1. **Aşağıdaki Scratch ile ilgili ifadelerden hangilerinin DOĞRU hangilerinin YANLIŞ olduğunu karşılarına yazınız.**
→ Scratch sahne genişliği 480 piksel, yüksekliği 360 pikseldir.
→ Program açıldığı zaman varsayılan karakter pandadır.
→ Scratch programında Hareket, Görünüm, Ses, Kalem vs. gibi diziler yer alır.
→ Scratch, MIT üniversitesi tarafından geliştirilmiştir.
→ Scratch programını sadece 7-12 yaş arasındaki çocuklar kullanabilir.
2. **Scratch programında sahne ne anlama gelmektedir?**
	1. Kullanılan blokların bulunduğu bölümdür.
	2. Tasarladığımız karakterin hareketini sergilediği bölümdür.
	3. Blokları tutup sürüklediğimiz yerdir.
	4. Yazı yazabildiğimiz bölümdür.
3. **Scratch karakteri olan kedi, hangi (X,Y) noktasına geldiğinde ekrandan kaybolur?**
	1. (400,400) C) (240,180)
	2. (158,0) D) (0,0)
4. **Scratch programında karakterin girilen X ve Y konumuna gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?**
	1.  C) 
	2.  D) 
5. **Scratch programında bir karakterin aşağı yönde hareket etmesi için hangi kod bloğu kullanılmalıdır?**
	1.  C) 
	2.  D) 
6. **Yandaki gibi bir karakterin, konuşmasını sağlamak için hangi kod bloğu kullanılır?**
	1.  C) 
	2.  D) 
7. **Aşağıdaki kod bloklarının görevlerini karşısına yazınız.**
 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
8. **Kuklanın farenin bulunduğu yere gitmesi yani takip etmesi için hangi kod bloğu kullanılır?**
	1.  C) 
	2.  D) 
9. **Sahne alanındaki animasyonu başlatan kodların çalışmasını tetikleyen kod blokları hangi dizi kategorisinde yer alır?**
	1. HAREKET C) OLAYLAR
	2. GÖRÜNÜM D) KONTROL
10. **Scratch 2.0 programında kaydedilen dosyaların uzantısı nedir?**
	1. .svg B) .scr C) .exe D) .sb2