



AD SOYAD:  
No:

Sınıf: 6/

Tarih:



Seçil Gökçe  
Bilişim 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.

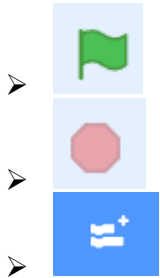
Soru	Veri Türü	Soru	Veri Türü
En sevdiğiniz yemek nedir?		Anket sonucundan haberdar olmak ister misiniz?	
Son deneme sınavında kaç matematik doğrunuz vardı?		Sınava saat kaçta katılmak istersiniz?	
Burs için başvuru yaptınız mı?		Kaç yanlış 1 doğruyu götürür?	
Doğum tarihiniz nedir?		Ne tür kitaplar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

**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		
31 Mayıs 2025 Cumartesi		
1 Haziran 2025 Pazar		
2 Haziran 2025 Pazartesi		

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.**



**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 diyecekti 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.



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

```
when clicked
  SAYI1 = 50
  SAYI2 = 30
  SONUC = (SAYI1 + SAYI2) / 2
  say SONUC
```

- SORU 5) Doğrusal mantıkla oluşturulmuş görseldeki kod için aşağıdaki kısa cevaplı soruları yanıtlayınız.**
- Kodlamadaki değişkenlerin adlarını yazınız.
  - Bu kodda hangi matematik operatörleri kullanılmıştır?
  - Kod çalıştığında konuşma balonunda yazan değeri yazınız.

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

```
when clicked
  if (SAYI1 > SAYI2)
    say [ ]
  else
    if (SAYI1 < SAYI2)
      say [ ]
    else
      say [ ]
```



**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.

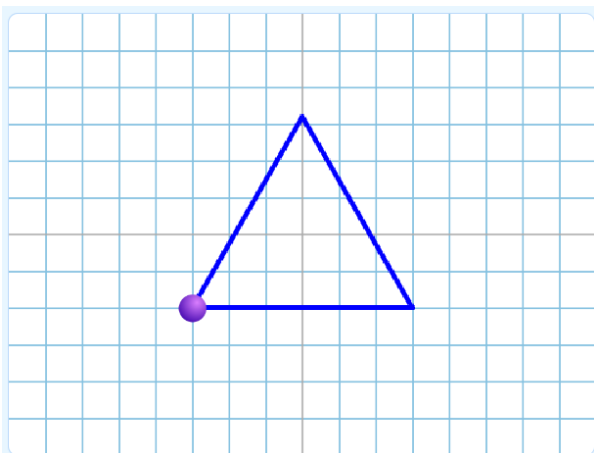
**SORU 7) Panda kuklasının %100 büyüklükten 10 seferde küçülmesinin istendiği durum için aşağıdaki harflerle adlandırılan kodları doğru çalışacak şekilde sıralayınız. (Cevabı sağdaki kutuya yazınız.)**

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



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.**



```
when clicked
  x: -90 y: -60 konumuna git
  kalem bastır
  5 defa tekrarla
  90 adım git
  90 derece dön
```

