



## ÖĞRENCİNİN

ADI SOYADI :  
OKUL NO :  
SINIFI :




1- Aşağıdakilerden hangisi kodlama öğrenmenin faydalarından biri **değildir**? (5P)

- A) Dikkati güçlendirir.  
B) Konsantrasyonu artırır.  
C) Algoritmik düşünce becerisini geliştirir.  
D) Tüketen bir toplum olmamızı sağlar.

2- Aşağıdakilerden hangisi blok tabanlı programlama aracı **değildir**? (5P)

- A) Scratch  
B) mBlock  
C) JavaScript  
D) Google Blockly

3- Aşağıdakilerden hangisi Kodris Kodla Büyü platformunun karakterlerinden biri **değildir**? (5P)

- A)  B)   
C)  D) 

4- Kodris Kodla Büyü sahnesinde Tavşanımız Poni'nin toprak yolu takip ederek sonuna ulaşması lazım. Bunun için Python dilinde yazılması gereken kodlar aşağıdakilerden hangisinde **doğru** verilmiştir? (10P)

- A) forward(3)  
turn(left)  
forward(3)  
B) forward(4)  
turn(left)  
forward(4)  
C) forward(3)  
turn(left)  
forward(3)  
D) forward(3)  
turn(right)  
forward(3)



5- **Scratch** uygulamasının son sürümü kaçtır? (5P)

- A) 1.0  
B) 1.4  
C) 2.0  
D) 3.0

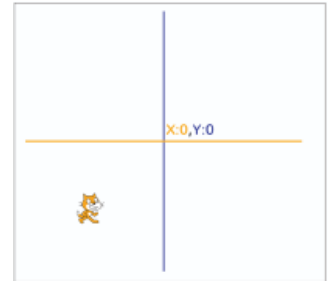
6- Aşağıda verilen programlama dillerini ilgili kategoriye yazınız. (5P)

**C++, Scratch, Python, mBlock, Java**

Metin Tabanlı	Blok Tabanlı

7- Görseldeki **Scratch** sahne alanında yer alan kuklanın **konumu**, aşağıdaki seçeneklerden hangisi olabilir? (5P)

- A) (120 , 90)  
B) (100 , -70)  
C) (-80 , 100)  
D) (-90 , -100)



8- Aşağıda verilen ifadelerden hangisi **yanlıştır**? (5P)

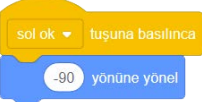
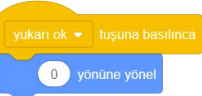
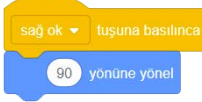
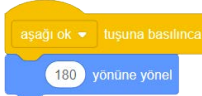
- A) Programlama dilleri, yabancı dil gibidir. Farklı türleri vardır.  
B) Programda bir algoritmanın işlemesi için aktarılan tüm veriler "değişken" olarak tanımlanır.  
C) Her programın algoritması yoktur.  
D) Bilgisayar sadece 0 ve 1'lerden oluşan makine dilini kullanır.

9- Yanda gösterilen düğmenin görevi nedir? (5P)

- A) Yeni bir kukla ekler.  
B) Yeni bir dekor ekler.  
C) Yeni bir kod bloğu ekler.  
D) Yeni bir kostüm ekler.



10- Aşağıdaki seçeneklerden hangi kod, klavyeden yukarı ok tuşuna bastığımızda kuklayı **yukarı** yöne baktırır? (5P)

- A)  B)   
C)  D) 

11- Aşağıda Mouse1 kuklasının ekranda yön tuşları ile hareket edebilmesi için gerekli olan kodlar verilmiştir. Buna göre Mouse1 kuklasının herhangi bir yön tuşuna basıldığında **5 adım** gitmesi istenmektedir. Buna göre hangi yön tuşuna basıldığında yönünü tayin edecek **değeri ve adım sayısını** eksik olan yerlere yazınız. (20P)



12- Aşağıdaki bir ödev hazırlama algoritması **karışık** şekilde verilmiştir. Algoritmayı doğru bir şekilde yazınız. (10P)

Özetleyerek sunuya yaz.

ADIM 1.....

Sonunda kaynak belirt.

ADIM 2.....

Bulduğun içerikleri not al.

ADIM 3.....

İnternette araştır.

ADIM 4.....

Bulduğun içerikleri oku.

ADIM 5.....

13- Bir kişinin emek harcayarak hazırladığı bir ürünün kullanımı ve paylaşımı gibi tüm yasal hakları aşağıdakilerden hangisidir? (5P)

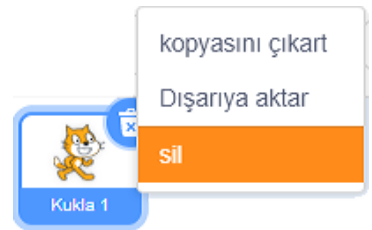
- A) Kullanım hakkı    B) Telif hakkı    C) Dolaşım hakkı    D) Yayın hakkı

14- Youtube sitesine yüklemiş olduğunuz bir video klip, eğer daha önce başkasının şarkısından alıntı yapılarak müziği kullanılmış ise yayından kaldırılır. Sebebi ne olabilir? (5P)

- A) Telif hakkı kurallarına uyulmaması  
B) Videonun beğenilmemesi  
C) Şikâyet edilmesi  
D) Video içinde hakaret olması

15- Yanda verilen görselle göre aşağıdaki seçeneklerden hangisi, bir kuklayı silme yöntemlerindendir? (5P)

- A) Kuklanın sağ üst köşesindeki çöp ikonuna tıklamak.  
B) Sağ tuş menüsündeki sil komutunu uygulamak.  
C) Kukla seçili iken klavyeden Delete tuşuna basmak.  
D) Hepsi.



BAŞARILAR DİLERİM.

EMRAH HAS / Bilişim Teknolojileri Öğretmeni