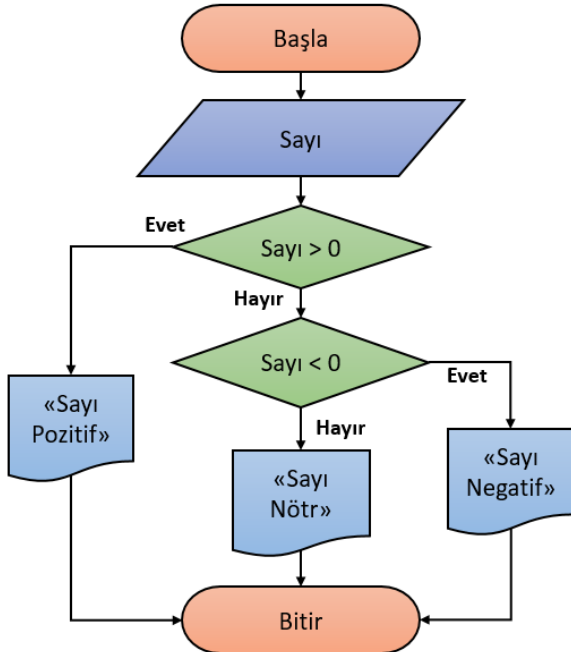


SORU 1 /// Göktuğ bilişim teknolojileri dersi için proje ödevi olarak oyun tasarımı ve kodlaması ödevi almıştır. Oyununda kullanacağı verilerin tipilerini bulup kısaca yazınız. **MVT** Mantıksal Veri Tipi, **SVT** Sayısal Veri Tipi, **KDVT** Karakter Dizisi Veri Tipi (BT.6.5.1.1. Verileri toplayarak türlerine göre sınıflandırır.)

	Veri Tipi
Kukla adı	
Kukla yatay konumu	
Kukla dikey konumu	
Oyun bitti mi?	
Oyun adı	
Can	
Kukla kenara değdi mi?	
Kukla yönü	
Skor	
Oyun kazanıldı mı?	



SORU 2 /// Yukarıdaki akış şemasını test etmek isteyen kullanıcı üç kez deneme yapmak için aşağıdaki değerleri girmiştir. Akış şeması her bir değer için ekrana ne yazar? Altındaki boşluğa yazınız.

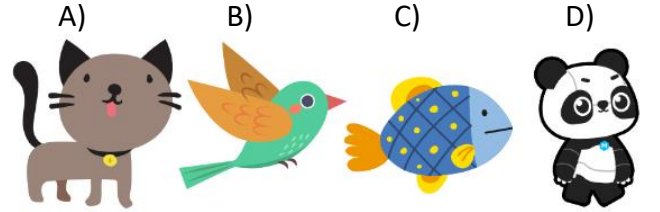
(BT.6.5.1.6. Bir algoritmanın çözümünü test eder.)

Sayı= -5	Sayı= 0	Sayı= 25

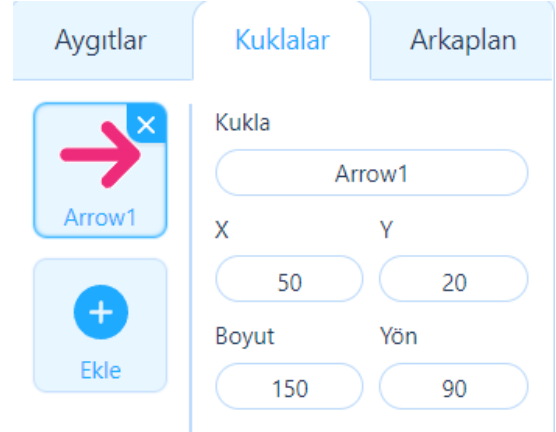
SORU 3 /// mBlock 5 yazılımı ile ilgili aşağıdaki soruları cevaplayınız.

(BT.6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanıtır.)

3.A) mBlock yazılımının maskotu hangi hayvandır?



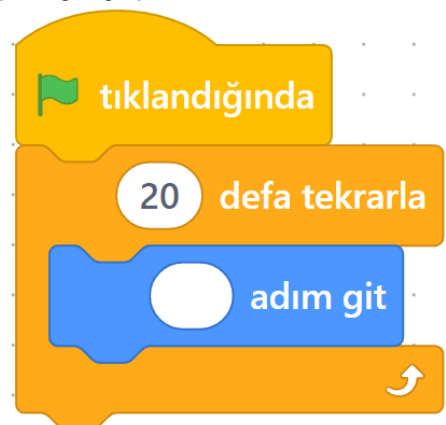
3.B) Aşağıdaki ekran çıktısı verilen bir kuklaya ait özellikler görülmektedir. Buna göre tabloyu doldurunuz.



Kukla adı nedir?	
Kukla yönü (90 sağ, -90 sol, 0 yukarı, 180 aşağı) nereye doğrudur?	
Kukla boyutu % kaçtır?	

SORU 4 /// Aşağı kod ile kuklanın 100 piksel hareket etmesi beklenmektedir. Buna göre Adım git komutuna hangi sayısal değer yazılmalıdır?

(BT.6.5.2.4. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programı verilen ölçütlere göre geliştirerek düzenler.)



SORU 5 /// Aşağıdaki kod Panda kuklasına yazılıp kod çalıştırılırsa Panda kuklasının konuşma balonunda ne yazar?

```
tıklandığında
SAY11 i 8 yap
SAY12 i 7 yap
HESAPLAMA i SAY11 + SAY12 yap
```

(BT.6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur.)



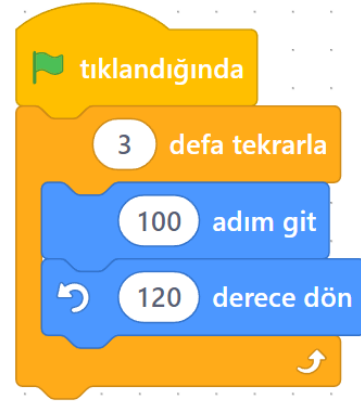
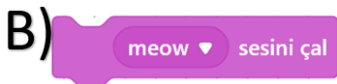
SORU 6 /// Panda kuklası için aşağıdaki kod yazılmış ve program iki defa test edilmiştir. Buna göre her bir test edildiği Panda kuklası hangi cevabı söyler yazınız.

(BT.6.5.2.7. Karar yapısını içeren programlar oluşturur.)

```
tıklandığında
Yaşınız kaçtır? diye sor ve bekle
YAŞ i yanıt yap
eğer YAŞ > 17.9999 ise
Ehliyet kursuna gidebilirsin! de
değilse
Ehliyet kursuna gidemezsin! de
```

Test	YAŞ =	Ekran Çıktısı?
Test1	16	
Test2	23	

SORU 7 /// Aşağıdakilerden hangisi döngü komutudur?
(BT.6.5.2.11. Döngü yapısını içeren programlar oluşturur.)



SORU 8 /// Yukarıdaki kod kuklaya uygulanırsa kukla hangi geometrik şekli oluşturacak şekilde hareket eder?

(BT.6.5.2.12. Döngü yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.)

- A) Daire
- B) Üçgen
- C) Kare
- D) Altıgen



BAŞARILAR DİLERİZ 😊