**İZCİLER ORTAOKULU
2017-2018 Eğitim Öğretim Yılı Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi
6. SINIFLAR 2. DÖNEM 2. YAZILI SORULARI**

 **Puanı:**

Adı :
Soyadı :

Sınıfı :
No :

|  |
| --- |
| Aşağıdaki Scratch programı, çıkış kutusunda gösterilen kareyi çizer. |
|  |  |
| 1. *Aşağıdaki programın çıkış görüntüsünü çiziniz.* ***(20 PUAN)***
 |
|  |  |
| 1. *Aşağıdaki programın çıkış görüntüsünü çiziniz.* ***(20 PUAN)***
 |
|  |  |
| 1. *Aşağıdaki ifadede boş bırakılan yerlere doğru değerleri giriniz.* ***(10 PUAN)***

Sahne alanının genişliği 480 piksel, yüksekliği ise 360 pikseldir. |
| 1. *Belirtilen süre kadar, yazdıklarını konuşma balonu içinde gösteren kod bloğu aşağıdakilerden hangisidir?* ***(10 PUAN)***

**A)  B)  C)  D)**  |
| 1. *Aşağıda bir animasyonun sahne görüntüsü verilmiştir. Buna göre programın kodları yandaki seçeneklerden hangisi olabilir?* ***(10 PUAN)***

 | 1.
 |
| 1.
 |
| 1.
 |
| 1.
 |
|  |
| 1. *Aşağıdaki kod bloğunda karakter yukarı doğru hareket ettiğinde arkasında iz bırakmasını sağlayan kod aşağıdakilerden hangisidir?* ***(10 PUAN)*****C:\Users\Öğretmen\Desktop\kalem.jpg**
 | **C:\Users\Öğretmen\Desktop\kalemm.jpgA)** **B)****C)****D)** |
| 1. *Hazırladığımız oyunda “Puan” adında bir* ***değişken*** *oluşturmak için aşağıdaki bölümlerden hangisi seçilmelidir?* ***(10 PUAN)***
2. **Hareket B) Olaylar C) Kontrol D) Veri**
 |
| 1. *Scratch programında bir sayı tahmin etme oyunu yapıyoruz. Bilgisayarın rastgele sayı tutmasını sağlayan kod bloğu hangisidir?* ***(10 PUAN)***
2. **C:\Users\Öğretmen\Desktop\birleştir.jpg**
3. **C:\Users\Öğretmen\Desktop\sayı tut.jpg**
4. **C:\Users\Öğretmen\Desktop\eşit.jpg**
5. **C:\Users\Öğretmen\Desktop\veya.jpg**
 |