

1.

1. Hatalı olan kod hangi şıkta doğru verilmiştir?



```

Çalıştığı zaman
ilerle
nektarı al
sağa dön 90
ilerle ←1
sağa dön 90 ←2
ilerle ←3
nektarı al ←4
    
```

- A) 1 B) 2
C) 3 D) 4

2.

2. Kodlayarak (program yazarak) hangisi yapılamaz?

- A) Bilgisayar parçaları B) Pc oyunu
C) Telefon uygulamaları D) Web sayfaları

3.

3. Soru işaretli kod hangisi olmalı?



```

Çalıştığı zaman
bu işlemleri 5 kez tekrarla
yap ilerle
?
    
```

- A) Nektar al
B) Bal yap
C) İlerle
D) Sola dön

4.

4. Sırası ile 1. Ve 2. Kodlar hangi şıktı doğru verilmiş?



```

Çalıştığı zaman
ilerle
ilerle
bu işlemleri 5 kez tekrarla
yap 1.
ilerle
bu işlemleri 5 kez tekrarla
yap 2.
    
```

- A) Nektar al - ilerle
B) Nektar al – bal yap
C) İlerle - ilerle
D) Sola dön – sağa dön

5.

5. Arının nektarları toplayabilmesi için fazla olan hangi satırları programdan çıkarması gerekir?



```

Çalıştığı zaman
bu işlemleri 3 kez tekrarla
yap ilerle 1
ilerle 2
ilerle 3
nektarı al 4
    
```

- A) Sadece 4. satırı
B) 1 ve 4. satırları
C) Sadece 2. satırı
D) 1 ve 2. satırları

6.

6. Aşağıdaki görüntüde tekrar sayısı ve dönüş açısını veren şık hangisidir?



```

Çalıştığı zaman
bu işlemleri ? kez tekrarla
yap renk ayarla rastgele renk
ileriyeye taşı 100 pikseller
geriyeye doğru taşı 100 pikseller
kadar sağa dön ? derece
    
```

- A) 7,60 B) 8,45 C) 4,90 D) 5,120

7.

7. Aşağıdaki programın çizmiş olduğu karenin bir kenar uzunluğu normalden 75 piksel kısa oluyor. Programı düzeltmek için aşağıda ki şıklardan hangisi yapılmalıdır?

```

Çalıştığı zaman 1
bu işlemleri 4 kez tekrarla 2
yap ileriyeye taşı 75 pikseller 3
kadar sola dön 90 derece 4
    
```

- A) 3. Satırda bulunan 75 sayısı 150 yapılmalı
B) 1. Satırda bulunan çalıştığı zaman kodu kaldırılmalı
C) 4. Satırda bulunan sola sağa olarak değiştirilmeli
D) Hiçbir şey yapılmamalı

8.

8) Aşağıdakilerden hangisi kodlama üzerine çalışmalar yapabileceğimiz bir internet sitesidir?

- A) meb.gov.tr
B) studio.code.org
C) e-okul.meb.gov.tr
D) mynet.com

9.

9) Aşağıdaki sahne ve kodlara göre AngrvBirds kaç numaralı hedefe ulaşır?

						İleri
				1		İleri
				2		Sağa Dön
				3		İleri
				4		Sola Dön
						İleri
						Sağa Dön

- A) 1 B) 2 C) 3 D) 4

10.





10) Code.org ekranında aşağıda verilen yazı hangi anlama gelmektedir?

Çalışma alanı: 4 / 3 bloklar

- A) Kullanılan kod bloğu toplam 3'tür.
 B) Kullanabileceğimiz toplam kod bloğu 4'tür.
 C) Kullanabileceğim toplam kod blokundan 1 tane fazla kod kullanmışız.
 D) Bir tane daha kod bloğu kullanma hakkımız vardır.

11.

11) Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi içindeki kodların hiç durmadan çalışmasını sağlar?

- a)  b) 
 c)  d) 

12.

12) Aşağıda verilen kod bloğu çalıştırıldığında hangisini yapar? ("draw square" kare çiz demektir.)



- A) Ekran kenarı 100 piksel olan bir kare çizer
 B) Hiçbir şey yapmaz.
 C) Fonksiyonu çağırır ve ekrana bir daire çizer.
 D) Fonksiyon üzerinden ekrana 100 piksel uzunluğunda bir çizgi çizer

13.

13) Verilen kod bloğu çalıştırıldığında hangisini yapar?



- A) Karakter 90 derece sola dönüp 5 adım ilerler
 B) Karakter 90 derece sağa dönüp 5 adım ilerler
 C) Karakter 5 adım ilerleyip sola 90 derece döner
 D) Karakter 5 adım ilerleyip sağa 90 derece döner

14.

14)



Yukarıdaki kod bloğunda karakterimizi 10 adım sağa götürmek için süreklinin içerisine aşağıdakilerden hangisi eklenmelidir?

- A) 10 adım git B) y'yi 10 değiştir
C) 90 yönüne dön D) 15 derece dön

15.

Köpekbalığın sürekli ağzını açıp kapatıyormuş gibi görünmesini istiyorsak kullanmamız gereken kod bloğu hangisidir?

- a) sürekli tekrarla sonraki kılık
b) 2 defa tekrarla sonraki kılık
c) 90 yönüne dön
d) 10 adım git

16.

16)



Yandaki kuş karakterini domuz karakterine ulaştırmak için doğru kod bloğu hangisidir?

- a) Çalıştığı zaman kadar tekrarla sağa dön 90
b) Çalıştığı zaman kadar tekrarla sağa dön 180
c) Çalıştığı zaman kadar tekrarla sola dön 90
d) Çalıştığı zaman kadar tekrarla sola dön 180

17.



Yandaki kuş karakterini domuz karakterine ulaştırmak için doğru kod bloğu hangisidir?

- a) Çalıştığı zaman 3 kez tekrarla sağa dön 90
b) Çalıştığı zaman 3 kez tekrarla sağa dön 180
c) Çalıştığı zaman 3 kez tekrarla sola dön 90
d) Çalıştığı zaman 3 kez tekrarla sola dön 180

18.



Yandaki kuş karakterini domuz karakterine ulaştırmak için doğru kod bloğu hangisidir?

- a) Çalıştığı zaman 3 kez tekrarla sağa dön 90
b) Çalıştığı zaman 3 kez tekrarla sağa dön 180
c) Çalıştığı zaman 3 kez tekrarla sola dön 90
d) Çalıştığı zaman 3 kez tekrarla sola dön 180

19.



Yandaki tilki karakterini meşe palamuduna ulaştırmak için doğru kod bloğu hangisidir?

- a) Çalıştığı zaman kadar tekrarla yap eğer ileride yol varsa ileri yap ileri değilse sağa dön 90
b) Çalıştığı zaman kadar tekrarla yap eğer sağa doğru yol varsa ileri yap ileri değilse sola dön 90
c) Çalıştığı zaman kadar tekrarla yap eğer sola doğru yol varsa ileri yap ileri değilse sağa dön 90
d) Çalıştığı zaman kadar tekrarla yap eğer ileride yol varsa ileri yap ileri değilse sola dön 90

20.



Kızgın kuşun domuzcuğa ulaşması için hangi kod çalıştırılmalıdır?

- A) Çalıştığı zaman bu işlemleri 3 kez tekrarla yap ileri
B) Çalıştığı zaman ileri sola dön 90 ileri
C) Çalıştığı zaman ileri sağa dön 90 ileri
D) Çalıştığı zaman bu işlemleri 4 kez tekrarla yap ileri