



AZİZ MAHMUT HUDAYİ İHO
2022-2023 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ve YAZILIM DERSİ 6.SINIF 2. DÖNEM 1. YAZILI
ÇALIŞMA KAĞIDI

1) Scratch programının kullanım amacı hangi şıkta doğru şekilde ifade etmiştir? (10p)

- A) Oyun, çizgi film ve animasyon oluşturabiliriz.
- B) Sadece yazı yazmakta kullanabiliriz.
- C) Scratch bir bilgisayarın çalışması için gereken donanımdır.
- D) Scratch'i internete girerken kullanırız.



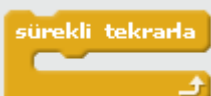
2) Yandaki komutun görevi nedir? (10p)

- A) Karakterin sahnede resminin çıkmasını sağlar
- B) Bu komut içerisinde yerleştirilen kodları çalıştırır.
- C) Karakteri 180 derece döndürür
- D) Karakteri kenarda ise zıplattır

3) Aşağıdaki komut ne işe yarar? (5p)



- A) Karakteri 15 derece döndürür.
- B) Karakteri ileriye doğru hareket ettirir.
- C) Karakteri yukarıya doğru hareket ettirir.
- D) Karakterin görünüşünü değiştirir.



4) Yandaki komutun görevi nedir? (5p)

- A) Komutları sürekli tekrarlar.
- B) Bütün kodları durdurur.
- C) Karakterin hareket etmesini sağlar.
- D) Yeşil bayrağa tıkladığında altındaki komutları çalıştırır.

5) Scratch çalışma sahnesinde karakterlerimiz hangi koordinat sisteminde hareket eder? (5p)

- A) Y,Z
- B) X,Z
- C) X,Y
- D) Z,Y

6) Karakterin istenilen saniyede sahnede istenilen konuma gitmesini sağlayan komut aşağıdakilerden hangisidir? (5p)

- A) 1 saniyede x: 200 y: 120 konumuna git
- B) x: 200 y: 120 konumuna git
- C) x'i 10 değiştir
- D) y'yi 10 değiştir

7) Scratch programında kuklanın, girilen saniye süresince girilen x,y koordinatına gitmesini sağlayan kod hangisidir? (5p)

- A) 1 sn.de x: 0 y: 0 a süzül
- B) x'i 10 arttır
- C) y, 0 olsun
- D) x: 0 y: 0 noktasına git

8) Scratch programında aşağıdaki kodların hangisi tüm programı durdurur? (5p)

- A) 1 saniye bekle
- B) sürekli tekrarla
- C) hepsi durdur
- D) bu ikizi sil

9) Sahnedeki kuklanın aşağı doğru gitmesi için hangi kod kullanılabilir? (5p)

- A) y'yi 10 arttır
- B) x'i -10 arttır
- C) x'i 10 arttır
- D) y'yi -10 arttır

10) Ardışık kod bloklarının 10 kez tekrarlanmasını istersek aşağıdakilerden hangi kodu kullanmalıyız? (5p)

- A) 10 defa tekrarla
- B) eğer ise
- C) olana kadar tekrarla
- D) sürekli tekrarla

11) Zombinin ayçiçeğine ulaşması için aşağıdakilerden hangi kod kullanılmalıdır? (10p)



- A) **Çalıştığı zaman**
ilerle
ilerle
sağa dön 90
ilerle
sola dön 90
ilerle
- B) **Çalıştığı zaman**
ilerle
ilerle
sola dön 90
ilerle
sola dön 90
ilerle
- C) **Çalıştığı zaman**
ilerle
sağa dön 90
ilerle
sola dön 90
ilerle
- D) **Çalıştığı zaman**
ilerle
sola dön 90
ilerle
sağa dön 90
ilerle



12) Zombinin ayçiçeğine ulaşması için aşağıdaki koda ? yerine hangi sayı gelmelidir? (5p)

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

	A	B	C
1			
2			
3		?	
4			
5			

Yandaki şekilde soru işaretli olan hücrenin adı nedir?

- a) 3B b) B2
c) B3 d) C3

13) Yandaki Excel simgesinin anlamı nedir? (5p)



- A) Hücre birleştirme C) Yazı Tipi
B) Formül D) Kenarlık

14) Yandaki Excel simgesinin anlamı nedir? (5p)



- A) Hücre birleştirme C) Yazı Tipi
B) Formül D) Kenarlık

15) Hangisi Excel için doğru değildir? (10p)

- A) Hesaplama yapılabilir. C) Grafik oluşturulabilir.
B) Tablolar oluşturulabilir. D) Slaytlar hazırlanabilir.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		15						10
2	25					70		
3	30	5		25				
4		40						
5			20		35			90
6								
7								

16) Yukarıdaki resme göre =B4/G1 işleminin sonucu aşağıdakilerden hangisidir? (5p)





- A) 4 B) 10 C) 15 D) 20

17) Zombinin ayçiçeğine ulaşması için aşağıdakilerden hangi kod kullanılmalıdır? (5p)



- A) **Çalıştığı zaman**
sağa dön 90
bu işlemleri 5 kez tekrarla
yap ilerle
- B) **Çalıştığı zaman**
bu işlemleri 5 kez tekrarla
yap ilerle
sola dön 90
- C) **Çalıştığı zaman**
bu işlemleri 5 kez tekrarla
yap ilerle
- D) **Çalıştığı zaman**
bu işlemleri 5 kez tekrarla
yap ilerle
ilerle
sola dön 90

18) " Yeşil bayrak tıkladığında başlangıç konumu olarak belirlenmiş x:-203 y:-101 konumuna gidip, oradan 8 saniyede x:227 y:-107 konumuna gider." Bu komutu uygulayacak kodlar aşağıdakilerden hangisidir? (5p)

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

19) Scratchte kod blokları aşağıdakilerden hangisi ile başlamaz?(5p)

- A) boşluk tuşu basılınca B) bu kukla tıklanınca
- C) tıklanınca D) haber1 haberini sal

20)  Bu kodun görevi nedir? (10p)

- A) Kuklanın yönünü 15 derece daha saat yönünde döndürür
B) Kuklanın yönünü 15 derece daha saat yönünün tersinde döndürür
C) Kuklanın yönünü 15 derece yönüne döndürür
D) Kuklanın yönünü -15 derece yönüne döndürür


21) Scratch programında verilen düğmelerin görevi nedir? (5











Puan)

- A) Karakteri 10 adım ileri götürür
B) Programı başlatır ve durdurur
C) Sahneyi büyütür ve küçültür
D) Programdan çıkmayı sağlar

22) Aşağıdaki araçlardan hangisi Kuklamızı kendimizin çizmesini sağlar? (10 Puan)

- A)  B)  C)  D) 

23) Aşağıdaki verilen yönlerin hareketi yanlış olanı hangisidir? (10 Puan)

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

24) Aşağıdaki kod bloklarından hangisi kuklanın sahne üzerindeki konumuyla ilgili değildir? (5 Puan)

- A)  B) 
- C)  D) 