

Adı ve Soyadı:

Sınıfı:

Numarası:

## SORULAR

1. "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. (10P)

2. Aşağıdaki boşlukları uygun kelimeler ile dolduralım. (10P)

Scratch uygulamasında yaptığımız tüm değişiklikler \_\_\_\_\_ bölümünde görüntülenir.

kenara geldiye sektör kodu, kuklanın ekranın kenarına geldiğinde \_\_\_\_\_ dönmesi için kullanılır.

Bir kuklanın farklı görünümünün her birine \_\_\_\_\_ denir.

Hareket kod blokları \_\_\_\_\_ renktedir.

Scratch uygulamasının son sürümü \_\_\_\_\_ dir.

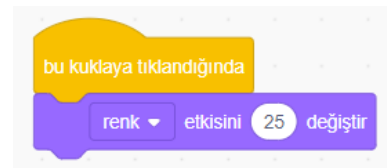
3. Aşağıda verilen düğmelerin görevini karşısına yazınız. (10P)



4. Aşağıda verilen düğmelerin görevini karşısına yazınız. (10P)



5. Yanda verilen kod yığını çalıştırıldığında ne olur? Açıklayınız. (10P)



6. Aşağıdaki kodun ekli olduğu kukla en az ve en fazla kaç adım hareket eder? Sayıyla yazınız. (10P)

```
5 defa tekrarla
1 ile 5 arasında rastgele sayı seç adım git
```

En az adım sayısı

En fazla adım sayısı

7. Scratch maskotu için aşağıdaki kodlama yapılmıştır. Bu kodlar çalıştırıldığında ne olur? Açıklayınız. (10P)



```
tıklandığında
x: 0 y: 0 konumuna git
Miyav sesini başlat
Merhaba! de
```

.....

.....

.....

.....

.....

8. Aşağıdaki kodlarda bazı metinler birleştirilmiştir. Sonuç cümlelerini yanlarındaki boşluğa yazınız. (10P)

Kodlar	Sonuç
<pre>tıklandığında ad i Ayşe yap Merhaba ve ad 'i birleştir de</pre>	
<pre>tıklandığında 1. sayı i 8 yap 2. sayı i 7 yap 1. sayı ve 2. sayının toplamı ve 1. sayı + 2. sayı 'i birleştir de</pre>	

9. Scratch programında sahnenin genişlik ve yükseklik değeri kaç pikseldir? Yazınız. (10P)

.....

10. Aşağıdaki cümlede yer alan boşluğa uygun kelimeyi yazınız. (10P)

Kuklanın başka bir kuklaya değiştiğini tespit etmek için ..... grubundaki komutlar kullanılır.

Sahneye yeni eklenen bir kuklanın ..... değeri 100'dür.