

2.Dönem 2. Sınav ÇALIŞMA SORULARI

- 1) Çeşitli görevleri gerçekleştirmek amacıyla hazırlanmış programlara adı verilir.
- 2) , çözülmesi gereken sorun ya da aşılması gereken engel anlamına gelir.
- 3) Bir problemi çözmek için problemi gereklidir.

1. Kalem tıraşı çıkar.
2. Kalem al.
3. Çöp kovasının yanına git.
4. Kalem ucunu aç.
5. Sırana geri dön.
6. Yazmaya devam et.

Yandaki numaralandırılmış satırlar
..... yazımına örnek
oluşturur.

- 4)
- 5)) ; kullanıcı tarafından kendisine verilen komutları adım adım uygulayarak problemin çözümüne ulaşır.
- 6) Kullandığımız yazılımların tamamı adı verilen bilgisayarın anlayacağı dilde yazılmış özel komutlardan oluşur.
- 7) Açık ve net ifadelerle problemin adım adım çözümünü gösteren taslağa adı verilir.
- 8) Aşağıdakilerden algoritma adımlarını doğru şekilde sıralayınız.

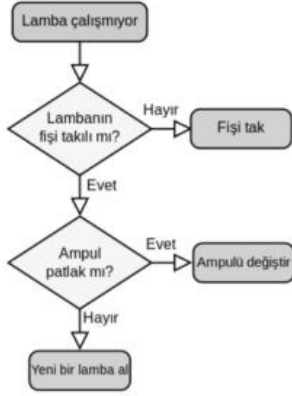
Yemeğini ye	1.
Ellerini yıka	2.
Kaşığı eline al	3.
Masaya otur	4.

- 9) Oluşturacağımız yazılımın olması için algoritma kullanırız.
- 10) Aşağıdaki algoritma basamaklarını en uygun sıraya koyunuz.

- 1.Kalem ucunu aç.
- 2.Çöp kovasının yanına git.
- 3.Yazmaya devam et.
- 4.Kalem tıraşı çıkar.
- 5.Sırana geri dön.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

- 11) Bir problemin çözümüne yönelik oluşturduğumuz algoritmaları adım adım tanımak ve programlarken hangi işlemleri yapacağımızı anlamak amacıyla kullanılır.
- 12) Akış şemasında başlangıç ve bitiş sembolünü aşağıya çiziniz.



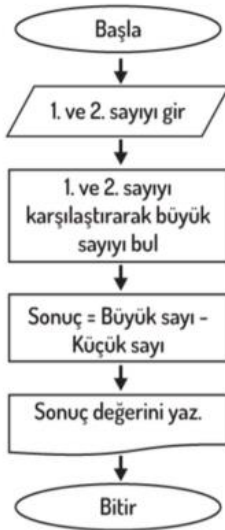
Yandaki şekil örnek oluşturur.

13)

14) Aşağıdaki algoritma basamaklarını en uygun sıraya koyunuz.

1. Okula git
2. Kahvaltı yap
3. Aile üyelerine günaydın de
4. Yüzünü Yık
5. Yataktan kalk

1.
2.
3.
4.
5.

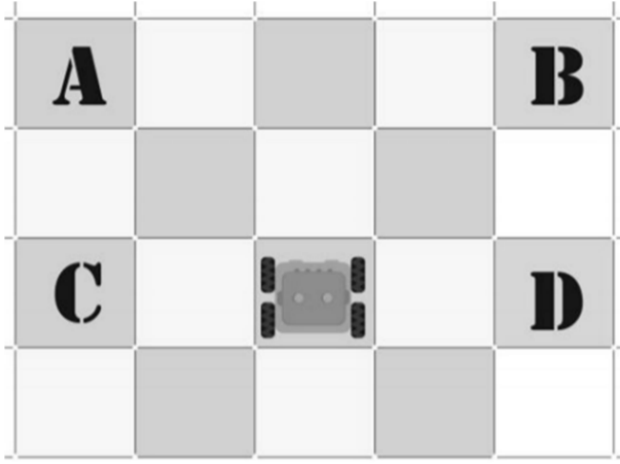


Yandaki akış şemasında işlemi yapılmaktadır.

15)

16) Akış şemasında bilgisayardan bilgi girişi için kullanılan sembolü çiziniz.

17-18-19-20 ve 21. Soruları ařađıdaki řekle gre znz.



Robotun duruř
yn yukarıya
dođrudur.

17) Robotu A noktasına gtren algoritmayı yazınız.

18) Robotu B noktasına gtren algoritmayı yazınız.

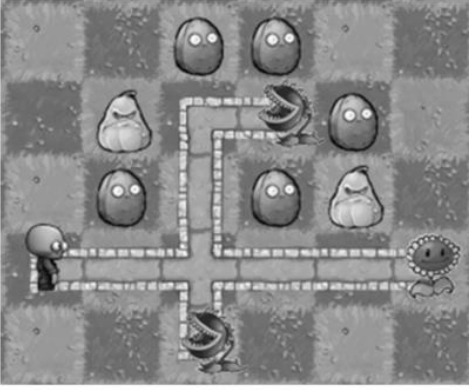
19) Robotu C noktasına gtren algoritmayı yazınız.

20) Robotu D noktasına gtren algoritmayı yazınız.

```
Çalıştığı zaman
sağa dön 90
ilerle
sola dön 90
ilerle
ilerle
sola dön 90
Tekrarla 3 kez tekrarla
yap ilerle
```

21)

Yandaki kodlar robotumuzu A-B-C-D noktalarından hangisine götürür?



22)

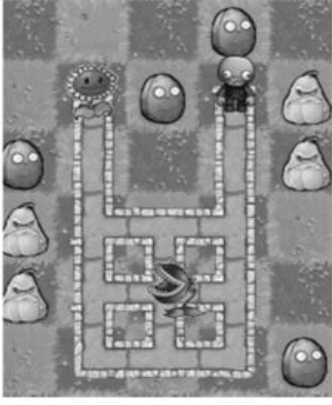
Kahramanımızın ayçiçeğine gitmesi için gerekli algoritmayı yazınız.



23)

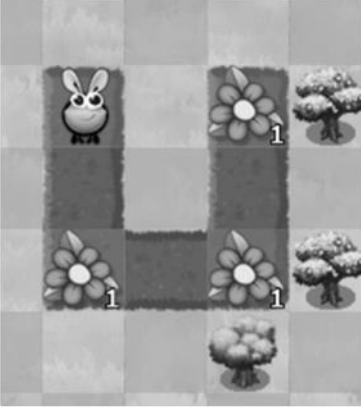
Kahramanımızın ayçiçeğine gitmesi için gerekli algoritmayı yazınız.

24)



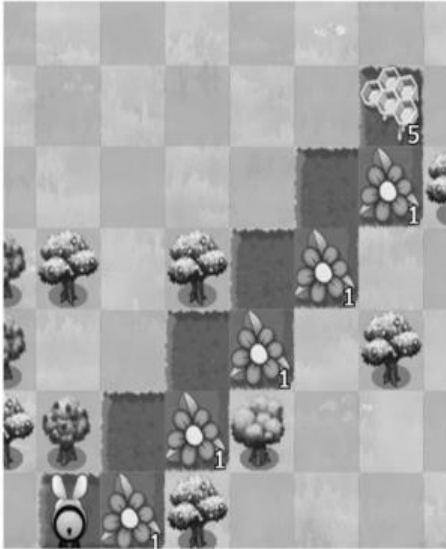
Kahramanımızın ayçiçeğine gitmesi için gerekli algoritmayı yazınız.

25)

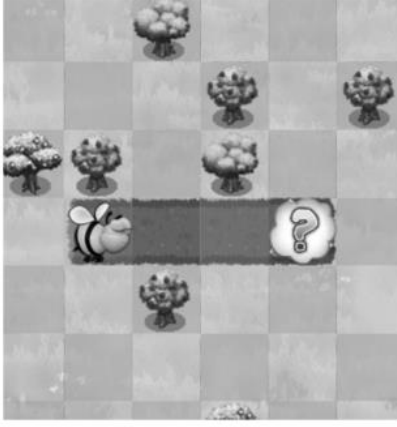


Arının tüm çiçeklerdeki nektarları alması için gerekli algoritmayı yazınız.

26)



Arının tüm çiçeklerdeki nektarları alması ve bal yapması için gerekli algoritmayı yazınız.

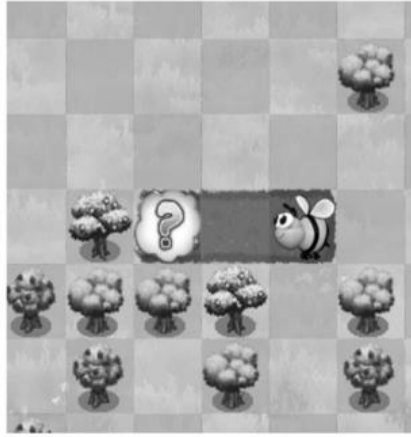


```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 3 kez tekrarla
yap ilerle
eğer çiçekte
yap nektarı al
```

Cevap:

27)

Yukarıdaki şekilde gerçekleştirilen komut sonucunu yazınız.

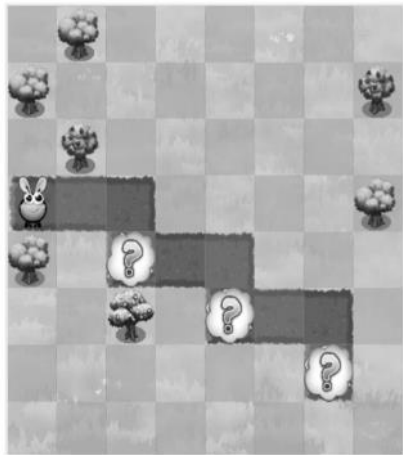


```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 2 kez tekrarla
yap ilerle
eğer çiçekte
yap nektarı al
değilse bal yap
```

Cevap:

28)

Yukarıdaki şekilde gerçekleştirilen komut sonucunu yazınız.



```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 3 kez tekrarla
yap sola dön
ilerle
ilerle
sağa dön
ilerle
eğer çiçekte
yap nektarı al
değilse bal yap
```

Cevap:

29)

Yukarıdaki şekilde gerçekleştirilen komut sonucunu yazınız.

30) bir grafik programlama dilidir.

31) , Scratch programında yazdığımız kodların sonucunu gördüğümüz bölümdür.



32) Scratch programında seçeneği düğmesidir.



33) Scratch programında düğmesidir.



34) Scratch programında düğmesidir.



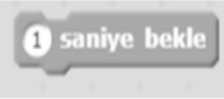
35) Scratch programında düğmesidir.



36) Scratch programında düğmesidir.



37) Scratch'da hazırlanan program başlatılınca yapılmasını istediğiniz tüm olayların altında tanımlandığı kodudur.



38) Scratch'da hazırlanan programda bir sonraki koddan önce beklenen belirleyen komuttur.



39) Scratch'da hazırlanan programda bu kod içerisine yerleştirdiğimiz komutlar sonsuz çalışacaktır.



40) Scratch'da hazırlanan programda karakterlerimizin sahnedeki belirlemek için kullanılır.



41) Scratch'da hazırlanan programda belirlenen süre içinde , karakterimizin bulunduğu noktadan gitmesini sağlayan koddur.



42) Scratch'da hazırlanan programda karakterimizin görünümünün tanımlı arasında geçiş yapmasını sağlar.



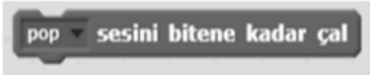
43) Scratch'da hazırlanan programda karakterimizi koordinat sisteminde ekseninde istenilen değeri kadar ilerletir.



44) Scratch'da hazırlanan programda karakterimizin sahne sınırları içerisinde doğru hareketini sağlar.



45) Scratch'da hazırlanan programda karakterimizin yönünü doğru dönmesini sağlar?



46) Scratch'da hazırlanan programda seçilen bir sonuna kadar çalmak için kullanılan komuttur.



47) Scratch'da hazırlanan programda kodların çalışması için gereken komut..... basılmasıdır.











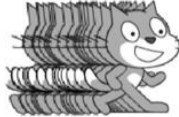

48) Scratch'da hazırlanan programda ; bağlı olarak içinde yer alan komutların çalıştırılmasını sağlar.



49) Scratch'da hazırlanan programda ; bu kodun altına yerleştirdiğimiz tüm kodların çalışması içingerçekleşmesi beklenir.



50) Scratch'da hazırlanan programda ; karakterimize dönüş yaptırmayı sağlayan koddur.

- 51)  Scratch'da hazırlanan programda ; karakterimizin arasında geçiş yapmasını sağlar.
- 52)  Scratch'da hazırlanan programda ; karakterimizi sahnedeki duyarlı hale getirerek gerekli komutları çalıştırır.
- 53)  Scratch'da hazırlanan programda ; karaktere sağlar.
- 54)  Scratch'da hazırlanan programda ; karakterimizin
.....
- 55)  Scratch'da hazırlanan programda ; karakterin sahnede
- 56)  Scratch'da hazırlanan programda ; karakterin sahnede
- 57)  Scratch'da hazırlanan programda ; karakterimizi sahnedeki diđer karakterlere getirerek sonraki komutları çalıştırır.
- 58)  Scratch'da hazırlanan programda ;
..... bir sayı seçilmesini sağlar.
- 59) Scratch'da hazırlanan programda ; karakterimizin  şeklinde görünmesini komutu sağlar.
- 60) Scratch'da hazırlanan programda ; "İz Bırak" koduyla yaptığımız tüm resimlerin sahnemizden silinmesi için komutu kullanılır.
- 61)  Scratch'da hazırlanan programda ; karakterimizin renk etkisini
.....



62) Scratch'da hazırlanan programda ;
gerçekleşmesi ve gerçekleşmemesine göre yerine getirilmesi gereken görevleri iki ayrı parça halinde tanımlar.



63) Scratch'da hazırlanan programda ;
.....



64) Scratch'da "sor ve bekle" komutundan sonra kullanıcının vereceği
..... algılayan komuttur.



65) Scratch'da hazırlanan programda ; iki ayrı değerini
durumunu karşılaştırır.