1. Aşağıdaki tabloda Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin kullanım alanlarından üçü verilmiştir. Bu alanlarda kullanılan araçlara üçer örnek veriniz. **(10P)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EĞİTİM | ULAŞIM | EĞLENCE |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Bir problemin çözümünde izlenecek yola ne ad verilir? (5P)
   1. Programlama
   2. Kaynakça
   3. Yazılım
   4. Algoritma
2. Aşağıdaki algoritmada eksik olan adımlara sırasıyla ne gelmelidir? (15P)  
   **Adım 1-** Başla  
   **Adım 2-** Yoğurdu kaba koy.  
   **Adım 3-** ......  
   **Adım 4-** Çırp.  
   **Adım 5-** Tuz koy.  
   **Adım 6-** ......  
   **Adım 7-** Bitir
   1. Tuz koy - Su ekle
   2. Su ekle - Çırp
   3. Kabı temizle - İç
   4. İç - Çırp
3. Günümüzün teknolojik rahatsızlık veya hastalıklarına üç örnek yazınız. **(15P)**
   1. ………………………………………………………………………………………………………
   2. ………………………………………………………………………………………………………
   3. ………………………………………………………………………………………………………
4. Yakın gelecekte yolu açık olan ve popüler mesleklerden iki tanesini yazınız. (10P)
   1. …………………………………………………………………………………………………………………………………
   2. …………………………………………………………………………………………………………………………………
5. Aşağıdaki akış şeması şekillerinin ne için kullanıldığını altına kısaca yazınız. **(10P)**
   1. **B)**

1. Aşağıdaki ifadelerden sadece doğru olanların başına ✓ işareti koyunuz. (15P)

⬜ Ulaşım alanında BİT kullanımına örnek olarak navigasyon, uydular, uçaklar verilebilir.

⬜ Sürekli olarak kendi ismini internette aratarak hakkında yazılanları öğrenmeye “fomo” denir.

⬜ Uzun süreli bilgisayar kullanımı sonrasında oluşabilecek sağlık sorunları; göz bozukluğu, boyun-bel ağrıları, duruş bozukluğu olabilir.

⬜ Arkadaşının fotoğrafını izinsiz paylaşmak, internet etiğine uygun bir davranıştır.

⬜ Mobese cihazları, e-posta, akıllı saat vb. bilgi ve iletişim teknolojileri araçlarıdır.

1. Kodris uygulaması ile hangi kodlama dilini öğreniriz? (10P)
   1. C++ **C)** JavaScript
   2. Python **D)** Scratch
2. Aşağıdakilerden hangisi Kodris platformunun karakterlerinden biri değildir? (10P)
   1.  **C)** 
   2.  **D)** 