı çalıştırır.
- D) Dekor ekler.

13. Scratch'da yandaki düğmelerden hangisi karakteri kütüphaneden seçer?



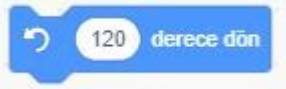
- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4

14.

- I) Kuklayı kütüphaneden seç
 - II) Yeni kukla çiz
 - III) Kuklayı bilgisayarından seç
 - IV) Kameradan yeni kukla oluştur
- Yukarıda verilenlerden kaç tanesi ile

Scratch'dan projeye kukla/karakter eklenebilir?

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

15.  Scratch programında yandaki kod bloğu hangi eylemi gerçekleştirir?

- A) Kuklayı 120 derece sağa döndürür.
- B) Kuklayı 120 adım ilerletir.
- C) Kuklayı 120 derece sola döndürür.
- D) Kuklayı 120 adım geri götürür.

16. Scratch programında karakterimizi gizlemek ve görünmesini sağlamak için hangi menü altındaki bloklar kullanılır?

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

17. Sahneye Yeni bir karakter çizip eklemek için hangisi kullanılır?



8.



Yandaki kod bloğunun

işlevi hangisinde doğru olarak verilmiştir?

- A) Kuklanın 0.3 saniye bekleyerek hareket etmesini sağlar.
- B) Kuklanın sürekli olarak, 0.3 saniye bekleyip istenen konuma gitmesini sağlar.
- C) Kuklanın sürekli olarak, 0.3 saniye bekleyip kılık değiştirmesini sağlar.
- D) Kuklanın 0.3 saniye bekleyerek ses çıkarmasını sağlar.

9.



Yanda verilen düğmelerin Scratch programındaki görevleri nelerdir?

- A) Kaydet -Paylaş
- B) Başlat -Karakter Ekle
- C) Başlat-Durdur
- D) Karakteri Sil-Durdur

10.

Blok tabanlı programlamanın tercih edilmesinin nedeni aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Kod ezberleme
- B) Kolay çizimler yapma
- C) Kod yazmadan ve ezberlemeden kolay kullanıma
- D) Ses ekleme

11.

SCRATCH programının kullanılıma amacı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) İnternete girmek
- B) Yazı yazmak
- C) Akış şeması hazırlamak
- D) Ses, resim, müzik gibi araçları kullanarak oyun ve animasyon oluşturmak

12.

Scratch programında sahne ne anlama gelmektedir?

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

18. Scratch 2.0 Blok Kodlama program dosya uzantısı aşağıdakilerden hangisidir?

A) .xls
B) .doc
C) .sb
D) .exe

19.

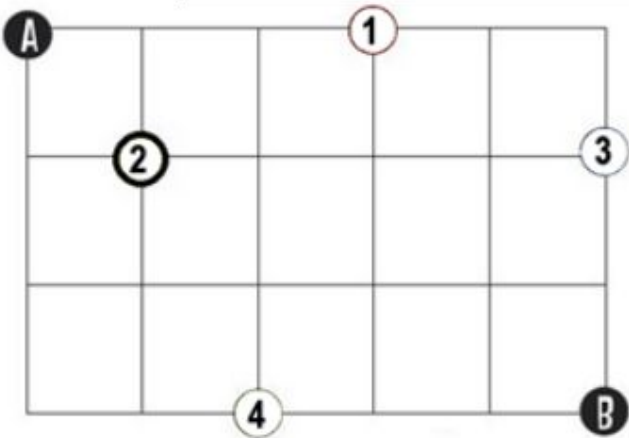


(Yukarıdaki kod bloğu Scratch programında hazırlanmıştır.)

Yeşil bayrağa tıkladığımızda, yukarıdaki kod bloğuna sahip bir karakter nasıl bir davranış sergiler?

A) Sadece 10 adım gider.
B) Bulunduğu yöne doğru sürekli ilerler.
C) +Y doğrusuna (yukarı doğru) sürekli ilerler.
D) +X doğrusuna (sağa doğru) sürekli ilerler

20. B Noktasında duran bir ki i
1 adım kuzeye,
2 adım batıya,
1 adım kuzeye,
2 adım do uya
giderse hangi noktaya ula mı olur?



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

21.



Yukarıda verilen komut dizisi çalıştırıldığında ne olur?

A) Kukla, 100 kez dönecek, 50 adım hareket edecektir.
B) Kukla 100 kez dönecek, 100 adım hareket edecektir.
C) Kukla 10 kez dönecek, 150 adım hareket edecektir.
D) Kukla, 10 kez dönecek, 100 adım hareket edecektir.

22.



30. 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 zıpladır.

23.

eb

I Çöp kovasının yanına git.
II Kalemi ve kalem tıra ı al.
III Oturdu un sıradan aya a kalk.
IV Kalemini aç ve yerine dön.

Kaleminizin ucu kırılması bir problem olarak görüldü ünde çözüm için gerekli olan adımların do ru sıralaması a a ıdakilerden hangisinde verilmi tir?

A) I, II, III, IV
B) III, IV, I, II
C) II, III, I, IV
D) III, II, I, IV

24. "Annesi Merve'den ekmek ve süt de il, yo urt ve pirinç almasını istemi tir." Bu durumda Merve'nin marketten neler alması gerekir?

A) Ekmek, süt B) Süt, yo urt
C) Yo urt, pirinç D) Süt, ekmek, yo urt, süt

25. A a ıdakilerden hangisi problem çözmede kullanılan yöntem ve tekniklerden de ildir?

A) Takım Çalışması
B) Beyin Fırtınası
C) Problemi reddetmek
D) Deneme-Yanımla

26. Bir problemin çözülmesi için izlenmesi gereken **yol ve i lem basamakları** a a idakilerden hangisi ile ifade edilir?

- A) Algoritma
- B) Powerpoint
- C) Paint
- D) ema

27. Bir problemin çözüm yolunun adım adım anlatılmasınadenir. Yukarıdaki cümlede noktalarla gösterilen yere a a idakilerden hangisi gelmelidir?

- A) Analitik
- B) Algoritma
- C) Alternatif
- D) Program

28. -Mu la
-48
-Cumhuriyet
-C
-6/A

Yukarıdakilerden kaç tanesi karakter dizisi veri tipindedir?

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

29. A a idaki tanıma uygun veri tipi a a idakilerden hangisidir?

"Tarih, saat, adres, banka hesap numarası gibi verileri temsil eder."

- A) Karakter Veri Tipi
- B) Mantıksal Veri Tipi
- C) Karakter Dizisi Veri Tipi
- D) Özel Veri Tipi

30. Algoritma kavramı ile ilgili a a idakilerden hangisi **yanlı tır?**

- A) Algoritma bir i lemin tamamlanması için izlenmesi gereken adımlar listesidir.
- B) Algoritmadaki adımlar açık, net ve anla ılır bir eilde belirtilmelidir.
- C) Bir i in algoritmasında i lem sırası önemli de ildir.
- D) Algoritmadaki adımlar amaca yönelik hazırlanmalıdır.

31. -Problem ile ilgili temel bilgiler nelerdir?
-Problemden kimler, nasıl etkileniyor?
-Problem nasıl ortaya çıkmıştır?
Yukarıdaki soruları soran bir kişi problem çözme basamaklarının hangisinde bulunmaktadır?

- A) Çözümü değerlendirme
- B) Bir Plan yapma
- C) Anlama
- D) Planı uygulama

32. Kaleminizin ucu kırılması bir problem olarak görüldüğünde çözüm için gerekli olan adımların doğru sıralaması aşağıdakilerden hangisinde verilmiştir?

- I. Çöp kovasının yanına git.
- II. Kalemi ve kalem tıraşı al.
- III. Oturduğun sıradan ayağa kalk.
- IV. Kalemini aç ve yerine dön.

- A) I, II, III, IV
- B) III, IV, I, II
- C) II, III, I, IV
- D) III, II, I, IV

33. Belirtilen algoritma a a idaki problemlerden hangisine ait olabilir?

1. Başla
2. Herhangi bir butonuna bas
3. Eğer çalışmıyorsa cihaza doğru tut
4. Eğer çalışmıyorsa pilini çıkar, kontrol et, gerekirse değiştir
5. Eğer hala çalışmıyorsa denemeyi bırak ve ebeveynlerine durumu anlat
6. Bitir

- A) Susadım
- B) Bisikletimin lasti i patlak
- C) TV kumandası çalış mıyor
- D) Ya mur altında kaldım

34. Evet veya Hayır şeklindeki veriler, aşağıdaki veri tiplerinden hangisine örnektir?

- A) Karakter Veri Tipi B) Sayısal Veri Tipi
C) Mantıksal Veri Tipi D) Özel Veri Tipi

35. Bir basketbol maçında aşağıdakilerden hangisi değişkendir?

- A) Potanın yüksekliği
B) Oyuncu Sayısı
C) Skor
D) Oynanan top sayısı

36. Futbol oyununda aşağıdakilerden hangisi değişkendir?

- A) Oyun skoru
B) Bir takımda oyuna sürülen oyuncu sayısı
C) Hakem sayısı
D) Kalelerin genişliği

37. "Satranç oyunu 2 kişi ile oynanır ve başlangıçta taşlar hep aynı şekilde dizilir. Oyun başladıktan sonra her taşın kendine ait bir ilerleme yöntemi bulunur. Oyun bazen çok kısa sürebilirken bazen çok uzun sürebilmektedir. Hamle sayıları oyuncuların oyun stiline göre farklılaşabilir. Oyun sonunda bir taraf kazanabileceği gibi bazen berabere de bitebilir."

Bu bilgilere göre aşağıda verilenlerden hangisi

sabittir?

- A) Oyunun süresi B) Oyunun Sonucu
C) Başlangıçtaki Taş Dizilimleri D) Oyundaki Hamle Sayısı

38. Aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

- A) Bilgisayarın gelişiminde matematikçilerin hiçbir rolü olmamıştır.
B) Bilgisayar ve Matematik arasında yakın ilişki vardır.
C) İlk bilgisayar programcısı 1830 da yaşayan bir bilim kadınıdır. Ada Lovelace.
D) Blaise Pascal 17. yüzyılda ilk mekanik hesap makinesini icat etmiştir.

39.

I. Yüzünü yıka, kıyafetlerini giy
II. Servisten in, sınıfına git.
III. Okul saatinde uyan, yataktan kalk.
IV. Okul servisine bin.
V. Sırana otur, öğretmenini bekle.
Yukarıdaki algoritmanın doğru sıralanışı aşağıdakilerden hangisinde verilmiştir?

- A) III, I, IV, II, V
B) I, III, V, II, IV
C) II, IV, III, I, V
D) V, IV, III, II, I

40.

İnternet kullanıcısı olarak internetin risklerini en aza indirmek için aşağıdakilerden hangisini yapabiliriz?

I. Bilgisayarımda virüs ve casus yazılımları engelleyici programlar kullanabilir, "Güvenlik Duvarı"nı etkin hale getirebilirim.
II. Tanımadığım kişilerden gelen mesaj ve eklenti dosyalarını virüs taramasından geçirmeden açmam.
III. Çevrimiçi ortamda kendimin ya da aile bireylerimin kişisel bilgilerini bazen paylaşıyorum.
IV. Çevrimiçi ortamlar için kolayca tahmin edilemeyecek şifreler belirlerim.

- A) I ve II B) I, II ve III C) I,II ve IV D) II ve IV

- | | | |
|------|------|------|
| 1-B | 16-B | 31-C |
| 2-D | 17-B | 32-D |
| 3-A | 18-C | 33-C |
| 4-B | 19-B | 34-C |
| 5-C | 20-C | 35-C |
| 6-D | 21-D | 36-A |
| 7-C | 22-B | 37-C |
| 8-C | 23-C | 38-A |
| 9-C | 24-C | 39-A |
| 10-C | 25-C | 40-C |
| 11-D | 26-A | |
| 12-D | 27-B | |
| 13-A | 28-B | |
| 14-D | 29-D | |
| 15-C | 30-C | |