

ALDIĞI NOT

**İZCİLER ORTAOKULU**

**2017-2018 SEÇMELİ BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ**

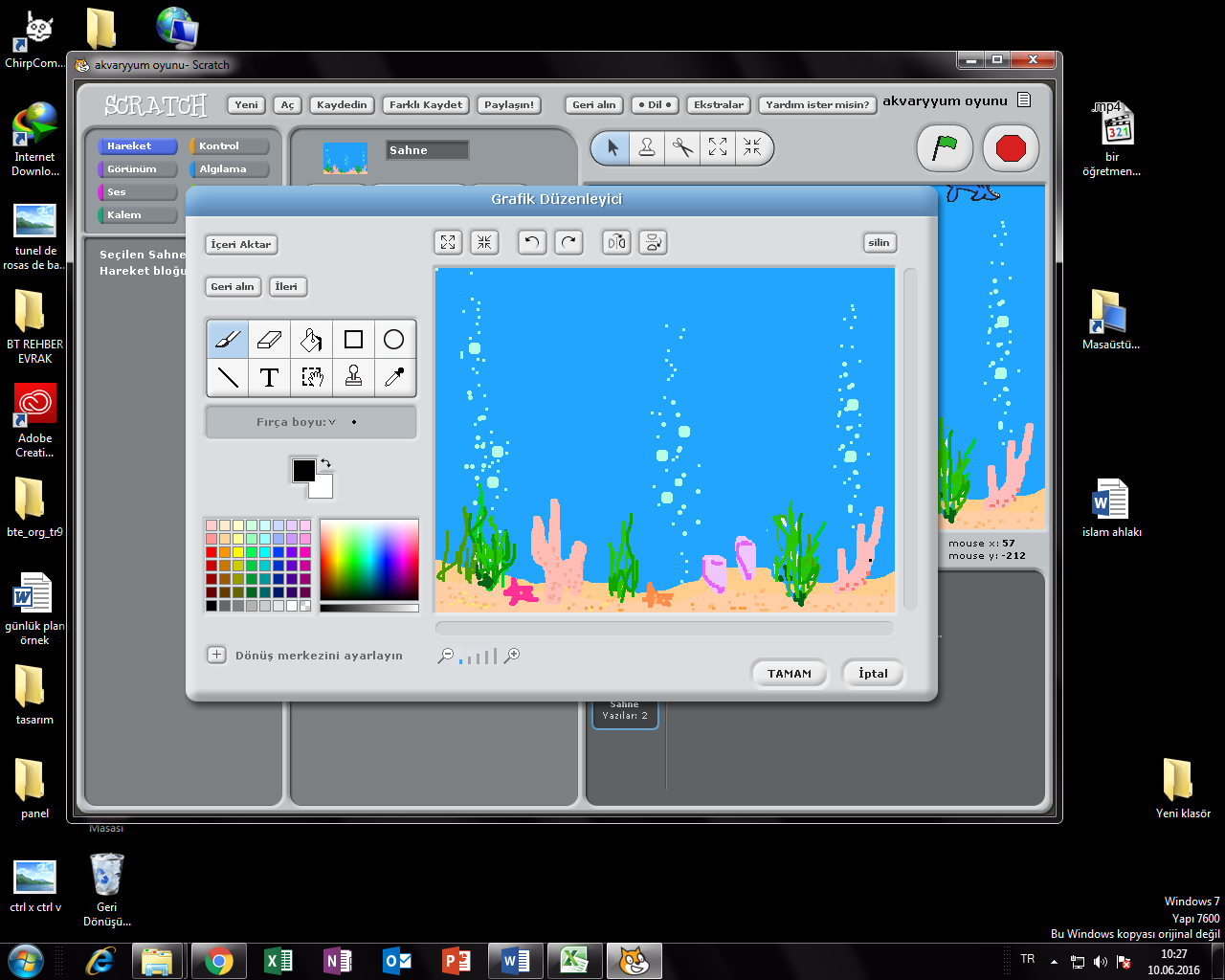
**7. SINIFLAR 1. Dönem 2. Sınav (Uygulama)**

**ADI SOYADI : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**NO / SINIFI : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

*Aşağıda ekran görüntüleri verilen canlandırmayı (animasyonu) size belirtilen yönergelere göre oluşturun*.

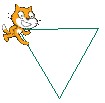
1. Scratch’ta yeni bir proje sayfası açıp, sahnenin arka planını “underwater” olarak değiştirin. **(10 puan)**



1. Resimde görülen karakterleri sahneye ekleyin ve isimlerini resimdeki gibi değiştirin. **(10 puan)**



1. Köpek balığı kostüm değiştirerek ve sürekli ağzını açıp kapatarak sağa-sola hareket etsin. **(20 puan)**
2. Diğer balıklar akvaryumun içinde sağa-sola hareket etsin. **(20 puan)**

*Aşağıdaki soruların her birini yeni proje sayfası açarak cevaplandırınız*.

1. Yandaki şekli (**ters eşkenar üçgen**) oluşturacak kod bloğunu yazınız. **(20 puan)**
2. İstediğiniz kuklayı kullanarak, **BOŞLUK** tuşuna basıldığında 3 sn boyunca “**Merhaba**” diyen, **AŞAĞI OK** tuşuna basıldığında ise 3 sn boyunca “**Kodluyorum**” diyen kod bloğunu yazınız. **(20 puan)**

**PUANLAMA ANAHTARI**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SORU** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| **PUANI** | **10** | **10** | **20** | **20** | **20** | **20** |
| **ALDIĞI PUAN** |  |  |  |  |  |  |