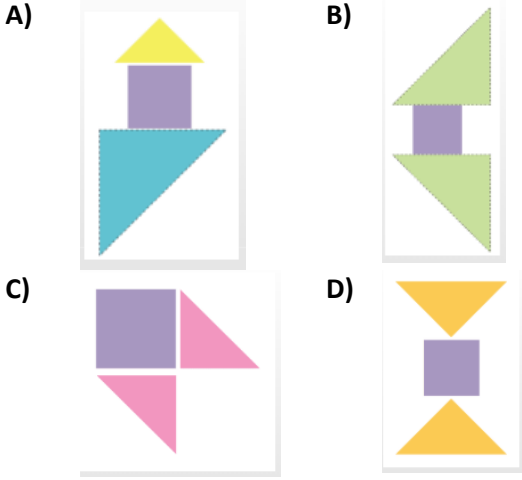


BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ DERSİ

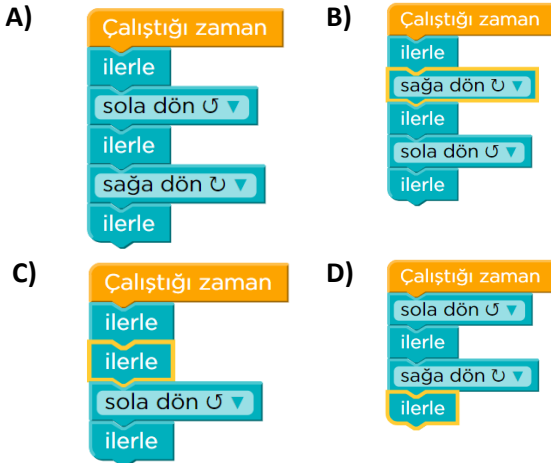
ÇALIŞMA YAPRAĞI

1. Üçgen ile başlayın
Üçgenin altına kare yerleştirin
Karenin altına başka bir üçgen daha yerleştirin

Yukarıda ki komutların görüntüsü aşağıda ki şıklardan hangisi değildir?



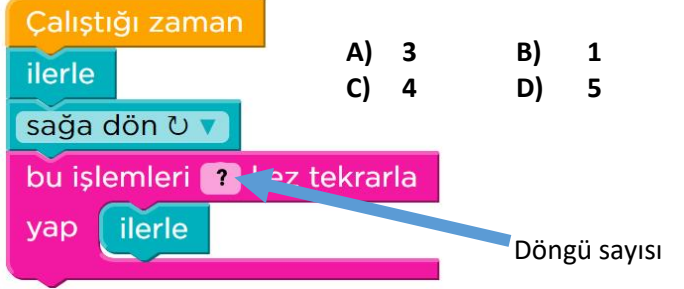
2. Aşağıda ki görüntünde kırmızının yeşile gitmesini sağlayan kodlar hangi şıkta doğru verilmiştir?



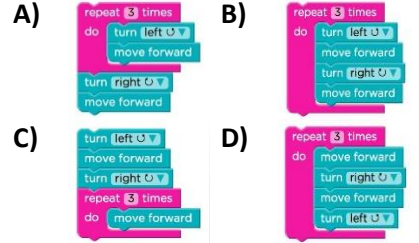
3. Programda kaç satır kod kullanılmıştır?



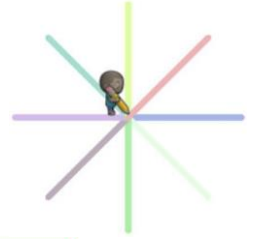
4. Verilen görüntüde kırmızının yeşile gitmesini sağlayan kodlar aşağıda verilmiştir. Döngüde girilmesi gereken tekrar sayısı kaç olmalıdır?



5. Zombi ayçiçeğine nasıl gider?

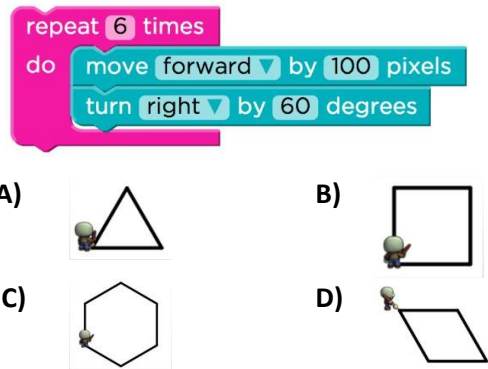


6. Aşağıdaki görüntüde tekrar sayısı ve dönüş açısını veren şık hangisidir?






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



7. Hangi şekil bu döngü tarafından yapılmıştır?



8. Soru işaretli yerlere gelecek kodlar hangi şıktadır?



A)  B) 


C)  D) 

9. Soru işaretli yere gelecek rakamlar hangi şıkta doğru verilmiştir?



A) 1.2.3.4.5.6
B) 2.2.2.2.2.2
C) 1.1.1.1.1.1
D) 3.2.3.2.3.2

10. Soru işaretli yere gelecek kod hangisidir?



A) Sağa dön
B) Sola dön
C) İlerle
D) Geri git

11. Hatalı olan kod hangi şıkta doğru verilmiştir?



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

12. Kodlayarak (program yazarak) hangisi yapılamaz?

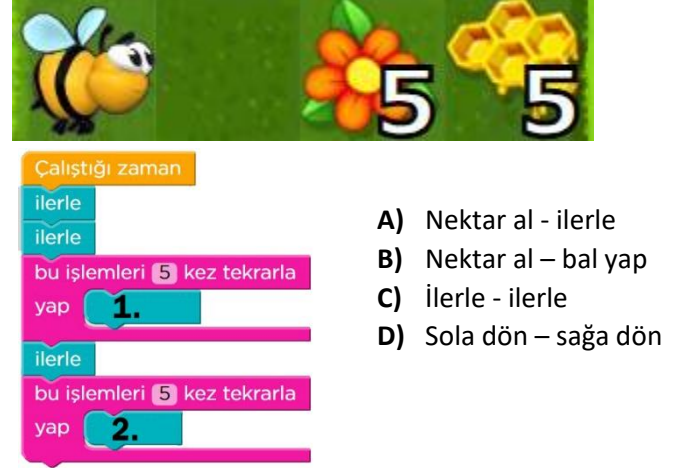
- A) Bilgisayar parçaları B) Pc oyunu
C) Telefon uygulamaları D) Web sayfaları

13. Soru işaretli kod hangisi olmalı?



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

14. Sırası ile 1. Ve 2. Kodlar hangi şıkta doğru verilmiştir?



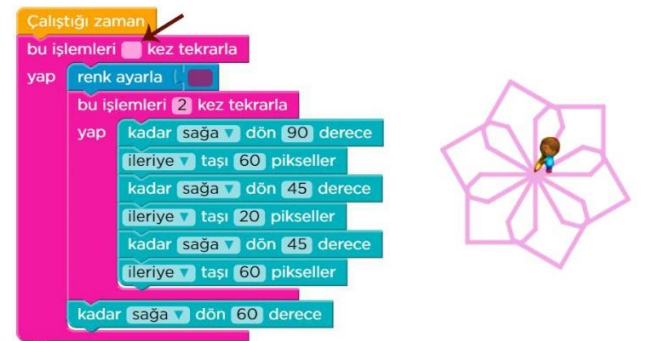
A) Nektar al - ilerle
B) Nektar al - bal yap
C) İlerle - ilerle
D) Sola dön - sağa dön

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



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

16. Şekli çizebilmek için okla gösterilen döngü kaç kez çalıştırılmalı?



A) 8 B) 12 C) 6 D) 5

17. 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
  ileriye 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

18. Eğer çiçekte 1 ve 1den fazla nektar var ise nektar aldırnan program aşağıda verilmiştir. Kodun eksik olan kısmı hangi şıkta verilmiştir?

```

Çalıştığı zaman
ilerle
eğer nektar ?
yap nektarı al

```

A) = 0
 B) < 1
 C) > 0
 D) < 0

19. Arının nektarları toplaması için gerekli kodlar aşağıda verilmiştir. Nektarları toplayabilmesi için kodların doğru kullanılışı hangi şıkta doğru verilmiştir?

eğer nektar > 0 yap	1	
ilerle	2	
nektarı al	3	
sağa dön U	4	
sola dön U	5	

A) 2.1.3.4.2.2.1.3
 B) 1.3.4.2.5.5.5.3
 C) 5.5.3.3.1.2.4.5
 D) 1.2.3.4.5.5.4.3

20. 1. ve 2. Döngülere yazılacak döngü sayıları nedir?

```

Çalıştığı zaman
ilerle
bu işlemleri 1 kez tekrarla
yap
  bu işlemleri 2 kez tekrarla
  yap
    ileri
  eğer nektar = 1
  yap
    nektarı al
  sola dön U

```

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

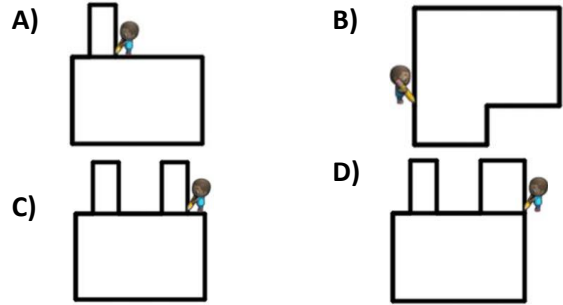
21. Arıya nektarları toplaması için yardım edin.



move forward: ilerle
 get nectar: nektar al

- A) repeat 2 times
do move forward
do get nectar
- B) repeat 2 times
do move forward
if nectar = 1
do get nectar
- C) repeat 2 times
do move forward
if nectar = 1
do get nectar
- D) repeat 2 times
do if nectar = 0
do get nectar
move forward

22. Hangi çizim simetrikdir?



23. 5 al bloğu programda ki kullanım biçimi nedir?

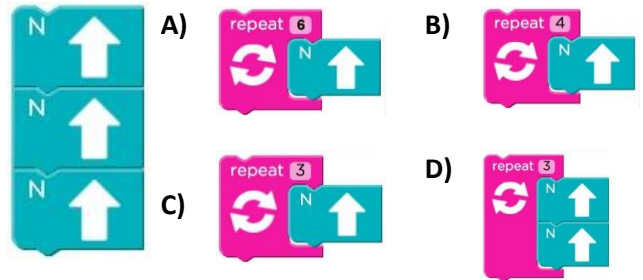
```

Çalıştığı zaman
ilerle
5 al
sağa dön U
bu işlemleri 2 kez tekrarla
yap
  ileri
  5 al

```

- A) Tekrar için
 B) Fonksiyon olarak
 C) Hiçbir şey için
 D) Döngü olarak

24. Aynı olan tekrar blokları hangileridir?



25. Bir sorunu çözmek veya belirlenmiş bir amaca ulaşmak için tasarlanan yola - plana, takip edilen işlem basamaklarına denir. Tanımda boş olan yere ne gelmelidir?

- A) Döngü
 B) Algoritma
 C) Kod
 D) Herhangi bir şey