**İZCİLER ORTAOKULU
 2017-2018 Eğitim - Öğretim Yılı Bilişim Teknoloji ve Yazılım Dersi
6. Sınıflar 2. Dönem 1. Yazılı Soruları**

 **Puanı:**

Adı :
Soyadı :

Sınıfı :
No :

*“Klavyede boşluk tuşuna basıldığında kılık-1 e geçsin. 1sn bekleyip kılık-2 ye geçsin. Bu sürekli devam etsin.”*

1. **Yukarıdaki senaryoya göre aşağıdaki kodların doğru sıralanışı seçeneklerden hangisidir?** ⑩puan

****

1

****

2



3

****

4



5

1. 5 – 4 – 3 – 2 – 1
2. 5 – 3 – 1 – 2 – 4
3. 5 – 2 – 3 – 1 – 4
4. 5 – 4 – 1 – 3 – 2
5. ** simgelerinin görevleri hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?** ⑩puan
6. Kopyasını çıkart–Sil- Karakter küçült -Karakter büyüt
7. Sil-Karakter büyüt- Kopyasını çıkart - Karakter küçült
8. Karakter küçült -Kopyasını çıkart -Sil-Karakter büyüt
9. Kopyasını çıkart -Sil- Karakter büyüt -Karakter küçült



1. **Yukarıdaki komut bloğuna göre aşağıdaki ifadelerden hangisi yanlıştır?** ⑩puan
2. Komutlar Yeşil bayrak tıklanınca çalışır.
3. Top karakterine değiyor ise 1 sn bekler ve konuşur.
4. 5 sn boyunca “yakala” der.
5. “Yakala” konuşması 2 saniye sürer.
6. **Scratch programında “sahne” ne anlama gelmektedir?** ⑤puan
	1. Kullanılan blokların bulunduğu bölümdür.
	2. Karakterin hareketini sergilediği bölümdür.
	3. Blokları çekip bıraktığımız yerdir.
	4. Programın üst kısmında bulunan menü kısmıdır.
7. **Scratch programının kullanım amacını hangi öğrenci doğru şekilde ifade etmiştir?** ⑤puan

****

Ses, resim, müzik gibi araçları kullanarak oyun ve animasyon oluşturabiliriz.

**a)**

Sadece yazı yazmakta kullanabiliriz.

**b)**

Scratch bir bilgisayarın çalışması için gereken donanımdır.

**c)**

Scratchı internete girerken kullanırız.

**d)**

1. **Scratch programında kaydedilen dosyaların uzantısı nedir?** ⑤puan
2. **.scr b) .sb2 c) .svg d) .exe**
3. **Kuklanın farenin bulunduğu yere gitmesi yani takip etmesi için hangi kod bloğu kullanılır?** ⑤puan
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 
4. **Scratch karakteri olan kedi, hangi (X,Y) noktasına geldiğinde ekrandan kaybolur?** ⑤puan
5. (400,400) c) (240,180)
6. (158,0) d) (0,0)
7. **Aşağıdaki kodların hangisi, içindeki kodların hiç durmadan çalışmasını sağlar?** ⑤puan
8. ** c) **
9. ** d) **
10. **Aşağıdaki kodlardan hangisi, animasyonun, hareketin veya olayın belirtilen süre boyunca durmasını sağlar?** ⑤puan

****

1. ****
2. ****
3. 
4. **Yandaki kod bloğunun açıklaması aşağıdakilerden hangisidir?** ⑩puan
5. Klavyede sağ yön tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.
6. Klavyede boşluk tuşuna basıldığında sağa doğru dön ve 10 adım git.
7. Klavyede sol yön tuşuna basıldığında sola doğru dön ve 10 adım git.
8. Klavyede boşluk tuşuna basıldığında yukarı dön ve 10 adım git.
9. **Aşağıdaki kod bloklarının görevlerini yazınız.**⑩puan
 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
10. **Scratch programında karakterin girilen X ve Y konumuna gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?** ⑤puan
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 

1. **Scratch programında bir karakterin aşağı yönde hareket etmesi için hangi kod bloğu kullanılmalıdır?** ⑤puan
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 
2. **Yandaki gibi bir karakterin, konuşmasını sağlamak için hangi kod bloğu kullanılır?** ⑤puan
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 