**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ**

**8. SINIFLAR SCRATCH DEĞERLENDİRME TESTİ**

**1. Yandaki komutun görevi aşağıdakilerden hangisidir?**

a) Komut bloklarını tekrarlatır.

b) Komutları istenilen süre kadar bekletir.

c) Yeşil bayrağa tıkladığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.

d) Bütün kod kümelerini durdurur.

**2. Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi programda çalışan bütün komutları durdurur?**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| a) |  | b) |  |
| c) |  | d) | C:\Users\TANER\Desktop\bloklarıdurdur.PNG |

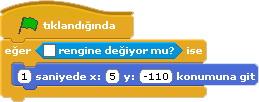
**3.  Scratch programlama dilinde yer alan yeşil bayrağın görevi nedir?**

a) Programı durdurur.

b) Programı başlatır.

c) Programı siler.

d) Programı kapatır.

****

**4. Yukarıdaki kod bloğuna göre aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?**

a) Blok tıklandığında çalışmaktadır.

b) Kod bloğu sürekli çalışmaktadır.

c) Eğer beyaz rengi algılarsa x:5 y:-110 konumuna gider.

d) İstenen konuma gitmesi 1 saniyede gerçekleşir.

**5.** *Önce 3 adım git. Sonra 2 saniye bekle. Daha sonra da “Merhaba” söyle ve bu yapılanların hepsi sürekli olsun.*

**Yukarıdaki açıklamaya uygun kod bloğu aşağıdakilerden hangisidir?**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| a) | C:\Users\TANER\Desktop\Ekran Alıntısı.PNG | b) | **C:\Users\TANER\Desktop\Ekran Alıntısı.PNG** |
| c) | C:\Users\TANER\Desktop\Ekran Alıntısı.PNG | d) | C:\Users\TANER\Desktop\Ekran Alıntısı.PNG |

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\TANER\Desktop\sınav 2.2\Ekran Alıntısı.PNG |  |

**6. Tıklandığında ekranda kaç kez “Merhaba!” yazısı görünür?**

A) 2 B) 3 C) 4 D) 5



**7. Yukarıdaki komutlar ne işe yarar?**

a) Tıklandığında puan değişkeni oluşturur.

b) Yeşil Bayrak tıklandığında puan değişkeni oluşturur.

c) Tıklandığında Puan değişkeni bir artar.

d) Yeşil bayrak tıklandığında Puan değişkenini 0 yapar.

**8. Scratch programında karakterin 1 saniyede X ve Y koordinatına gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?**

* 1. 
  2. 
  3. 
  4. 

**9. Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi içindeki kodların hiç durmadan çalışmasını sağlar?**

**a)  b) **

**c) d) **

**10. Scratch programında hazırlanmış bir oyunda, sahnedeki karakter bir şarta bağlı olarak hareket ediyorsa aşağıdaki kodların hangisi kesinlikle kullanılmıştır?**

**a) b)**

**c) d)**

*BAŞARILAR!*

*EMRAH HAS*

*Bilişim Teknolojileri Öğretmeni*