

SCRATCH PROGRAMI ÇALIŞMA SORULARI CEVAPLARI

Başarılar çocuklar:-)



- 1) Aşağıdaki a, b, c, ve d soruları yandaki tabloya göre cevaplandırınız. Size göre doğru olan kutucukların numaralarını soruların altındaki kutucuğa yazınız.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

a)Yandaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler ses kodlarıdır?

3	5
---	---

b)Yeşil bayrağa tıkladığında sürekli 10 adım gitmesini sağlayan kodlar hangi kutucuktaki kodlardır?

6	7	1
---	---	---

c)Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuklar programı başlatan ve bitiren kodlardır?

6	2
---	---

d)Yeşil bayrak tıkladığında karakteri gizleyen kodlar kaç numaralı kutucuktaki kodlardır?

6	4
---	---

- 2) Scratch programında karakterin girilen saniyede girilen x ve y koordinatına gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?

a)

b)

c)

d)

- 3) Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi içindeki kodların hiç durmadan çalışmasını sağlar?

a)

b)

c)

d)

- 4) Scratch programında hazırlanmış bir oyunda, sahnedeki karakter bir şarta bağlı olarak hareket ediyorsa aşağıdaki kodların hangisi kesinlikle kullanılmıştır?

a)

b)

c)

d)

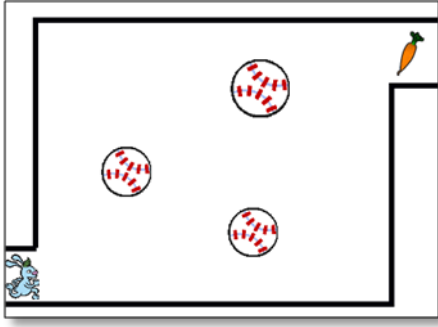
- 5) Resimdeki kodlardan hangisi sağ ok tuşu tıkladığında 10 adım sağa, sol ok tuşu tıkladığında 10 adım sola git anlamına gelmektedir?

a)

b)

c)

d)



"Yanda scratch programında yapılan bir oyunun ekran görüntüsü verilmiştir. Oyunda sağ altta bulunan tavşan (-210,-145) noktasındadır. Tavşanın önünde hareket eden toplara ve kenar çizgilerine dokunmadan sağ üstte bulunan havuça, ulaşması gerekmektedir. Eğer tavşan toplara veya kenar çizgilerine dokunursa oyun baştan yani (-210,-145) noktasından başlamaktadır. Eğer tavşan havuca ulaşabilirse tavşanın üstünde tebrikler balonu çıkmakta ve havuç kaybolmaktadır."

Yukarıda anlatılan oyun kurallarına göre aşağıdaki soruları (6,7 ve 8 sorular)cevaplayınız.

6) Tavşan toplara veya kenar çizgilerine dokunduğunda hangi kod bloğu çalışmaktadır?

- a) Göster b) Kenarda ise, zıplatın c) x: -210 y: -145 konumuna gidin d) x'i 10 değiştirin

7) Tavşan havuca ulaştığında havuç kayboluyorsa havuç için hangi kod bloğu çalışıyordu?

- a) Gizleyin b) Kenarda ise, zıplatın c) rengine yaklaşıyor mu? d) Göster

8) Tavşan havuca ulaştığında tavşanın üstünde tebrikler yazması hangi kod bloğu sayesinde olmuştur?

- a) Sonraki karakter b) x'i 10 değiştirin c) rengine yaklaşıyor mu? d) söyleyin:

10)

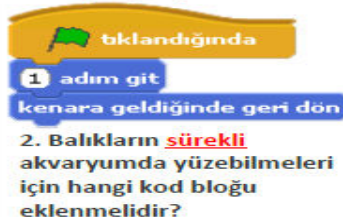
	Kenara geldiğinde geri dön	..rengine değişiyor mu?	Karakter1 tıklandığında	Kostüm2 kostümüne geç
a)	Kontrol	Algılama	Hareket	Görünüm
b)	Hareket	Görünüm	Kontrol	Algılama
c)	Kontrol	Algılama	Görünüm	Hareket
d)	Hareket	Algılama	Kontrol	Görünüm

Yanda görülen komutların scratch programında yer aldığı kod grupları hangi seçenekte doğru verilmiştir?

11) "Skor" "Süre" gibi duruma göre değişebilen değerler hangi kod menüsünde yer alır?

- a) Görünüm b) Hareket c) Değişkenler d) Kontrol

(2. ve 3. Soruları şekillere göre cevaplayınız)



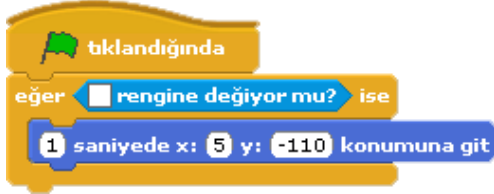
- A) eğer ise B) tıklandığında C) sürekli D) sağ ok tuşuna basıldığında

13) Balıkların hızını artırmak için ne yapılmalıdır?

- A) 1 adım git bloğundaki 1 yerine daha büyük bir sayı yazılmalıdır.
B) 1 adım git bloğundaki 1 yerine daha küçük bir sayı yazılmalıdır.
C) Kenara geldiğinde geri dön bloğuyla 1 adım git bloğunun yeri değiştirilmelidir.
D) Tıklandığında bloğu kaldırılmalıdır.

14.  Scratch programlama dilinde yer alan yeşil bayrağın görevi nedir?

- a) Programı durdurur.
- b) Programı başlatır.**
- c) Programı siler.
- d) Programı kapatır.



15. Yukarıdaki kod bloğuna göre aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

- a) Blok tıklandığında çalışmaktadır.
- b) Kod bloğu sürekli çalışmaktadır.**
- c) Eğer beyaz rengi algırsa x:5 y:-110 konumuna gider.
- d) İstenen konuma gitmesi 1 saniyede gerçekleşir.

16. Scratch programının kullanım amacını hangisi daha doğru ifade etmiştir?

- a) Kullanılan bloklar bulunduğu bölümdür.
- b) Tasarladığımız karakterin hareketini sergilediği bölümdür.**
- c) Blokları çekip bıraktığımız yerdir.
- d) Yazı yazabildiğimiz bölümdür.



17. Yandaki komutun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Komut bloklarını tekrarlatır.
- b) Komutları istenilen süre kadar bekletir.
- c) Yeşil bayrağa tıkladığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.**
- d) Bütün kod kümelerini durdurur.

18. Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi programda çalışan bütün komutları durdurur?

- a) 
- b) 
- c) 
- d) **

19



Bu kod çalıştırıldığında ekranda hangi sayı gözükmez?

- A) 3
- B) 5
- C) 8
- D) 11**

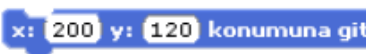
20. Kedinin sağa doğru gitmesi için hangi kod bloğu kullanılmalıdır?

- A) 
- B) **
- C) 
- D) 

21. Karakterimizin sahneden kaybolmasını sağlayan komut aşağıdakilerden hangisidir?

- A) 
- B) **
- C) 
- D) 

22. Scratch programında karakterin girilen saniyede girilen x ve y koordinatına gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?

- A) **
- B) 
- C) 
- D) 



23. Scratch karakteri olan kedinin sol yandaki gibi kostüm1 ve kostüm2 olmak üzere iki kostümü vardır. Kedinin devamlı hareket edip yürüyormuş gibi gözükmesi için yukarıdaki kodların ? işareti olan bölüme hangi kod gelmelidir?

- A) 
- B) 
- C) **
- D) 

24. Scratch programında sahne ne anlama gelmektedir?

- A) Kullanılan blokların bulunduğu bölümdür.
- B) Karakterimizin hareketlerini gördüğümüz bölümdür.**
- C) Blokları çekip bıraktığımız yerdir.
- D) Programın üst kısmında bulunan menü kısmıdır.



25. ve 26. Soruları yandaki bloğa göre cevaplayınız.

25. Tıklandığında ekranda kaç kez “Merhaba!” yazısı görünür?

- A) 2 B) 3 C) 4 D) 5

26. Tıklandığında ekranda kaç saniye aralıkla “Merhaba!” yazısı görünür?

- A) 2 B) 3 C) 4 D) 5



27. Aşağıdaki komutlar ne işe yarar?

- a) Tıklandığında puan değişkeni oluşturur.
b) Yeşil Bayrak tıklandığında puan değişkeni oluşturur.
c) Tıklandığında Puan değişkeni bir artar.
d) Yeşil bayrak tıklandığında Puan değişkenini 0 yapar.

28. Scratch programında karakterin girilen saniyede girilen x ve y koordinatına gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?

- a) 1 saniyede x: 240 y: 0 konumuna gidin
b) x: 240 y: 0 konumuna gidin
c) x'i 10 değiştirin
d) y'yi 0 yapın

29. Aşağıdaki kod bloğunun açıklaması aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Klavyede sağ yön tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.
b) Klavyede boşluk tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.
c) Klavyede aşağı yön tuşuna basıldığında aşağı doğru dön ve 10 adım git.
d) Klavyede yukarı yön tuşuna basıldığında sağa dön ve 10 adım git



30. Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi içindeki kodların hiç durmadan çalışmasını sağlar?

- a) Eğer ise
b) Tıklandığında
c) Sürekli
d) boşluk tuşu basıldığında

31. Scratch programında hazırlanmış bir oyunda, sahnedeki karakter bir şarta bağlı olarak hareket ediyorsa aşağıdaki kodların hangisi kesinlikle kullanılmıştır?

- a) Eğer ise
b) Tıklandığında
c) Sürekli
d) x'i 10 değiştirin



32. Yukarıdaki bloğa göre hangisi doğrudur?

- A) Tıklandığında ekranda 1 ile 10 arasında bir sayı görülür.
B) Tıklandığında ekranda 20 sayısı görülebilir.
C) Tıklandığında ekranda 1 ile 100 arasında bir sayı görülür.
D) Tıklandığında “Merhaba” yazısı görülür.

33. Aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

- A) Sahnede birden fazla karakter olabilir.
B) Her karakterin sadece 1 kostümü vardır.
C) Sahnedeki karakterler bloklar yardımıyla hareketlendirilir.
D) Scratch programıyla oyunlar oluşturabiliriz.