

5. SINIF ÖRNEK SORULAR

1- "Günlük hayatta karşılaştığımız, çözüm aranması gereken ve çözümü için bilgi, mantık, deneyim ya da dikkat isteyen durumlardır."

Tanımı verilen kavram aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Algoritma B) Program C) Problem D) Bilgi

2-Aşağıdakilerden hangisi bir problem durumu olamaz?

- A) Ali sunum hazırlarken klavyenin çalışmaması
B) Melis'in araştırma yapacağı sırada internet bağlantısının kopyası
C) Enes video montajlarken elektrin girmesi
D) Orkun uyurken suların kesilmesi

3-Aşağıdakilerden hangisi problem çözme adımlarından biri değildir?

- A) Problemi anlama B) Not tutmak C) Bir plan yapma D) Planı uygulama

4-Aşağıdakilerden hangisi problem çözme stratejileri arasında yer almaz?

- A) Problem ifadesini yüzeysel oku
B) Önemli yerlerin altını çiz
C) Çözüm için deneme yap
D) Çözümü değerlendir

5-"Bir problemin çözümünde izlenecek yol anlamına gelir ve problemin çözümünün adımlar halinde yazılmasıyla oluşturulur. Her adımda yapılacak işlemler açıkça belirtilir." Yanda tanımı verilmiş olan kavram aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Operatör B) Veri C) Algoritma D) Yazılım

6-"Bilgisayarın sonucuna ulaşabilmek için algıladığı, işlediği, sonuç ürettiği veya daha sonra kullanmak üzere depoladığı her şeye denir." İfadesindeki boşluğa aşağıdaki kelimelerden hangisi yazılmalıdır.

- A) Operatör B) Veri C) Algoritma D) Blok

7-Aşağıdaki seçeneklerde "Kalem açma" algoritması sıralanmıştır. Hangi seçenek algoritma içerisinde yer almaz?

- A) Başla B) Kalem Aç C) Silgiyle Sil D) Bitir

8-Algoritmaların bazı geometrik şekillerle gösterilmesine ne denir?

- A) Yazılım B) Veri C) Algoritma D) Akış Şeması

9-Aşağıdakilerden hangisi bir problem durumu olamaz?

- A) Ahmet'in bilişim ödevini yaparken elektriklerin kesilmesi
B) Ayşe uyuduktan 1 saat sonra elektriklerin kesilmesi

- C) Fatma'nın babası yemek yaparken gazın kesilmesi
D) Umut'un babası ütü yaparken elektriğin kesilmesi

10-Aşağıda "Ayran Yapma" Algoritması için hangi adımlar yer değiştirmelidir?

- ADIM 1: Başla
ADIM 2: Yoğurdu kaba koy
ADIM 3: Çırp
ADIM 4: Tuz ekle
ADIM 5: Su ekle
ADIM 6: Bitir

- A) 1-6 B) 2-4 C) 3-5 D) 1-5

- I. Algoritma: Bilgisayarın problem çözme becerisidir.
II. Programlama Donanımlara denir.
III. Kod: Bilgisayarın anlayacağı dile denir.

11- Yukarıda verilen bilgilerden hangileri doğrudur?

- A. I,III B. I, II, III C. II,III D. I, II

12- Aşağıda verilen şekillerin algoritmik anlamları hangi seçenekte sırasıyla doğru olarak verilmiştir?



- A. Dışarıdan Bilgi Girişi - Kontrol Etme - Bitir
B. Kontrol Etme - Bitir - İşlem Yapma
C. Dışarıdan Bilgi Girişi - İşlem Yapma - Başla
D. Kontrol Etme - İşlem Yapma - Dışarıdan Bilgi Girişi

- I. Problemi Anlama
II. Çözümü Değerlendirme
III. Planı Uygulama
IV. Plan Yapma

13- Tüm derslerde ortak olan nesnelere sabit, dersten derse değişen nesnelere değişken denir. Buna göre aşağıda verilenlerden hangisi sabittir?

- A. Derste anlatılan konu B. Derse gelen öğretmen
C. Derste alınan not D. Ders süresi

I. Başla II. Makarnaları Koy III. Su koy - Isıt IV. Tencereyi Al V. Süz VI. Bitir

14- İlk biçimiyle kalmayan, yeni değerler alabilen ifade ve nesnelere aşağıdakilerden hangisi ile ifade edilir?

- A. Problem B. Değişken C. Algoritma D. Sabit

15- Aşağıdakilerden hangisi algoritma kullanmanın avantajlarından biri değildir?

- A. Hiçbir işlem yapmadan sonuca ulaşabilme
B. Farklı yol ve yöntemler deneyebilme
C. Problem çözme sürecinde daha az zaman harcama
D. Hatalı işlem yapma ihtimalini azaltma

Sivasspor : 49

Trabzonspor : 49

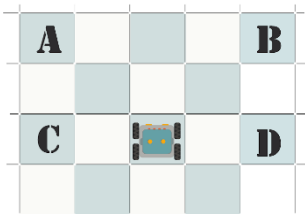
Galatasaray: 49

16- Yukarıda 3 takımın bir hafta önceki puanları verilmiştir. "Son hafta Sivasspor ve Trabzonspor ve Galatasaray yenilmedi" bilgisini aldığımızda yeni puan durumu aşağıdakilerden hangisi gibi olabilir?

- A. Sivasspor 52 - Trabzonspor 49 - Galatasaray 52
B. Sivasspor 52 - Trabzonspor 50 - Galatasaray 50
C. Sivasspor 49 - Trabzonspor 50 - Galatasaray 50
D. Sivasspor 49 - Trabzonspor 50 - Galatasaray 52

17- Özgür öğretmen karneleri dağıtırken "Bu sınıftan sadece Sena veya Ecren veya Zülal takdir belgesi almıştır" ifadesini kullanmıştır. Bu ifadeye göre öğrencilerin aldıkları belgeler hangi seçenekteki gibi olamaz?

- A. Sena= Teşekkür - Ecren=Teşekkür - Zülal=Takdir
B. Sena= Takdir - Ecren=Teşekkür - Zülal=Takdir
C. Sena= Takdir - Ecren=Teşekkür - Zülal=Teşekkür
D. Sena= Teşekkür - Ecren=Takdir - Zülal=Teşekkür



18- Yukarıda verilen resme göre robotumuzun hangi algoritmayı kullanarak A noktasına ulaşamaz?

- A. BAŞLA - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - SAĞA DÖN - İLERLE - BİTİR
B. BAŞLA - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - BİTİR

- C. BAŞLA - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR
D. BAŞLA - İLERLE - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR

19- Aşağıda verilenlerden hangisi problem çözme adımları arasında yer almaz?

- A) Bir Plan Yapma
B) Çözümü Değerlendirme
C) Problemi Anlama
D) Problem Oluşturma

20- "Gökçe neredeyse her sabah okula geç kalmaktadır." Bu sorunun nedenleri arasında aşağıdakilerden hangisi sayılmaz?

- A) Akşam çok geç yattığından kalkamıyor olabilir.
B) Arkadaşları çok erken geliyor olabilir.
C) Sabah alarm kurmadığı için uyanamıyor olabilir.
D) Okul eve çok uzak olabilir.

21- Futbol maçlarında her takımda olması gereken oyuncu sayısı 11 olup değişmezken, her maçın sonucu farklı olabilmektedir. Burada maçın sonucu programlama sürecine göre hangisi olabilir?

- A) Sabit
B) Problem çözme yöntemi
C) Mantıksal operatör
D) Değişken

22- Selçuk Ortaokulunda 5. Sınıf öğrencilerinin dersleri saat 13:00 da başlarken 18:45 te bitmektedir. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinde en yüksek not 100 iken her öğrenci çalışmasına göre farklı puanlar alabilmektedir. Yukarıda verilen bilgilerden hangisi değişken olarak ifade edilebilir?

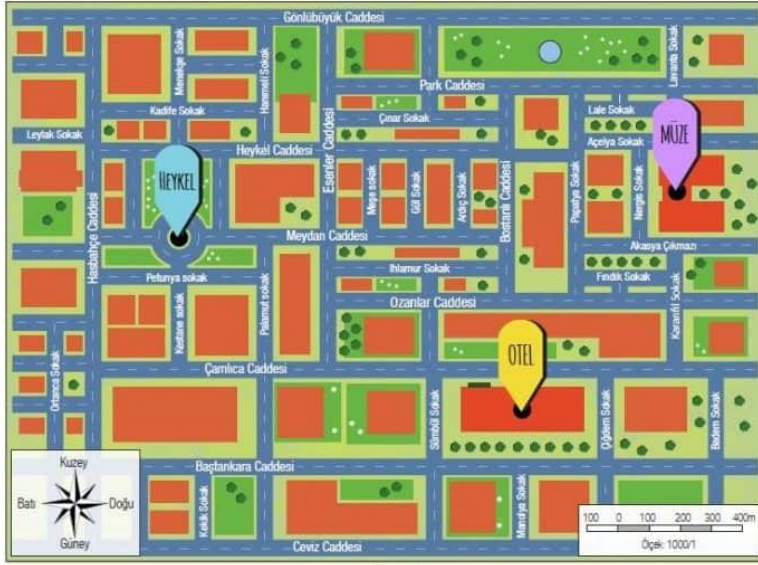
- A) Ders bitiş saati
B) Ders başlama saati
C) En yüksek alınabilecek puan
D) Öğrencilerin aldığı puan

23- "Satranç oyunu 2 kişi ile oynanır ve başlangıçta taşlar hep aynı şekilde dizilir. Oyun başladıktan sonra her taşın kendine ait bir ilerleme yöntemi bulunur. Oyun bazen çok kısa sürebilirken bazen çok uzun sürebilmektedir. Hamle sayıları oyuncuların oyun stiline göre farklılaşabilir. Oyun sonunda bir taraf kazanabileceği gibi bazen berabere de bitebilir." Bu bilgilere göre aşağıda verilenlerden hangisi sabittir?

- A) Oyunun Sonucu
B) Oyundaki hamle sayısı
C) Başlangıçtaki taş dizilimleri
D) Oyunun süresi

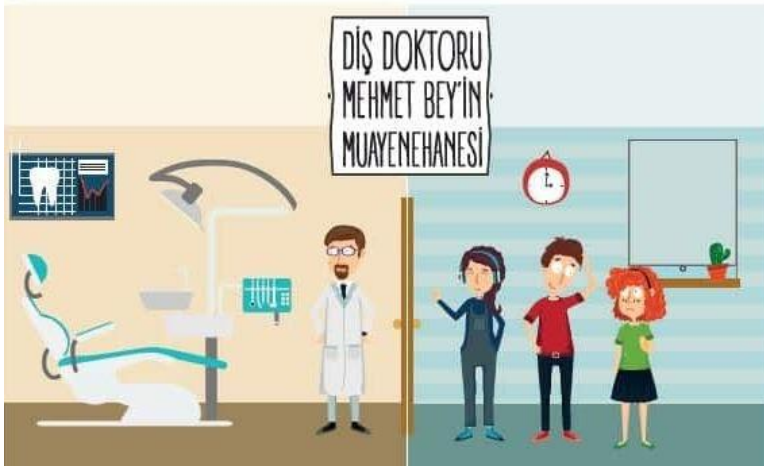
24- Aşağıda Akış Şemaları ile ilgili verilenlerden hangisi yanlıştır?

- A. Farklı hareketler için farklı semboller kullanılır.
B. Bir sürecin adımlarını görsel yada sembolik olarak gösterir.
C. Akış şemaları çeşitli şekillerden oluşur.
D. Akış şemalarının güzel görünmesi için istediğimiz adıma istediğimi şekli verebiliriz



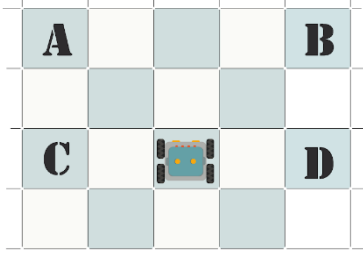
25- "1- Otelden çık. 2- 3- Sağ tarafında Kestane Sokak'ı görene kadar dümdüz ilerle. 4-Sağa dön ve Kestane Sokak'a gir. 5- Kestane Sokak boyunca dümdüz ilerle. 6- Heykeli karşında göreceksin." Bu algoritmaya göre 2 numaralı adım ne olabilir?

- A) Sağa Dön B) Kuzeye yönel C) Sola Dön D) Düz ilerle



26- Yukarıdaki resime göre Doktorun muayenehanesinde bulunanlardan hangisi değişken olur?

- A) Gelen Hastalar B) Doktor Mehmet Bey
C) Doktorun odası D) Hastaların oturduğu koltuk



27- Yukarıda verilen resme göre robotumuzun D noktasına gitmesi için gerekli olan akış şeması adımları nasıl olmalıdır?

- A. BAŞLA - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- B. BAŞLA - SAĞA DÖN - SOLA DÖN - İLERLE - BİTİR
- C. BAŞLA - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- D. BAŞLA - İLERLE - İLERLE - BİTİR

28- Karışık halde verilmiş olan "yumurta kırma ve yeme" algoritmasını doğru şekilde düzenleyiniz.

Servise hazırla / Malzemeleri hazırla / Afiyetle ye / Yumurta kır / Başla / Tuz ilave et / Tavaya yağ koy

Adım 1:

Adım 2:

Adım 3:

Adım 4:

Adım 5:

Adım 6:

Adım 7:

Adım 8:

29- Gökçe neredeyse her sabah okula geç kalmaktadır. Bu durum Gökçe'yi iyice rahatsız etmeye başlamıştır. Çünkü okulda onun kadar sık geç kalan başka birisi yoktur ve bu durumu iyice dikkat çekmeye, öğretmenleri ve arkadaşları tarafından dile getirilmeye başlanmıştır.

Gökçe'nin okula geç kalma probleminin nedenlerini balık kılçığı yöntemi ile belirleyiniz.

