1. **Aşağıdaki Scratch ile ilgili ifadelerden hangilerinin DOĞRU hangilerinin YANLIŞ olduğunu karşılarına yazınız.**
→ Scratch sahne genişliği 480 piksel, yüksekliği 320 pikseldir.
→ Program açıldığı zaman varsayılan karakter pandadır.
→ Scratch programında Hareket, Görünüm, Ses, Kalem, Olaylar vs. gibi diziler yer alır.
→ Scratch MIT üniversitesi tarafından geliştirilmiştir.
→ Scratch programını herkes kolaylıkla kullanabilir.
2. **Scratch programında sahne ne anlama gelmektedir?**
	1. Kullanılan blokların bulunduğu bölümdür.
	2. Tasarladığımız karakterin hareketini sergilediği bölümdür.
	3. Blokları tutup sürüklediğimiz yerdir.
	4. Yazı yazabildiğimiz bölümdür.
3. **Scratch karakteri olan kedi, hangi (X,Y) noktasına geldiğinde ekrandan kaybolur?**
	1. (400,400) C) (240,180)
	2. (158,0) D) (0,0)
4. **Scratch programında karakterin girilen X ve Y konumuna gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?**
	1.  C) 
	2.  D) 
5. **Scratch programında bir karakterin aşağı yönde hareket etmesi için hangi kod bloğu kullanılmalıdır?**
	1.  C) 
	2.  D) 
6. **Yandaki gibi bir karakterin, konuşmasını sağlamak için hangi kod bloğu kullanılır?**
	1.  C) 
	2.  D) 
7. **Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi, içindeki kodların hiç durmadan çalışmasını sağlar?**
	1.  B) **** C) **** D) 
8. **Aşağıdaki Scratch menü çubuğunda yer alan düğmeleri kısaca açıklayın.**

1\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
4\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
5\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Kenara geldiğinde geri dön** | **Kalem kalınlığını 1 yap** | **Yeşil bayrak tıklandığında** | **Kostüm2 kostümüne geç** |
| **A)** | KONTROL | ALGILAMA | KALEM | GÖRÜNÜM |
| **B)** | HAREKET | KALEM | KONTROL | ALGILAMA |
| **C)** | KONTROL | ALGILAMA | GÖRÜNÜM | HAREKET |
| **D)** | HAREKET | KALEM | KONTROL | GÖRÜNÜM |

1. **Yanda gösterilen komutların Scratch programında yer aldığı kod grupları
hangi seçenekte doğru verilmiştir?**
2. **Aşağıdaki a, b, c, d ve e sorularını, tabloya göre cevaplandırınız.
 Size göre doğru olan kutucukların numaralarını, soruların altındaki kutucuğa yazınız.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  1 | 2 | 3 |
|  |  |  |
| 4 | 5 | 6 |
|  |  |  |
| 7 | 8 | 9 |

1. Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler ses kodlarındandır?

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

1. Yeşil bayrağa tıklandığında sürekli 10 adım gitmesini sağlayan kodlar hangi kutucuktaki kodlardır?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

1. Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler hareket kodlarındandır?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

1. Yukarıdaki tabloya göre kaç numaralı kutucuktakiler görünüm kodlarındandır?

|  |
| --- |
|  |

1. Yukarıdaki tabloya göre yeşil bayrağa tıklandığında bir konuşma balonu içinde **Hello!** yazdıran kodlar hangi kutucuktaki kodlardır?

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**NOT:** HER SORU 10 PUANDIR.