1. Kullandığımız yazılımların tamamı, bilgisayarın anlayacağı dilde yazılmış özel komutlardan oluşur. Bu komutlara ne ad verilir?
   1. Kod
   2. Algoritma
   3. Değişken
   4. Basamak
2. “*Çözüm aranması gereken durum, aşılması gereken engel*” tanımı aşağıdaki kavramlardan hangisine aittir?
   1. Program
   2. Problem
   3. Algoritma
   4. Yazılım
3. Bir problemin çözümünde izlenecek yola ne ad verilir?
   1. Programlama
   2. Kaynakça
   3. Yazılım
   4. Algoritma
4. Bir algoritmanın ilk ve son basamağında aşağıdaki adımlardan hangisi bulunur?
   1. Oku-Yaz
   2. Başla-Bitir
   3. Gir-Çık
   4. Giriş-Çıkış
5. Algoritmanın geometrik şekillerle gösterilmesine ad verilir?
   1. Algoritma
   2. Akış Şeması
   3. Programlama
   4. Kodlama
6. Bir problemin çözümü için aşağıdakilerden hangisi yapılmaz?
   1. Problemi iyi anlamak
   2. Anlaşılır biçimde çözmek
   3. Sonucun doğruluğunu çözmek
   4. Karmaşık bir biçimde çözmek
7. Bir problemi çözmek nasıl daha uygun olur?
   1. Adım adım
   2. Hızlı hızlı
   3. Yavaş yavaş
   4. Uzun uzun
8. Akış şeması ne ile gösterilir?
   1. Kod C) Geometrik şekiller
   2. Resimler D) Sayılar
9. Aşağıdaki algoritmada eksik olan adımlara sırasıyla ne gelmelidir?  
     
   Adım 1: Başla

Adım 2: Yoğurdu kaba koy.

Adım 3: ...

Adım 4: Çırp.

Adım 5: Tuz koy.

Adım 6: ...

Adım 7: Bitir

* 1. Bardağa doldur - Su ekle
  2. Su ekle - Bardağa doldur
  3. Kabı temizle – İç
  4. İç – Karıştır

1. Aşağıdaki tabloda karakteri oklarla hedef noktasına götürün.

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

1. Yukarıdaki şekilde karakterin hedefe ulaştığı yolun algoritmasını yazınız.  
   ADIM 1: BAŞLA  
   ADIM 2: ……………………………………………………………………………………………………………..  
   ADIM 3: ……………………………………………………………………………………………………………..  
   ADIM 4: ……………………………………………………………………………………………………………..  
   ADIM 5: BİTİR
2. Yukarıdaki algoritmanın akış şemasını çiziniz.