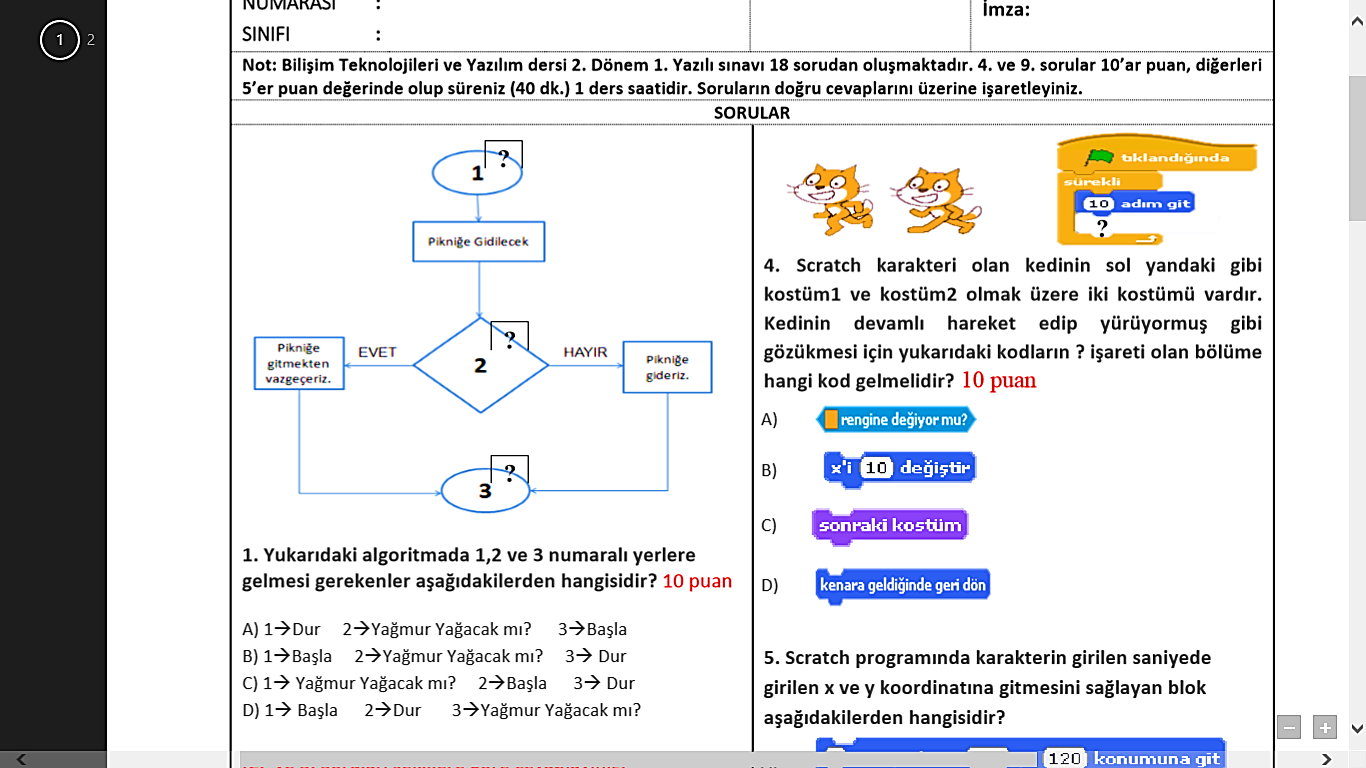
1. Yukarıdaki algoritmada 1,2 ve 3 numaralı yerlere gelmesi gerekenler hangi seçenektedir? **(10P)**



* 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. http://www.scratchegitim.com/wp-content/uploads/2017/02/10adimgidin.gif
   2. http://www.scratchegitim.com/wp-content/uploads/2017/02/90yonunedonun.gif
   3. http://www.scratchegitim.com/wp-content/uploads/2017/02/saga15derecedonun.gif
   4. http://www.scratchegitim.com/wp-content/uploads/2017/02/xykonumunagidin.gif
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. http://www.scratchegitim.com/wp-content/uploads/2017/02/sola15derecedonun.gif
   2. http://scratch.eba.gov.tr/images/gorunum/goster.gif
   3. http://scratch.eba.gov.tr/images/gorunum/gizle.gif
   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.