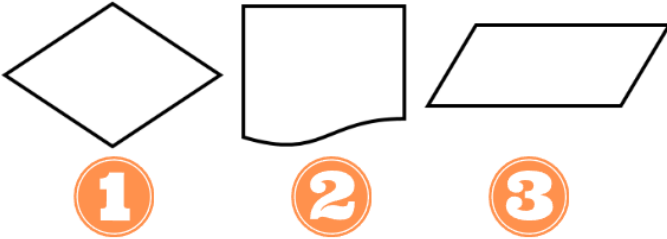


Test Bölümü



1. Yukarıdaki görselde Bilge, Göktuğ ve Doğa; Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde öğrendikleri kavramlardan birer tanesini söylemiştir. Eğer öğrenciler söyledikleri kavramlar hakkında bilgi verirse aşağıdakilerden hangisi bu kavramlara uymaz?

- A) Zamanla değeri değişebilir.
- B) Problem için çözüm adımlarıdır.
- C) Çözülmesi gereken bir sorun ulaşılması gereken hedeftir.
- D) Problemi analiz etmek için çizilen şemadır.



2. Görseldeki her şeklin altında numara görülmektedir. Her bir şeklin görevi nedir? Aşağıdan doğru şıkkı seçiniz.

	1	2	3
A)	Karar verme	Ekrana yazma	Veri girişi
B)	Veri girişi	Ekrana yazma	Karar verme
C)	Ekrana yazma	Veri girişi	Karar verme
D)	Karar verme	Veri girişi	Ekrana yazma

3. Yukarıdaki görselde Super Mario oyununun başlangıcına ait bir görsel verilmiştir. Buna göre aşağıda verilenlerden hangisi sabittir?

- A) Oyunun seviye(level) durumu
- B) Altın toplanarak elde edilen skor
- C) Oyundaki saniye cinsinden süre(time)
- D) Oyunun başında oyuncuya verilen can hakkı

BilgeBT Notu: Bu oyun Softendo firması tarafından ücretsiz oynanmaya açıktır.

4. Aşağıdaki problemlerden hangisi için Balık kılıçığı analizi yapılması mantıklıdır?

- A) Yemek yapılacak ancak tuz kalmamış. Ne yaparsınız?
- B) Bir yere gideceksiniz hazırlanmanız lazım ne yaparsınız?
- C) Otomobilin tekerleği patlamış.
- D) Ders notları çok düşük olan bir öğrenci.

5. Balık kılıçığı diyagramı hakkında verilen hangi bilgi yanlıştır?

- A) Problem durumunu analiz etmekte kullanılır.
- B) Problemi anlama aşamasında kullanılır.
- C) Problem durumu balığın kuyruğuna yazılır.
- D) Nedenler kılıçıkların ucuna yazılır.

6. Aşağıdakilerden hangisi okulla ilgili bir sabittir?

- A) 1 dersin süresi
- B) Ders programı
- C) Parmak kaldıran öğrenci sayısı
- D) Sınavdan alınan not

7. Aşağıdaki problemlerden hangisinin çözümünü için akış şeması çizilirse karar verme şekli kesinlikle kullanılmalıdır?

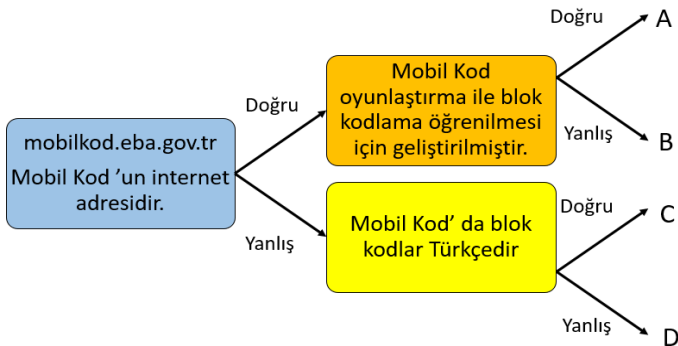
- A) Karne notunu bulan ve ekrana yazan programın akış şeması
- B) Kenarı girilen karenin alanının hesaplayıp ekrana yazan programın akış şeması
- C) Okula gitmenin akış şeması
- D) Girilen iki sayıdan büyük olanı bulup ekrana yazan programın akış şeması

8. Aşağıdaki algoritma satırlarından hangisi "takdir almak için karne not ortalaman en az 85 olmalı" cümlesindeki mantık işlemini sağlar?

- A) Eğer (karne not < 85) ise "takdir belgesi alır" uyarısı ver
- B) Eğer (karne not >= 85) ise "takdir belgesi alır" uyarısı ver
- C) Eğer (karne not <= 85) ise "takdir belgesi alır" uyarısı ver
- D) Eğer (karne not > 85) ise "takdir belgesi alır" uyarısı ver

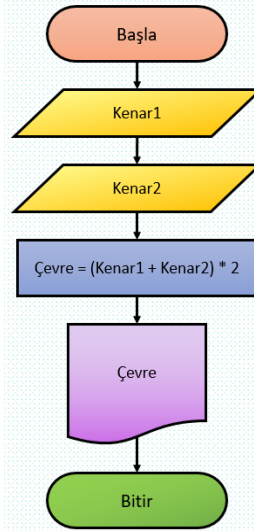
9. Aşağıdaki tabloda algoritma ve akış şeması karşılaştırılmıştır. Hangi satırdaki bilgiler yer değiştirir ise tablo tamamen doğru olur?

	ALGORİTMA	AKIŞ ŞEMASI
A	Metinseldir	Görseldir
B	İşler şeklin içine yazılır	İşler adım adım yazılır
C	Adım sayısı problemden probleme farklılık gösterir.	Şeklin büyüklüğü problemden probleme farklılık gösterir.
D	Başla ifadesi 1.adıma yazılır	Başla ifadesi elips şekli içine yazılır



10. Yukarıda Mobil Kod ile ilgili doğru yanlış süzgeci görülmektedir? Soldaki ilk kutudan başlayarak içindeki ifade için doğru-yanlış karar vererek ilerleyin. En son hangi harfe ulaşırsınız?

(A)	(B)	(C)	(D)
-----	-----	-----	-----



Not: Soldaki akış şemasına bakarak sıradaki 3 soruyu cevaplayınız.

11. Bu akış şeması ne yapmaktadır?

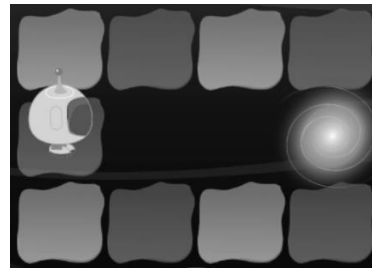
- A) Girilen sayının 2'ye bölümünden kalanı bulur.
- B) Girilen sayının tek mi çift mi olduğunu bulur.
- C) Kenar uzunlukları girilen dikdörtgenin alanını hesaplar
- D) Kenar uzunlukları girilen dikdörtgenin çevresini hesaplar

12. Kullanıcı veri girişinde 30 ve 20 değerlerini girerse program aşağıdaki sonuçlardan hangisini üretir?

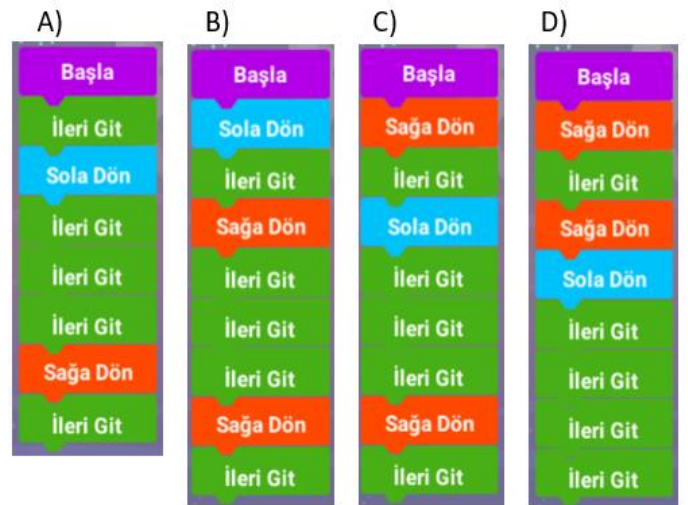
A	B	C	D
50	100	600	10

13. Görseldeki akış şemasında aşağıdaki durumlardan hangisi yoktur?

- A) İşlemlerde matematik operatörleri kullanılmıştır.
- B) Akış şeması elips ile başlamıştır.
- C) Kullanıcı Kenar1, Kenar2 değişkenlerine veri girmiştir.
- D) Kenar1 ile Kenar2 değerleri kıyaslanmıştır.

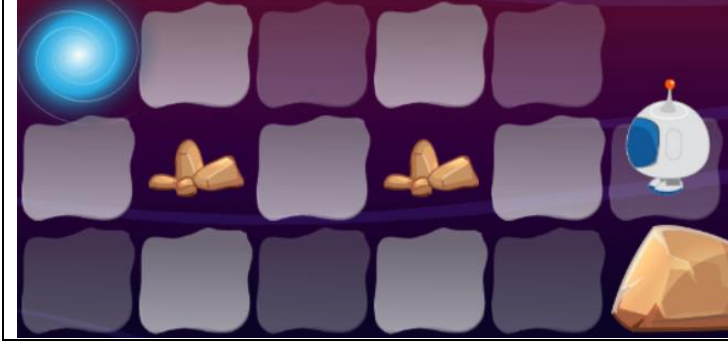


14. Soldaki görseldeki uzaylı robotumuzu yıldıza götürmek için aşağıdaki kodlardan hangisini edebiliriz?



Kodlama, Algoritma ve Akış Şeması Bölümü

1. Aşağıdaki görseldeki uzaylı robotumuz için çözüm algoritmasını, **ileri git, sağa dön, sola dön** komutları ile yazınız.



1) Başla	8)
2)	9)
3)	10)
4)	11)
5)	12)
6)	13)
7)	14)

2. Aşağıda verilen ayran yapma algoritmasının akış şemasını çiziniz.

1.Adım: Başla

2.Adım: kavanoza birkaç kaşık yoğurt koyun

3.Adım: yoğurdu 2 parmak geçecek kadar su ekleyin

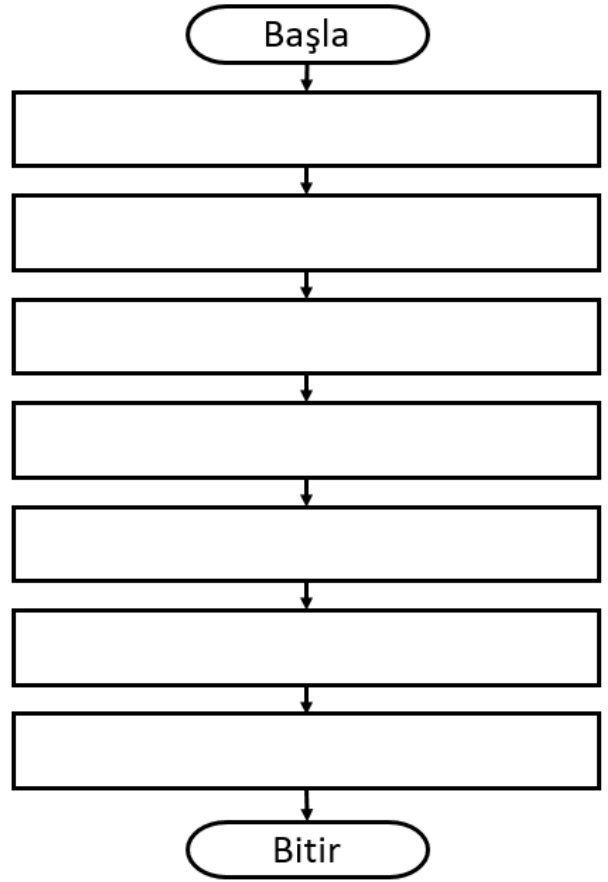
4.Adım: tuz ilave edin

5.Adım: kavanozun ağzını kapağı ile sıkıca kapatın

6.Adım: bütün malzemeler iyice karışana kadar kavanozu çalkalayın

7.Adım: servis yapın.

8.Adım: Bitir



Doğru - Yanlış Bölümü

Her bir ifadenin başındaki boşluğa doğru ise D yanlış ise Y harfi yazınız.

- Yazılım; işletim sistemi, uygulama yazılımı ve programlama dilleri olmak üzere üçe ayrılır.
- Beyin fırtınası özellikle "Plan Yapma" aşamasında kullanılır.
- Önemli yerlerin altını çizmek "Planı Uygulama" aşamasında yapılması gereken bir stratejidir.
- Her zaman aynı kalan verilere sabit denir.
- VE operatörü yanına yazılan 2 durumdan biri bile doğru olsa doğru değeri üretir.

- * operatörü bölme işlemini yapar.
- algoritma yazmayı öğrenmek bilgisayar programcılığı için oldukça önemlidir.
- Yazılımların geliştirildiği ortamlara programlama dili diyebiliriz.
- Bütün programlama dilleri aynıdır.
- Blok tabanlı programlamada kod blokları vardır.