**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. *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** | | |