

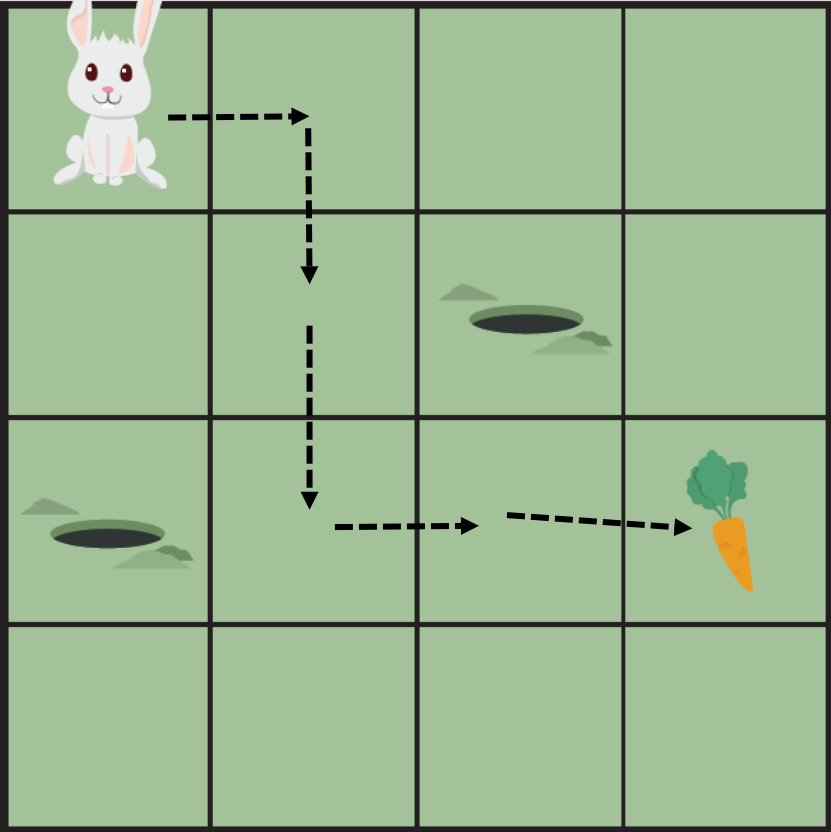
Soru 1: Aşağıdaki her bir ifade için Sabit ise S harfi, Değişken ise D harfi yazınız.

○	Saçımızın uzunluğu
○	Futbol maçının sonucu
○	TC Kimlik numaramız
○	Q Klavyedeki harf tuşlarının yerleri
○	Sınavlardan aldığımız notlar
○	Bir sınavdan alınabilecek en yüksek not
○	Aklından sayı tut denilince tutulan sayı

Soru 2: Aşağıdaki tavşanı havuca ulaştırmak için bir yol çizilmiştir. Bu yolun kodunu yazınız.

Kullanılabilecek komutlar: ileri, sağa dön, sola dön.

Not: Tavşanın sağ ve soluna göre komut veriniz.

	<ol style="list-style-type: none">1. Başla2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.
---	--

Soru 3: Aşağıdaki her bir cümleyi okuyunuz. Doğru ve Yanlış karar verip işaretleyiniz.

Blok tabanlı kodlamada kod yazmayız. Blokleri birleştirerek kodlama yaparız.	() Doğru	() Yanlış
Çevre kirliliği karmaşık problemdir.	() Doğru	() Yanlış
Değişkenlerin değerleri hep aynı kalır.	() Doğru	() Yanlış
Akış şeması algoritmanın şema halidir.	() Doğru	() Yanlış
Problem cümlesini okurken önemli yerlerin altlarını çizmeliyiz.	() Doğru	() Yanlış
Veri bilginin ham halidir.	() Doğru	() Yanlış



Soru 4: Yukarıdaki akış şeması şeklinin içine ne yazılır?

- Karar verme
- İşlem
- Başla-Bitir

Soru 5: "Scratch'da sahne üzerinde görülen her türlü nesneye denir."
Cümlesinde boş yere ne gelmelidir?

- Dekor
- Kukla
- Kodlar

Soru 6: Aşağıdaki akış şeması şeklinin görevi nedir?

- Başla
- İşlem
- Veri girişi



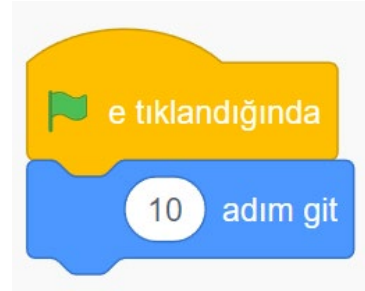
Soru 7: Hangisi Scratch'ın maskotudur?

- a)
- b)
- c)



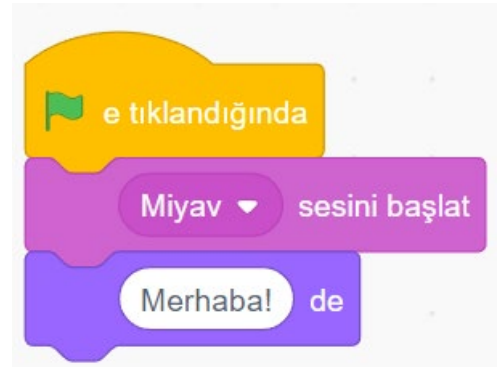
Soru 8: Hangisi karmaşık problemdir?

- Dişleri fırçalamak
- Çay demlemek
- Başarılı bir öğrenci olmak



Soru 9: Yukarıdaki kod ne iş yapar?

- Yeşil bayrağa tıklanınca kukla 10 piksel hareket eder
- Kukla tıklatılınca 10 piksel hareket eder
- Kırmızı düğmeye tıklanınca kukla 10 piksel hareket eder



Soru 10: Yukarıdaki kod için hangi bilgi yanlıştır?

- Miyav sesi çalar
- Kukla tıklanınca kod çalışır
- Konuşma balonunda "Merhaba!" yazar

Başarılar Dilerim 😊😊😊 Seçil GÖKÇE