

1

SAYI BİR



4

SAYI ÜÇ



1

SAYI İKİ



3

SAYI
DÖRT



5

Yukarıda değişkenler ve aldığı değerler verilmiştir. Buna göre sihirli sayı kaçtır?

5



1



SAYI ÜÇ



4



SAYI BİR

SİHİRLİ SAYI

5



1



SAYI ÜÇ



4



SAYI BİR

SİHİRLİ SAYI

SAYI BİR



8

SAYI ÜÇ



3

SAYI İKİ



6

SAYI
DÖRT

1

Yukarıda değişkenler ve aldığı değerler verilmiştir. Buna göre sihirli sayı kaçtır?



SİHİRLİ SAYI



8

SAYI BİR



SAYI İKİ



SAYI DÖRT



SİHİRLİ SAYI



8

SAYI BİR



6

SAYI İKİ



1

SAYI DÖRT

3

SAYI BİR



8

SAYI ÜÇ



3

SAYI İKİ



6

SAYI
DÖRT

1

Yukarıda değişkenler ve aldığı değerler verilmiştir. Buna göre sihirli sayı kaçtır?



SİHİRLİ SAYI



SAYI BİR



SAYI ÜÇ



SAYI DÖRT



SİHİRLİ SAYI



8

SAYI BİR



3

SAYI ÜÇ



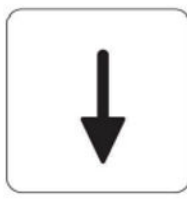
1

SAYI DÖRT

4



BİR BARDAK BOYU
YUKARI



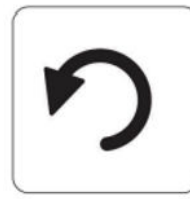
BİR BARDAK BOYU
AŞAĞI



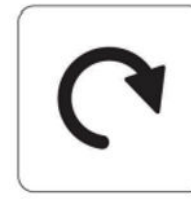
YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SOLA



YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SAĞA



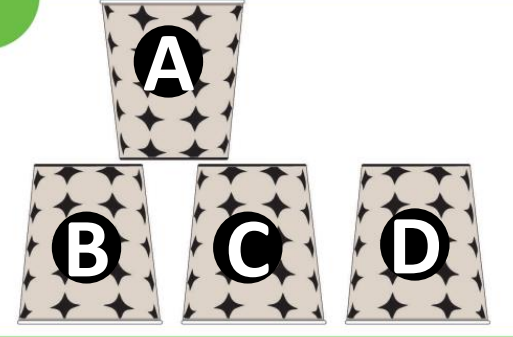
180°
SOLA



180°
SAĞA

Yandaki 1 numara ile gösterilen şekli oluşturmak için bardaklara uygulanacak programlamayı yukarıdaki yönergeleri kullanarak yazınız.

1



BİR BARDAK BOYU
YUKARI

YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SAĞA

YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SAĞA

YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SAĞA

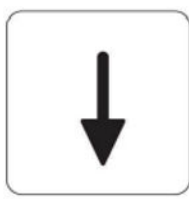
180°
SAĞA



5



BİR BARDAK BOYU
YUKARI



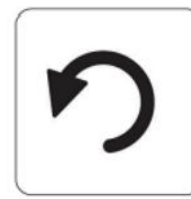
BİR BARDAK BOYU
AŞAĞI



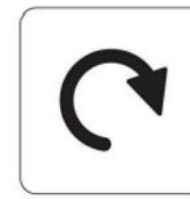
YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SOLA



YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SAĞA



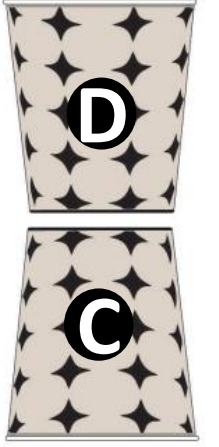
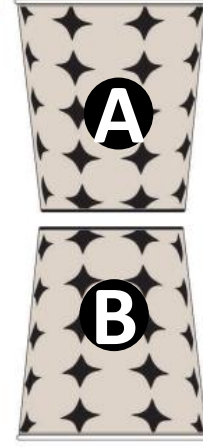
180°
SOLA



180°
SAĞA

Yandaki 2 numara ile gösterilen şekli oluşturmak için bardaklara uygulanacak programlamayı yukarıdaki yönergeleri kullanarak yazınız.

2



yönergeleri kullanarak ya



BİR BARDAK BOYU
YUKARI



YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SAĞA



YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SAĞA



180°
SOLA

A bardağı



BİR BARDAK BOYU
YUKARI



YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SOLA



YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SOLA



180°
SOLA

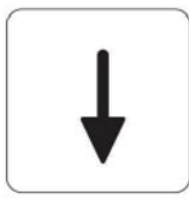
D bardağı



6



BİR BARDAK BOYU
YUKARI



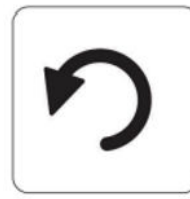
BİR BARDAK BOYU
AŞAĞI



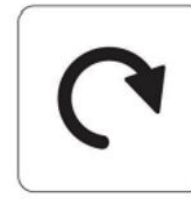
YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SOLA



YARIM BARDAK
GENİŞLİĞİ
SAĞA



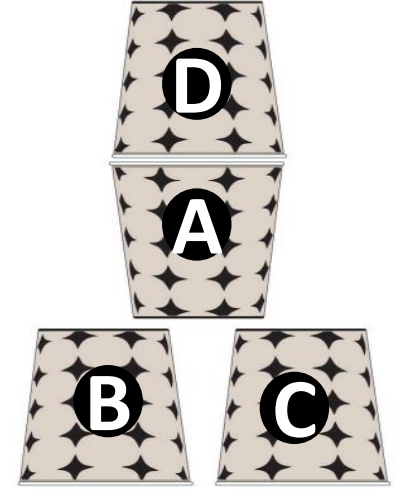
180°
SOLA



180°
SAĞA

Yandaki 3 numara ile gösterilen şekli oluşturmak için bardaklara uygulanacak programlamayı yukarıdaki yönergeleri kullanarak yazınız.

3



BİR BARDAK BOYU YUKARI
YARIM BARDAK GENİŞLİĞİ SAĞA
YARIM BARDAK GENİŞLİĞİ SAĞA
YARIM BARDAK GENİŞLİĞİ SAĞA
180° SOLA

A bardağı



BİR BARDAK BOYU YUKARI
BİR BARDAK BOYU YUKARI
YARIM BARDAK GENİŞLİĞİ SOLA
YARIM BARDAK GENİŞLİĞİ SOLA
YARIM BARDAK GENİŞLİĞİ SOLA

D bardağı



Aşağıdakilerden hangisi blok tabanlı programlama araçlarından birisidir?

- A) **Blockly**
 - B) Paint
 - C) EBA
 - D) Microsoft Word
-

“Akış Şemaları, algoritmaların daha anlaşılır olmasını ya da basitleştirilmesini sağlayan geometrik şekillerdir.” Aşağıdakilerden hangisi bu şekillerden biri değildir?

- A) Dikdörtgen
 - B) Paralelkenar
 - C) Elips
 - D) Üçgen
-

Yukarıda Ördek karakterine ait bilgiler verilmiştir. Verilen bilgilerden hangisi doğrudur?

- A) İğne özelliği doğru girilmiştir.
- B) Bacak sayısı doğru girilmiştir.
- C) Resmi doğru girilmiştir.**
- D) Kürk özelliği doğru girilmiştir.

Ördek

resim:



bacaklar: 6

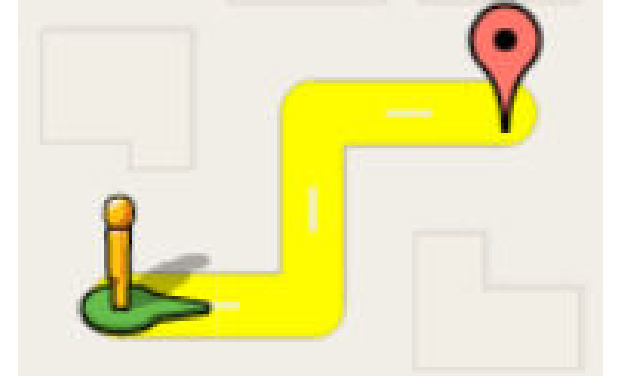
özellikleri:

İğne

Kürk

Resimde verilen labirenti çözebilmek için aşağıda verilen kod bloklarından hangisine ihtiyacımız yoktur?

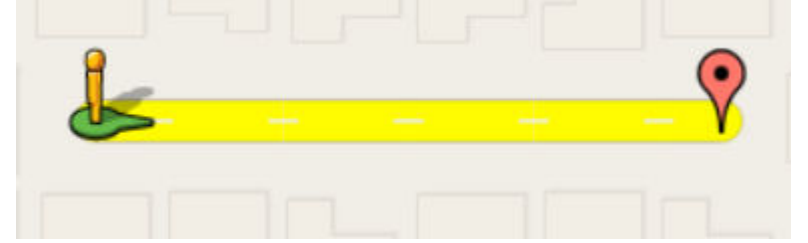
- A) Sağa Dön
- B) Sola Dön
- C) İleri Git
- D) Geri Dön



kadar tekrar edin
yap

Resimde verilen labirenti çözebilmek için yukarıdaki döngünün içine hangisi gelmelidir?

- A) Sola Dön
- B) Sağa Dön
- C) İlerle
- D) Topla



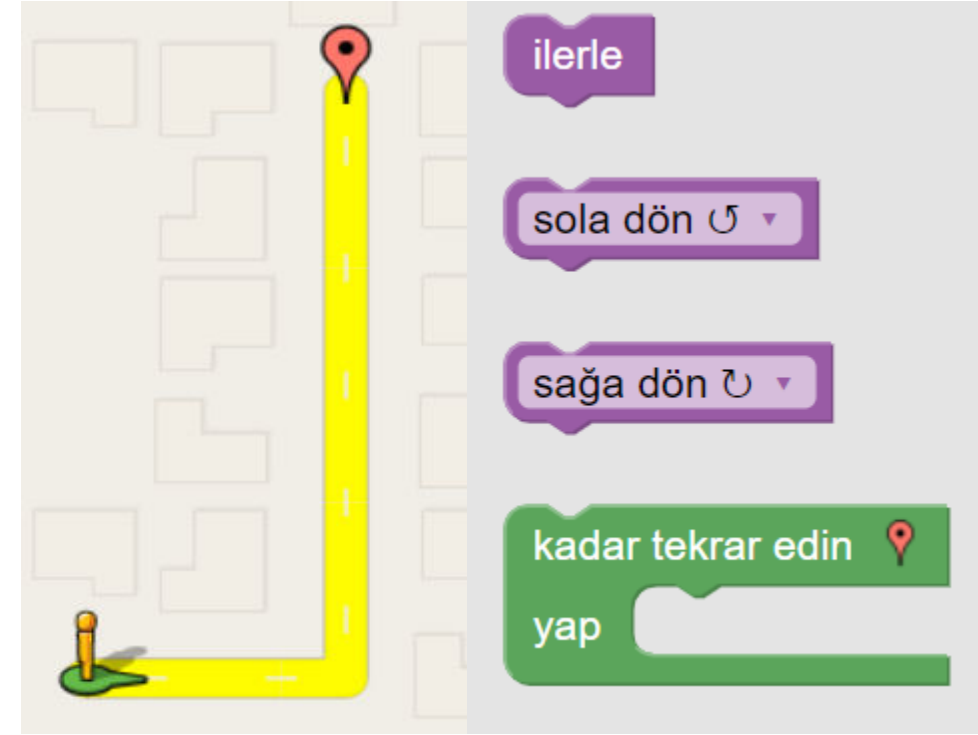


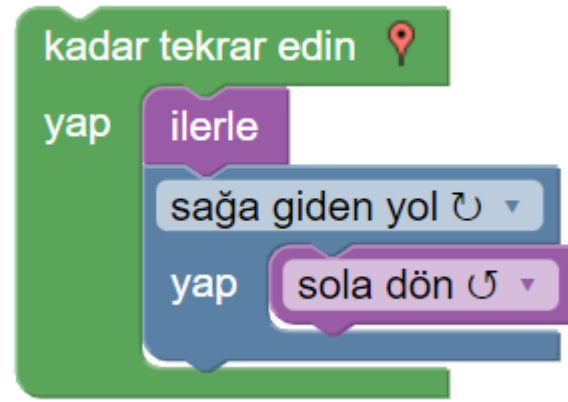
Resimde verilen labirenti çözebilmek için yukarıdaki döngünün içinde nasıl bir değişiklik yapılmalıdır?

- A) Sola Dön dön yerine sağa dön gelmelidir.
B) Sağa Dön dön yerine sola dön gelmelidir.
C) Dönüşlerin ikisi de sola dön olmalıdır.
D) Sola dön ve sağa dön yer değiştirmelidir.

Resimde verilen labirenti geçmek için verilen kod bloklarından hangisi gereksizdir?

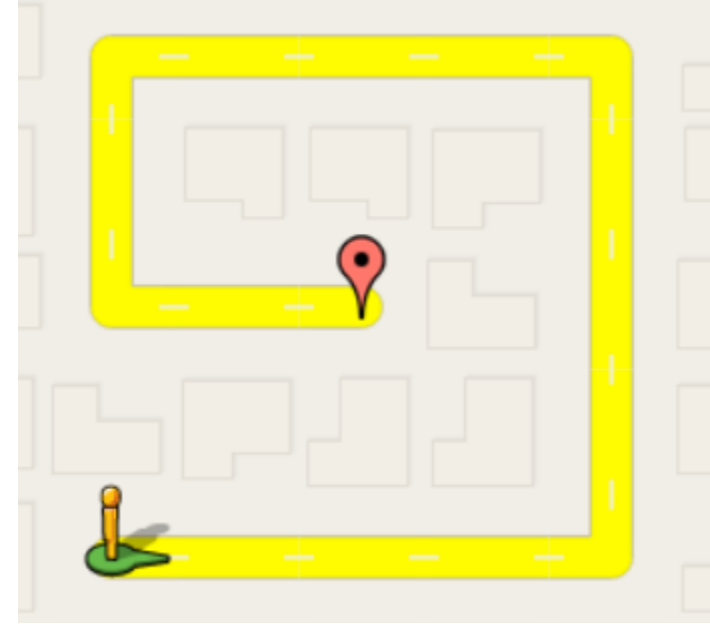
- A) İleri Git
- B) Sağa Dön**
- C) Kadar Tekrar Et – Yap
- D) Sola Dön





Resimde verilen labirentin çözümü yukarıda hatalı olarak gösterilmiştir. Aşağıda verilenlerden hangisini yaparak çözümü düzeltebiliriz.

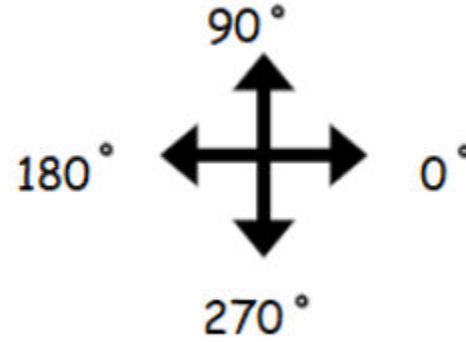
- A) Kadar Tekrar et bloğu kaldırılmalıdır.
- B) İleri Git kodu yerine sola dön kodu eklenmelidir.
- C) Sağda yol varsa kodu yerine solda yol varsa kodu yazılmalıdır.**
- D) Sola dön kodu yerine ileri git kodu eklenmelidir.

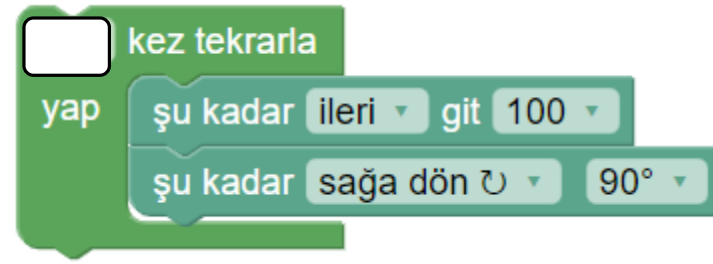




Resimde verilen kuşun solucanı alarak yuvasına gidebilmesi için hangi açıda ilerlemesi gerekmektedir?

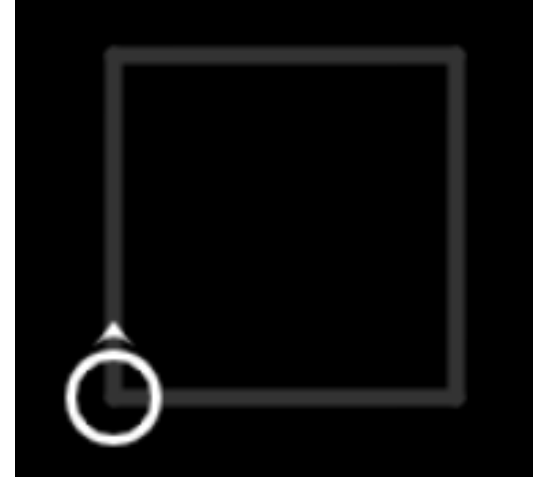
- A) 90 Derece
- B) 45 Derece**
- C) 0 Derece
- D) 180 Derece





Resimde verilen kareyi çizebilmek için yukarıdaki komutların kaç kez tekrarlanması gerekir?

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



Aşağıdakilerden hangisi mantıksal operatörler arasında yer almaz?

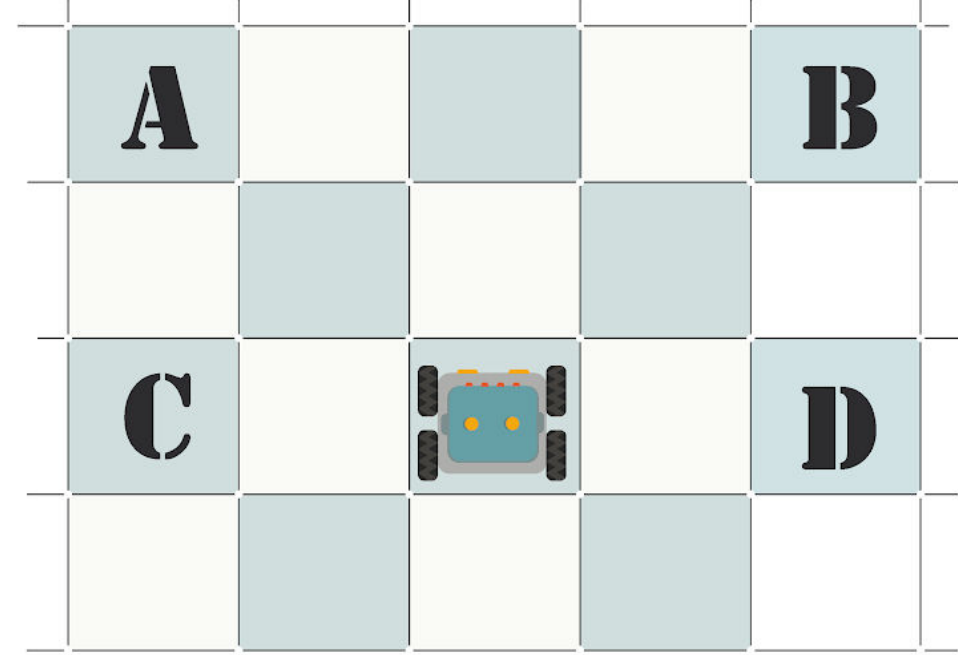
- A) Veya
 - B) Değil
 - C) Ve
 - D) ile
-

Aşağıdakilerden hangisi sabit bir veridir?

- A) Sınıfta derse katılan öğrenci sayısı
 - B) Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi haftalık ders sayısı**
 - C) Evde ders çalışma süresi
 - D) Öğrencinin bir teneffüste oynadığı oyun sayısı
-

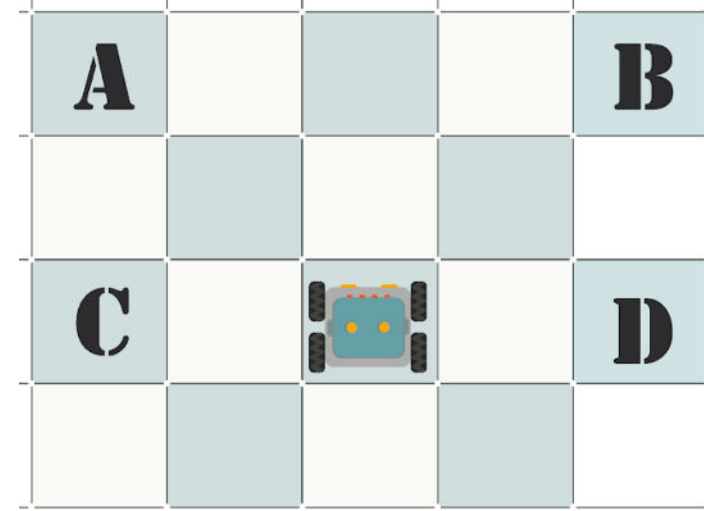
Aşağıda verilen resme göre robotumuzun C noktasına gitmesi için gerekli olan akış şeması adımları nasıl olmalıdır?

- a) BAŞLA - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- b) BAŞLA - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- c) BAŞLA - SAĞA DÖN - SOLA DÖN - İLERLE - BİTİR
- d) BAŞLA - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR

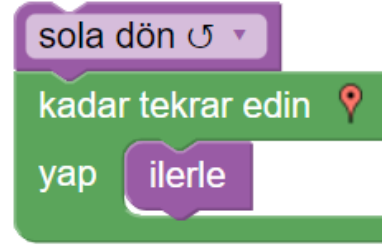
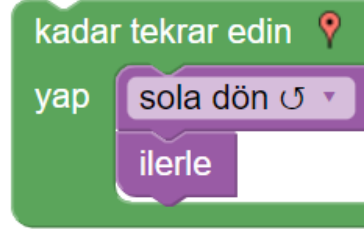
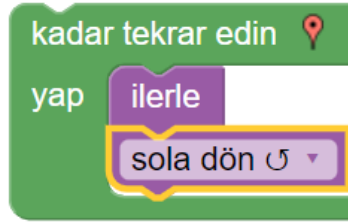


Aşağıda verilen resme göre robotumuzun hangi algoritmayı kullanarak B noktasına ulaşamaz?

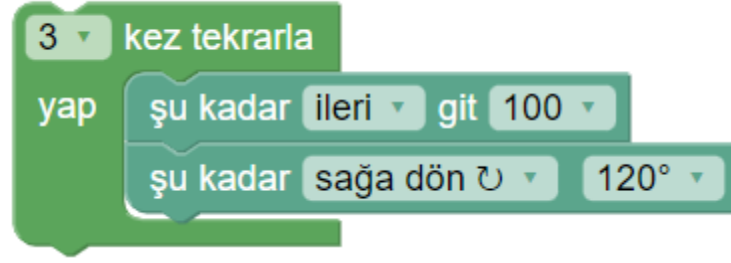
- A) BAŞLA - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - SAĞA DÖN - İLERLE – BİTİR
- B) BAŞLA - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE – BİTİR
- C) BAŞLA - İLERLE - İLERLE - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE – BİTİR
- D) BAŞLA - İLERLE - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - BİTİR



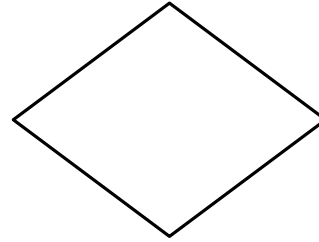
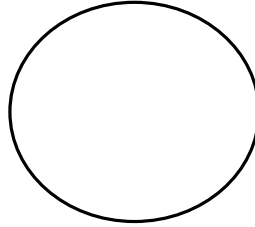
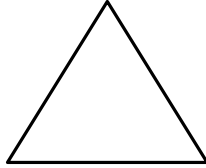
Yandaki bloğun daha kısa yazılmış hali aşağıdakilerden hangisi olabilir?



Cevap: C



Yukarıdaki blockly games kamplumbağa bölümüne ait çizim algoritması verilmiştir. Algoritmayla ekranda çizilen görüntü hangisi gibi olur?



Üçgen şekli çizilir

Aşağıda verilen ifadelerin doğru olanların başına “D” yanlış olanların başına “Y” yazınız.

Y	Blockly bir kelime işlemci programıdır.
D	Google Blockly uygulaması blok tabanlı bir uygulamadır.
D	Algoritma bir problemin çözümü için izlenecek yol anlamına gelir.
Y	Bir problemin çözümünün ilk adımı çözümü değerlendirmektir.
D	Algoritma basamaklarının bir başlangıcı ve sonu bulunur.
D	Bir algoritmanın geometrik şekiller ile gösterilmesine “Akış Şeması” denir.
D	Çözümü için bilgi, mantık, deneyim ya da dikkat isteyen durumlara problem denir.
Y	İlk biçimiyle kalmayıp yeni değerler ya da biçimler alabilen ifade ya da nesnelere sabit denir.
D	Mesut bilgisayardan sunum hazırlarken elektriklerin gitmesi bir problem durumudur.

Aşağıdaki futbol oyunu ile ilgili sabit ve değişkenleri bulunuz.

Her takımdaki oyuncu sayısı.....

Maçta atılacak pas sayısı.....

Maçtaki hakem sayısı.....

Maçta gösterilecek kart sayısı.....

SABİT

SABİT

SABİT

SABİT

SABİT

SABİT

DEĞİŞKEN

DEĞİŞKEN

DEĞİŞKEN

DEĞİŞKEN

DEĞİŞKEN

DEĞİŞKEN

Yandaki özellikler kısmına aşağıdakilerden hangisi gelmelidir?

- A)Kabuk ve bıyıklar
- B)Kürk ve sümüksü madde
- C)İğne ve kabuk
- D)Sümüksü madde ve kabuk**



Aşağıdaki blockly games bulmaca oyununa göre hangisi yanlıştır?

Arı resim:  bacaklar: 4 özellikleri: İğne Bal	Salyangoz resim:  bacaklar: 0 özellikleri: Kabuk Sümüksü madde	Kedi resim:  bacaklar: 4 özellikleri: Bıyıklar Kürk	Ördek resim:  bacaklar: 2 özellikleri: Gaga Tüyler
--	---	--	---

Arının bacak sayısı 6 dır

Aşağıda verilenlerden hangisi problem çözme adımları arasında yer almaz?

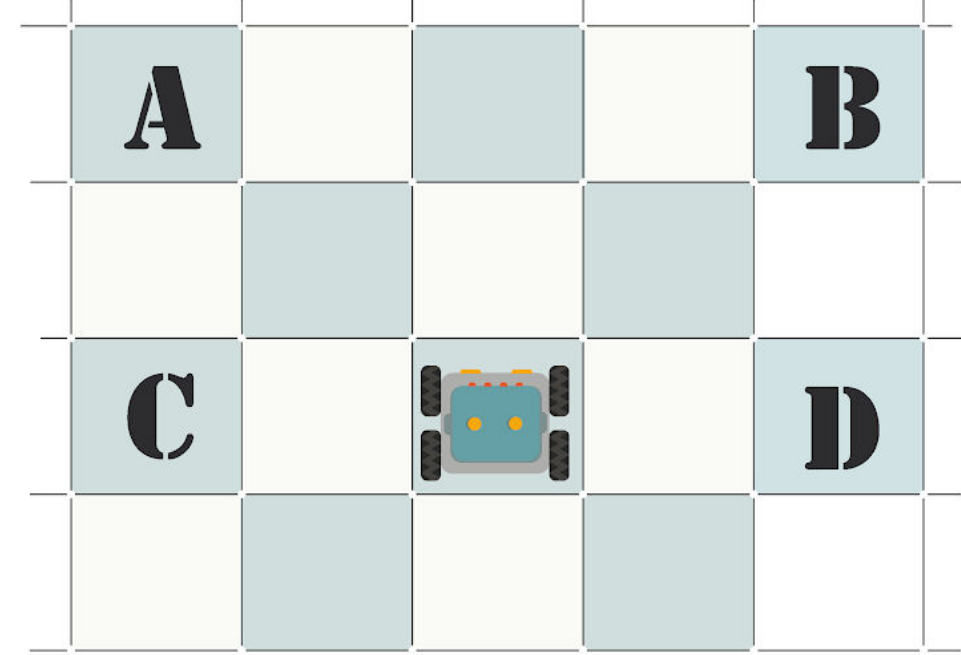
- a) Problem Oluşturma
 - b) Bir Plan Yapma
 - c) Çözümü Değerlendirme
 - d) Problemi Anlama
-

Programlama sürecinde işlem yaparken mantıksal operatörleri ve matematiksel operatörleri kullanmaktayız. Aşağıdakilerden hangisi matematiksel operatörler arasında yer almaz?

- a) Veya
 - b) = Eşittir
 - c) + Artı
 - d) - Eksi
-

Aşağıda verilen resme göre robotumuzun D noktasına gitmesi için gerekli olan akış şeması adımları nasıl olmalıdır?

- a) BAŞLA - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- b) BAŞLA - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- c) BAŞLA - SAĞA DÖN - SOLA DÖN - İLERLE - BİTİR
- d) BAŞLA - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR



- I. Problemi Anlama
- II. Çözümü Değerlendirme
- III. Planı Uygulama
- IV. Plan Yapma

Yukarıda bir problem durumunu çözme adımları karışık olarak verilmiştir. Hangi adımlar yer değiştirirse sıralama doğru olur?

- A) II ve III
 - B) III ve IV
 - C) I ve II
 - D) II ve IV**
-

Aşağıdakilerden hangisi sabite örnek verilemez?

- a) Bilişim dersi haftalık ders saati
 - b) Daire alanında kullanılan Pi Sayısı
 - c) Bir günde atılan adım sayısı
 - d) Satranç oyununda taş sayısı
-