





























**SORU 1) Bilge, Cin Ali kitaplarını çok sevmektedir. Sanal ortam için parolalarını güvenli tutmak için aşağıdaki sistemi geliştirmiştir. Bu sisteme göre her çöp adam şekli bir rakamı ifade etmektedir. Buna göre Bilge'nin iki ayrı parolasını bulup yazınız.** Kazanım: BT.5.5.1.1. Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir.

									
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>0</b>

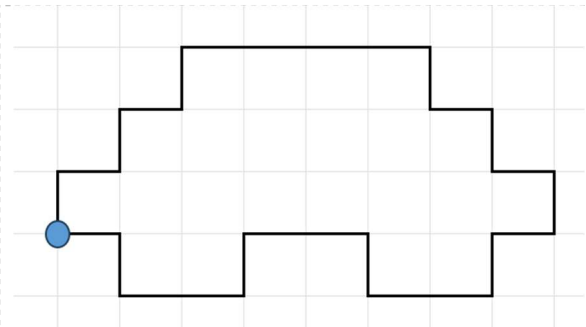
Kazanım: BT.5.5.1.6. Problemi çözmek için gerekli değişken, sabit ve işlemleri açıklar.

**SORU 2) Aşağıdaki her bir değer için sabit-değişken karar verip başındaki boşluğa yazınız.**

Veri Türü	Değer	Veri Türü	Değer
	Bir karenin kenar sayısı		Bir sınavdan alınan not
	Bir üçgenin herhangi bir iç açısı		Q klavyedeki harf tuşlarının dizimi
	1 metrenin uzunluğu		Laptopun şarj yüzdesi
	Saçımızın uzunluğu		A4 kağıdının boyutları
	Bir sınavdan alınabilecek en yüksek not		Yazıcının kartuş doluluk oranı

**SORU 3) Algoritma nedir? Algoritma yazmanın 3 kuralını yazınız.** Kazanım: BT.5.5.1.12. Algoritma kavramını açıklar.

**SORU 4) Aşağıda verilen şekil için işaretli noktadan başlayarak çözüm algoritmasını  $\uparrow \leftarrow \rightarrow \downarrow$  ok komutları kullanarak oluşturunuz.** Kazanım: BT.5.5.1.13. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir.

	1. Başla	8.	15.	22. Bitir
	2. $1^* \uparrow$	9.	16.	
	3. $1^* \rightarrow$	10.	17.	
	4.	11.	18.	
	5.	12.	19.	
	6.	13.	20.	
	7.	14.	21.	

**SORU 5) Blok tabanlı programlama nedir? Açıklayınız.** Kazanım: BT.5.5.2.1. Programlamayla ilgili temel kavramları açıklar.

