1. Yukarıdaki algoritmada 1,2 ve 3 numaralı yerlere gelmesi gerekenler hangi seçenektedir? **(10P)**



* 1. **1-**Dur **2-**Yağmur Yağacak mı? **3-** Başla
	2. **1-**Başla **2-**Yağmur Yağacak mı? **3-** Dur
	3. **1-** Yağmur Yağacak mı? **2-**Başla **3-** Dur
	4. **1-** Başla **2-**Dur **3-**Yağmur Yağacak mı?
1. “**Kuklayı bulunduğu yönde hareket ettirir. Adım sayısını ne kadar büyük girersen kukla o kadar uzağa gider**”
Yukarıdaki açıklamanın karşılığı olan kod aşağıdakilerden hangisidir? **(10P)**
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 
2. **** Yanda gösterilen Scratch ekranında yer alan yeşil bayrağın görevi nedir? Kısaca yazınız. **(10P)**
……………………………………………………………………………………………………………………
3. Scratch karakteri olan kedi, hangi (X,Y) noktasına geldiği zaman sahneden kaybolur? **(10P)**
	1. (400,400)
	2. (138,0)
	3. (-170,170)
	4. (-20,20)
4. Scratch programında karakterin 1 saniyede X ve Y koordinatına gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir? **(10P)**
	1. 
	2. 
	3. 
	4. 
5. Aşağıdaki komutlar ne işe yarar? **(10P)**

	1. Tıklandığında puan değişkeni oluşturur.
	2. Yeşil Bayrak tıklandığında puan değişkeni oluşturur.
	3. Tıklandığında Puan değişkeni bir artar.
	4. Yeşil bayrak tıklandığında Puan değişkenini 0 yapar.

	
6. Yukarıdaki kodlara göre tıklandığında ekranda kaç kez “Merhaba!” yazısı görünür? **(10P)**
	1. 2 B) 3 C) 4 D) 5
7. Karakterimizin sahneden kaybolmasını sağlayan komut aşağıdakilerden hangisidir? **(10P)**
	1. 
	2. 
	3. 
	4. ****
8. Scratch uygulamasının kullanım amacı aşağıdakilerden hangisinde doğru verilmiştir? **(20P)**
	1. İnternete gireriz.
	2. Sadece yazı yazarız.
	3. Ses ve resim kullanarak animasyon yapmak için kodlarız.
	4. Müzik dinleriz.