

Adı ve Soyadı:

Sınıfı:

Numarası:

SORULAR

1. Bir problemin çözülmesi için izlenmesi gereken işlem basamaklarını sırasıyla yazmaya ne denir? (10 puan)

.....

2. Akış şemasında Başla ve Bitir adımları hangi geometrik şekille gösterilir? Yazınız. (10 puan)

.....

3. Aşağıda görseli inceleyiniz. Buna göre Dedektif Güngör, fotoğraf makinesine ulaşmak için hangi yöne adım atmalı? Oklarla algoritmasını oluşturunuz. (10 puan)



4. Aşağıda sol tarafta verilen "Ayran Yapma" algoritmasının akış şemasını çiziniz. (10 Puan)

Adım 1 : Başla

Adım 2 : Yoğurdu koy.

Adım 3 : Suyu ekle.

Adım 4 : Tuz ekle.

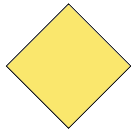
Adım 5 : Karıştır.

Adım 6 : Bardağa koy.

Adım 7 : Bitir.

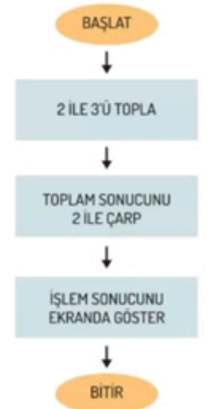
5. Aşağıda gösterilen şeklin, akış şemasındaki anlamı nedir? Yazınız. (10 Puan)

.....



6. Aşağıdaki akış şemasında, ekranda işlem sonucu olarak hangi değer gösterilir? (10 Puan)

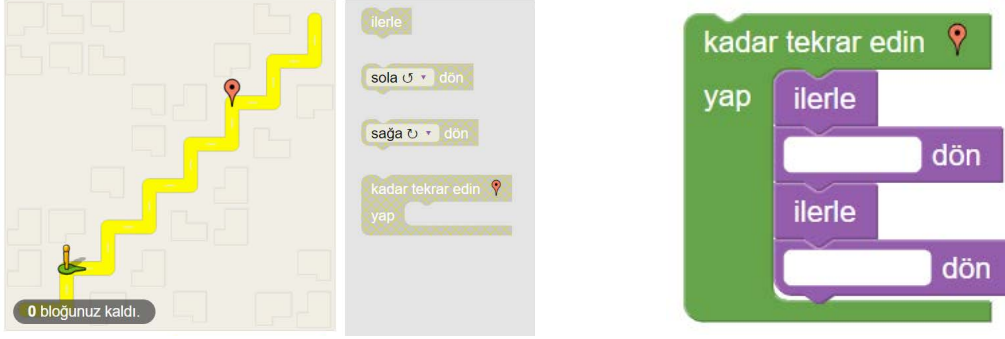
.....



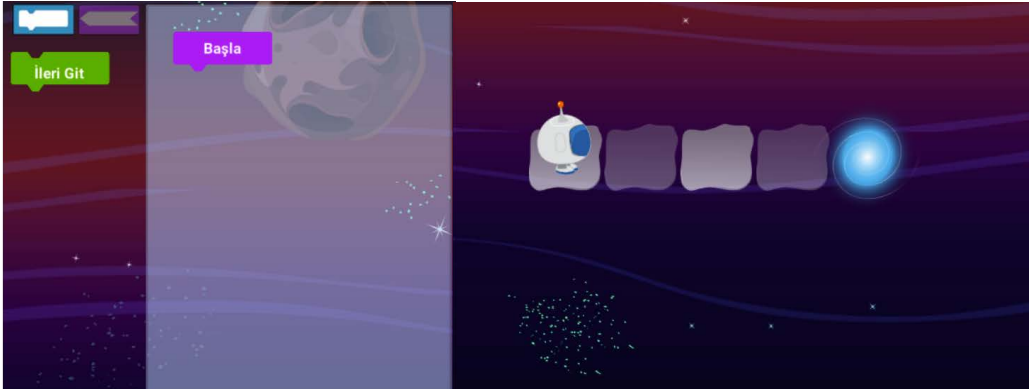
7. Blok temelli programlama; çeşitli kod bloklarını birleştirerek uygulama, program, oyun vb. yapılmasıdır. Bloklar, ezberlenmeye gerek kalmadan sürükle-bırak mantığıyla çalışır. Arayüzleri küçük yaş gruplarına hitap edecek şekilde görsel unsurlar içerir.

Buna göre blok tabanlı programlama araçlarına/uygulamalarına 2 örnek yazınız. (10 puan)

8. Aşağıdaki görselde yer alan kuklanın hedefe ulaşabilmesi için gerekli olan kodlar verilmiştir. Eksik olan kod bloklarındaki boşluklara uygun olan kodları yazınız. (10 puan)



9. Aşağıdaki görselde yer alan maskotun hedefe ulaşabilmesi kaç kez "İleri Git" bloğunun kullanılması gerekir? Yazınız. (10 puan)



Cevabı buraya yazınız

10. Çınar, arkadaşı Bulut'u ziyaret eder. Arkadaşına hediye olarak bir parça kunduz peyniri almıştır. Bulut hediyein ücretini öğrenmesin diye fişin bir kısmını koparmıştır. Ama yine de Bulut ücreti öğrenebilmektedir. Fişin şekilde gösterilen hangi kısımları ile peynire yapılan ödeme miktarı hesaplanabilir? (10 puan)



Cevabı buraya yazınız