

Adı ve Soyadı:

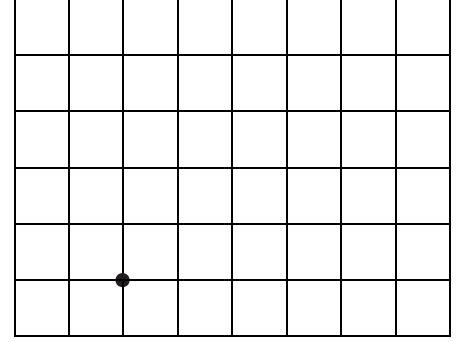
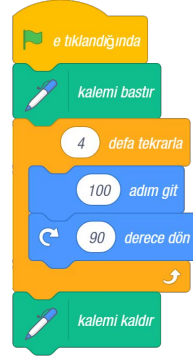
Sınıfı:

Numarası:

→ SORULAR ←

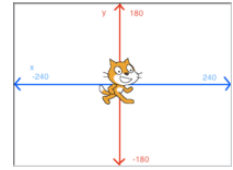
- **1. Yanda verilen kod bloğu çalıştırıldığında Scratch uygulamasında sahneye ne çizdiğini yandaki kareli alanda gösteriniz. (20 Puan)**

Kareli alanın her bir karesinin uzunluğu 25 pikseldir. Çizilecek şekli bu değere göre, işaretlenmiş olan başlangıç noktasından başlayarak çiziniz.



- **2. Aşağıdaki ifadede boş bırakılan yerlere doğru değerleri giriniz. (10 Puan)**

Scratch sahne alanının genişliği piksel, yüksekliği ise pikseldir.



- **3. Scratch uygulamasında ekranda çizim yapmak için "Uzantı Ekle" düğmesiyle kütüphaneden hangi eklenti eklememiz gerekir? Yazınız. (5 Puan)**

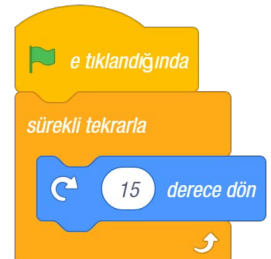
- **4. Scratch uygulamasında sahneye eklenen karakterlere ne ad verilir? (5 Puan)**

- **5. Scratch uygulamasında karakterlerin görünümündeki değişikliklere ne ad verilir? (5 Puan)**

- **6. Yanda verilen kod bloğu Scratch uygulamasında hangi kategoriye aittir? Yazınız. (5 Puan)**



- **7. Bir futbol oyunu tasarlayan Adem, top için yanda verilen kod bloklarını kullanmıştır. Bu kod bloğu çalıştırıldığında futbol topu ne yapar? Açıklayınız. (10 Puan)**



8. Aşağıda verilen kod blokları ne işe yarar? Yazınız. (10 Puan)

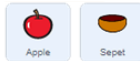


9. Yanda verilen kod blokları çalıştırıldığında karakter ne yapar? Açıklayınız. (10 Puan)



10. Yandaki görselde elma toplama oyununda yer alan kod bloklarından biri ve oyundaki kuklalar gösterilmektedir. Buna göre aşağıdaki ifadeleri doğru bir şekilde tamamlayınız. (20 Puan)

- A) Elma, Sepet'e geldiğinde puan değişkeni artar.
- B) Elma, sepete geldiğinde, bir konumda belirir.
- C) Oyun her başladığında puan olur.
- D) Bu oyunu daha eğlenceli hale getirmek için kod bloklarına hangi eklemeleri yapabiliriz? Bir öneride bulun.



Merhaba çocuklar!

- Sınav boyunca dikkatli olun, her soruyu anlayarak okumaya çalışın.
- Lütfen temiz ve düzenli yazmaya özen gösterin.
- Puanlar her sorunun bitiminde belirtilmiştir. Hepinize başarılar dilerim.