



AD SOYAD:
No:

CEVAPLAR
Sınıf: 6/
Tarih:



Seçil Gökçe
Bilgisim Teknolojileri Öğretmeni

SORU 1) Defne yaptığı anket çalışması için çeşitli sorular hazırlamıştır. Bu verileri bilgisayarda işlemek için türlere göre sınıflandırmak istemektedir. Defne'nin tablosundaki sorularının cevapları için veri türünü belirleyiniz.

(Mantıksal VT, Sayısal VT, Karakter Dizisi VT, Özel VT) Kazanım: BT.6.5.1.1. Verileri toplayarak türlerine göre sınıflandırır.




Soru	Veri Türü	Soru	Veri Türü
En sevdiğiniz yemek nedir?	KDVT	Anket sonucundan haberdar olmak ister misiniz?	MVT
Son deneme sınavında kaç matematik doğrunuz vardı?	SVT	Sınava saat kaçta katılmak istersiniz?	ÖVT
Burs için başvuru yaptınız mı?	MVT	Kaç yanlış 1 doğruyu götürür?	SVT
Doğum tarihiniz nedir?	ÖVT	Ne tür kitaplar okumayı seversiniz?	KDVT

SORU 2) Doğa hafta içi okula giderken hafta sonlarında da spor okuluna gitmektedir. Sabahları için cep telefonunda uygulayacağı program için akış şeması geliştirmiştir. Buna göre örnek tarihler için akış şemasının ne yapacağını test ederek tabloyu doldurunuz. Kazanım: BT.6.5.1.6. Bir algoritmanın çözümünü test eder.

Tarih	Alarm	Ekrandaki Uyarı
30 Mayıs 2025 Cuma	7.00	Okul Çantası Almalısın
31 Mayıs 2025 Cumartesi	8.30	Spor Çantası Almalısın
1 Haziran 2025 Pazar	8.30	Spor Çantası Almalısın
2 Haziran 2025 Pazartesi	7.00	Okul Çantası Almalısın

Kazanım: BT.6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanıır.

SORU 3) Aşağıda görülen blok tabanlı programlama ait düğmelerin görevini yazınız.

-  başlat – kodu çalıştırmaya başlat
-  durdur – çalışan kodu durdur
-  eklenti ekle

SORU 4) Ayşe kardeşine blok tabanlı programlama için şirin bir animasyon yapmak istedi. Algoritmasının şu şekilde çalışmasını düşünmüştü; kukla sahnenin merkezinde ye alacaktı sonra "meow" sesi duyulup 2 saniye boyunca merhaba diyecetti sonra 2 saniye boyunca kukla adını söyleyecek en son "Clapping" ile alkış sesi duyulacaktı. Ayşe'nin yazdığı kodları doğru sıralayarak çalışma algoritmasına uygun hale getiriniz.

Kazanım: BT.6.5.2.3. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın hatalarını ayıklar.

134526

```

1 tıkladığında
2 2 saniye Benim adım Panda de
3 x: 0 y: 0 konumuna git
4 meow sesini çal
5 2 saniye Merhaba! de
6 Clapping sesini çal

```

Kazanım: BT.6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur.

```

tıklandığında
  SAYI1 i 50 yap
  SAYI2 i 30 yap
  SONUC i (SAYI1 + SAYI2) / 2 yap
  SONUC de

```

- SORU 5) Doğrusal mantıkla oluşturulmuş görseldeki kod için aşağıdaki kısa cevaplı soruları yanıtlayınız.**
- Kodlamadaki değişkenlerin adlarını yazınız.
SAYI1, SAYI2, SONUC
 - Bu kodda hangi matematik operatörleri kullanılmıştır?
+ TOPLAMA, / BÖLME
 - Kod çalıştığında konuşma balonunda yazan değeri yazınız.
40

Kazanım: BT.6.5.2.7. Karar yapısını içeren programlar oluşturur.

```

bu kukla tıklanınca
  eğer (SAYI1 > SAYI2) ise
    SAYI1 büyüktür de
  değilse
    eğer (SAYI1 < SAYI2) ise
      SAYI2 büyüktür de
    değilse
      Sayılar eşittir de

```



SORU 6) SAYI1 ve SAYI2 adlı değişkene kullanıcının değer girdiği, kuklaya tıklanınca bu değerleri kıyaslayıp konuşma balonunda duruma göre bilgi veren kod yazılmıştır. Sahne görülebilecek 3 farklı çıktıya göre koddaki boşluğu doldurunuz.

Kazanım: BT.6.5.2.11. Döngü yapısını içeren programlar oluşturur.

SORU 7) Panda kuklasının %100 büyüklükten 10 seferde küçülmesinin istendiği durum için aşağıdaki harflerle adlandırılan kodları doğru çalışacak şekilde sıralayınız. (Cevabı sağdaki kutuya yazınız.)

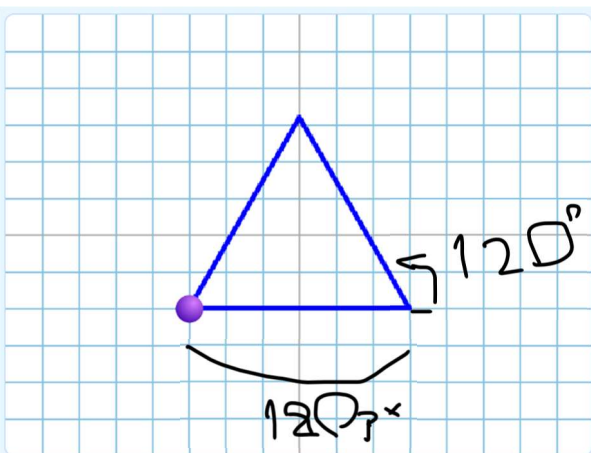
A -10 birim değiştir **B** tıklandığında **C** boyu % 100 yap **D** 10 defa tekrarla

Box: B, C, D, A



Kazanım: BT.6.5.2.12. Döngü yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.

SORU 8) Mehmet sahnedeki gibi x=-90 ve y=-60 konumuna yerleştirdiği BALL kuklası ile 180 piksel genişliğinde eşkenar üçgen çizmek istemektedir. Yazdığı koddaki üç hatayı bulup, üzerini çizip olması gereken değerleri yazarak kodun sahnedeki gibi çalışmasını sağlayınız.



```

tıklandığında
  x: -90 y: -60 konumuna git
  kalemı bastır
  5 defa tekrarla
  90 adım git
  90 derece dön

```

Handwritten corrections: 3, 180, 120