**İZCİLER ORTAOKULU  
2017-2018 Eğitim Öğretim Yılı Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi  
8A SINIFI 2. DÖNEM 2. YAZILI SORULARI A GRUBU**

**Puanı:**

Adı :  
Soyadı :

No :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. *Aşağıdaki programın çıkış görüntüsünü çiziniz.* ***(20 PUAN)*** | | | |
|  | | | **NOT:** *Her bir karenin kenarı 50 pikseldir.* |
| 1. *Aşağıda gösterilen kuklanın adının değiştirilmesi için ne yapılmalıdır? Yazınız.* ***(10 PUAN)*** | | | |
|  | | | |
| 1. *Aşağıdaki ifadede boş bırakılan yerlere doğru değerleri giriniz.* ***(10 PUAN)*** | | | |
| Sahne alanının genişliği ………………. piksel, yüksekliği ise ………………. pikseldir. | | | |
| 1. *Aşağıdaki görselde yer alan numaralı alanları açıklayınız.* ***(15 PUAN)*** | | | |
|  | 1-  2-  3- | | |
| 1. *Aşağıdaki kodların hangisi animasyonun, belirtilen süre kadar duraklamasını sağlar?* ***(10 PUAN)***   *A)***C:\Users\Yusuf\Desktop\ss.jpg***B)* C:\Users\Yusuf\Desktop\1 sn.jpg *C)*  *D)* | | | |
| 1. *Aşağıdaki kod bloğu çalıştığında hangi şıktaki sayı gözükmez?* ***(5 PUAN)***   http://www.sorubak.com/exedata/question/k155/q155728qx1h.jpg **A)** 12 **B)** 9 **C)** 7 **D)** 4 | | | |
| 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. *Yandaki kod bloğu çalıştığında ekranda kaç kez “Merhaba” yazısı görünür?* ***(10 PUAN)*** | | https://2.bp.blogspot.com/-tZAlfhFXbzc/WlZkFj8GL_I/AAAAAAAADHM/cSxixju4mXgSpOZR3wjbmIMOrF9iiM3bQCLcBGAs/s1600/scratch-testi-ve-cevaplari-1.JPG | |
| 1. 3 **B)** 4 **C)** 5 **D)** 15 | | | |