

**Soru 1:** Bilge LibreOffice Calc adlı etablolama programında tablo oluşturmak istemektedir. Yapacağı bazı işlemler için görseldeki numaralandırılmış komutlardan hangisini kullanmalıdır? Tabloda ilgili alana yazınız.

(BT.6.4.1.1. Tablolama programının arayüzünü ve özelliklerini tanıyarak amaca uygun bir tablo oluşturur.)

Hücelere kenarlık vermek için: <b>7</b>	Hücreye dolgu(arkaplan) rengi vermek için: <b>8</b>
Hücredeki verinin yazı tipini değiştirmek için: <b>5</b>	Hücredeki verinin görünüşünü kalın yapmak için: <b>1</b>
Hücredeki içeriği sağa sola hizalamak için: <b>10</b>	Hücredeki yazının rengini değiştirmek için: <b>9</b>

**Soru 2:** Doruk otomatik tamamlama özelliği ile tablo biçimlendirmeyi denemek için tabloya başlangıç değerlerini giriyor. Aşağıdaki ekran çıktısında tablonun başlangıç değerleri görülmektedir. Otomatik tamamlama yapılırsa tablo nasıl olur? Üzerine hücre hücre görülecek verileri yazınız.

(BT.6.4.1.2. Belirli bir amaç için oluşturduğu tabloyu biçimlendirir.)

	A	B	C	D	E
1	100	Soru 1	Şubat	Pazartesi	2
2	90	Soru 2	Mart	Salı	4
3	80	Soru 3	Nisan	Çarşamba	6
4	70	Soru 4	Mayıs	Perşembe	8

**Soru 3:** Hem spor hem de sanat kulübünde olan 6.sınıf öğrencileri etablolama programında listelenmiştir (aşağıdaki tablo görseli). Bu tabloya göre aşağıdaki kısa cevaplı soruları yanıtlayınız. (BT.6.4.1.4. Tablodaki verilere filtre uygular)

	A	B	C	D
1	Öğrenci	Cinsiyet	Spor	Sanat
2	Zeynep	K	Tenis	Resim
3	Gökçe	K	Voleybol	Tiyatro
4	Mehmet	E	Futbol	Müzik
5	Tunç	E	Futbol	Tiyatro
6	Buse	K	Voleybol	Resim
7	Zafer	E	Basketbol	Müzik

- ❖ **A2:A7 arasındaki hücreler seçilip A→Z'ye sıralama verilirse A3 hücresinde hangi öğrencinin adı görülür? **Gökçe** (A3 hücresine alfabetik sıralamada 2.kişi gelir.)**
- ❖ **B sütununda sadece "K" değeri görülsün şeklinde filtreleme yapılırsa listede kaç öğrenci kalır? **3** (kız öğrenciler listelenir)**
- ❖ **Filtreleme işlemi hem basketbol hem müzik kulübünde olan öğrenciyi listelesen bu öğrenci kimdir? **Zafer****

**Soru 4:** Sağ tarafta fotoğrafları görülen ENIAC hakkında 3 ayrı bilgi yazınız.

(BT.6.5.1.10. Matematik ve bilgisayar bilimi arasındaki ilişkiyi tartışır.)



- **Dünyadaki ilk elektronik bilgisayardır.**
- **1946 yılında geliştirildi.**
- **167m<sup>2</sup> alan kaplamaktadır.**
- **Ağırlığı yaklaşık 30 tondur.**
- **Geliştirilen ülke Amerika'dır.**
- **Öncelikle 2.Dünya Savaşı sırasında top atışlarını hesaplamak için kullanılmıştır.**
- **Bildiğimiz ekran, klavye ve fare ENIAC'da yoktur. Kablolar sökölüp takılarak programlanır.**

**Bu cevaplardan herhangi üçünü yazmak yeterlidir.**

## İlk Türk Astronot: Alper Gezeravcı



- 2 Aralık 1979'da Silifke'de doğdu. İstanbul Hava Harp Okulu'nda Elektronik Mühendisliği eğitimi aldı.
- Türk Silahlı kuvvetlerinde savaş pilotu olarak çalıştı.
- 19 Ocak 2024 günü uzay görevine gitti. 22 gün Uzay İstasyonunda kaldı. Uzayda 13 deney gerçekleştirdi.
- Şu anda Türkiye Uzay Ajansı yönetim kurulu üyesi olarak görev yapmaktadır.

**Soru 5:** Yukarıda yer alan Alper Gezeravcı hakkındaki içeriğe göre aşağıdaki tablo üzerinde verileri toplayıp, her verinin türünü yazınız. {ÖVT=Özel Veri Tipi, SVT=Sayısal Veri Tipi, KDVT=Karakter Dizisi Veri Tipi, MVT=Mantıksal Veri Tipi}

(BT.6.5.1.1. Verileri toplayarak türlerine göre sınıflandırır.)

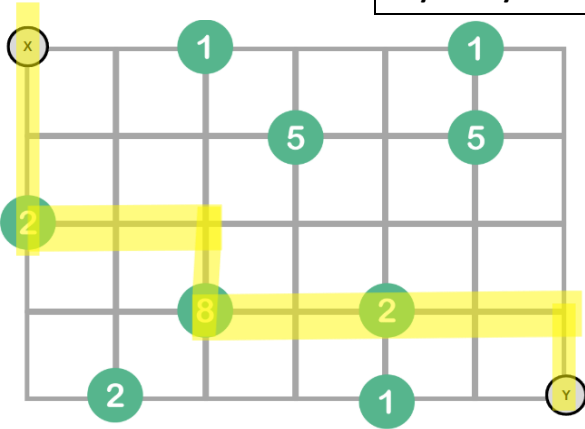
SORU	CEVAP	VERİ TÜRÜ
Uzaya giden ilk Türk kimdir?	Alper Gezeravcı	KDVT
Uzay görevine hangi tarihte gitmiştir?	19.01.2024	ÖVT
Alper Gezeravcı uzayda kaç gün kalmıştır?	22	SVT
Alper Gezeravcı uzayda deney yapmış mıdır?	Evet	MVT
Alper Gezeravcı şu anda hangi ajansta çalışmaktadır?	Türkiye Uzay Ajansı	KDVT

**Soru 6:** Göktuğ basketbol oyunundan ilham alarak dijital bir oyun oluşturmak istemektedir. Bu yüzden öncelikle basketbolu inceleyip onun sabit ve değişkenlerini belirlemeye çalışır. Göktuğ'un listesindeki verilerin sabit mi değişken mi olduğunu bulup yazalım.

(BT.6.5.1.2. Sabitleri ve değişkenleri problem çözümünde kullanır.)



Basketbol Listesi	Sabit mi Değişken mi?
Pota sayısı	SABİT
Yedek kulübesindeki oyuncu sayısı	DEĞİŞKEN
Hakem sayısı	SABİT
Skor	DEĞİŞKEN
Seyirci sayısı	DEĞİŞKEN



**Soru 7:** X'den Y'ye Toplama sahasında X noktasından Y noktasına yoldan 1 kere geçmek şartıyla giden bir kişi sayı noktalarından geçerek 12 sayısını elde etmektedir. Bu kişinin ROTAsını çizip,  $\leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow$  komutlarıyla algoritmasını yazınız.

(BT.6.5.1.5. Problemin çözümü için bir algoritma geliştirir.)

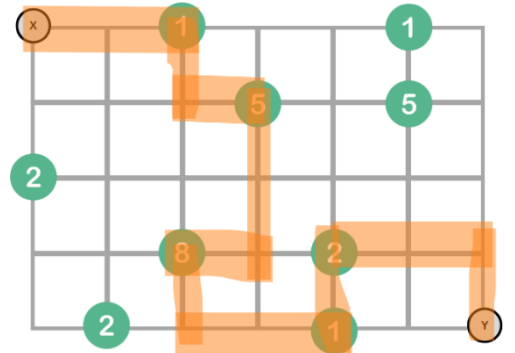
1. Başla	5. $\rightarrow$	9. $\rightarrow$	13.
2. $\downarrow$	6. $\downarrow$	10. $\rightarrow$	14.
3. $\downarrow$	7. $\rightarrow$	11. $\downarrow$	15.
4. $\rightarrow$	8. $\rightarrow$	12. Bitir	16.

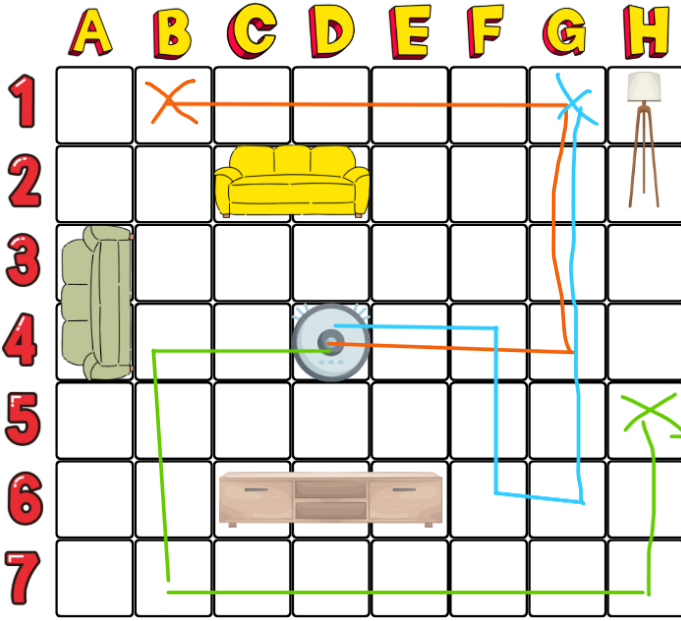
**Soru 8:** X'den Y'ye Toplama sahasında X noktasından Y noktasına giden bir kişi aşağıdaki algoritmayı uygularsa, Y noktasına vardığında toplamda kaç değerini elde eder? (Algoritmanın rotasını da çiziniz.)

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

1. Başla	5. $\rightarrow$	9. $\downarrow$	13. $\rightarrow$
2. $\rightarrow$	6. $\downarrow$	10. $\rightarrow$	14. $\rightarrow$
3. $\rightarrow$	7. $\downarrow$	11. $\rightarrow$	15. $\downarrow$
4. $\downarrow$	8. $\leftarrow$	12. $\uparrow$	16. Bitir

$$1+5+8+ \\ 1+2 \\ = 17$$





**Soru 9:** Soldaki görselde D4 konumundaki akıllı süpürge sağa, sola, yukarı ve aşağı yönde hareket etmekte, ev eşyalarının olduğu karelere gelmemektedir. Aşağıda verilen 3 algoritmanın her biri **D4 konumunda başlayarak** uygulanırsa, algoritmaların sonunda süpürge hangi konumda durur ve kaç kare temizlemiştir?

(BT.6.5.1.7. Farklı algoritmaları inceleyerek en hızlı ve doğru çözümü seçer.)

#### Algoritma 1

1. Başla
2. sağa(3)
3. yukarı(3)
4. sola(5)
5. Dur

#### Algoritma 2

1. Başla
2. sola(2)
3. aşağı(3)
4. sağa(6)
5. yukarı(2)
6. Dur

#### Algoritma 3

1. Başla
2. sağa(2)
3. aşağı(2)
4. sağa(1)
5. yukarı(5)
6. Dur

Algoritma 1		Algoritma 2		Algoritma 3	
Konum	Temizlenen Kare	Konum	Temizlenen Kare	Konum	Temizlenen Kare
<b>B1</b>	<b>12</b>	<b>H5</b>	<b>14</b>	<b>G1</b>	<b>11</b>

**Not: BU SORUDA MUTLAKA BAŞLANGIÇ KARESİ DE SAYILMALIDIR.**

**Soru 10:** Rüzgâr pazartesi ve çarşamba günleri okulundaki robotik çalışmalarına gitmektedir. Robotik çalışmalarının olduğu günlerde okula giderken, robotik kodlama setini de götürmektedir. Bu konu için bir algoritma geliştirmiştir ama algoritmasında hata olduğunu fark etmiştir. Rüzgar'ın algoritmasını düzelterip yeniden yazalım.

(BT.6.5.1.8. Hatalı bir algoritmayı doğru çalışacak biçimde düzenler.)

HATALI ALGORİTMA
1. Başla
2. Eğer (Bugün=pazartesi) VEYA (Bugün=Çarşamba) ise git 5.adım
3. Robotik kodlama setini yanına al
4. Değilse git 6.adım
5. Bugün günlerden nedir?
6. Bitir

DOĞRU ALGORİTMA
1. Başla
2. Bugün günlerden nedir?
3. Eğer (Bugün=pazartesi) VEYA (Bugün=Çarşamba) ise git 5.adım
4. Değilse git 6.adım
5. Robotik kodlama setini yanına al
6. Bitir

Herkese başarılar dilerim...

