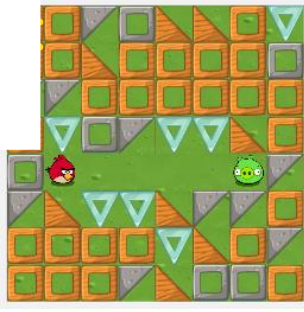


rg soruları:



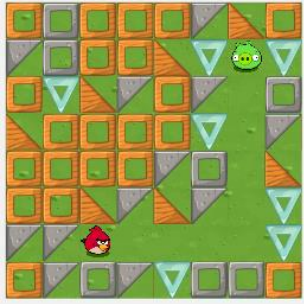
1. Yandaki kuş karakterini domuz karakterine ulaştırmak için doğru kod bloğu hangisidir?

a)

b)

c)

d)



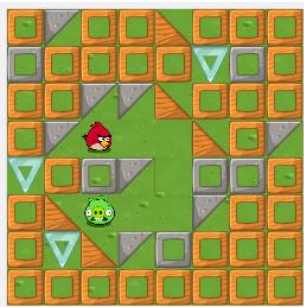
2. Yandaki kuş karakterini domuz karakterine ulaştırmak için doğru kod bloğu hangisidir?

a)

b)

c)

d)



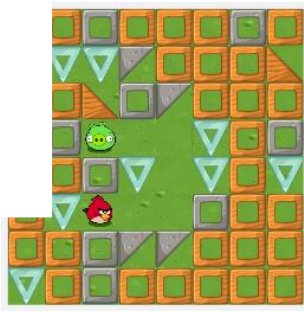
3. Yandaki kuş karakterini domuz karakterine ulaştırmak için doğru kod bloğu hangisidir?

a)

b)

c)

d)



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

a)

b)

c)

d)



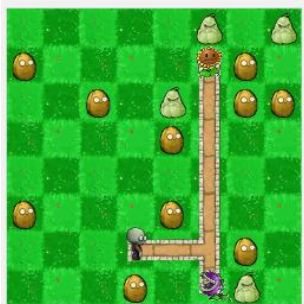
5. Yandaki zombi karakterini ayçiçeği karakterine ulaştırmak için doğru kod bloğu hangisidir?

a)

b)

c)

d)



6. Yandaki zombi karakterini ayçiçeği karakterine ulaştırmak için doğru kod bloğu hangisidir?

a)

b)

```

Çalıştığı zaman
kadar tekrarla
yap
  ilerle
  eğer sola doğru yol varsa
  yap
    sağa dön

```

c)



```

Çalıştığı zaman
kadar tekrarla
yap
  ilerle
  eğer sola doğru yol varsa
  yap
    ilerle
  sola dön

```

d)

7. Yandaki zombi karakterini ayçiçeği karakterine ulaştırmak için doğru kod bloğu hangisidir?

```

Çalıştığı zaman
kadar tekrarla
yap
  sağa dön
  ilerle

```

a)

```

Çalıştığı zaman
kadar tekrarla
yap
  eğer sağa doğru yol varsa
  yap
    ilerle
  sağa dön

```

b)

```

Çalıştığı zaman
kadar tekrarla
yap
  ilerle
  eğer sağa doğru yol varsa
  yap
    sağa dön

```

c)

```

Çalıştığı zaman
kadar tekrarla
yap
  sağa dön
  eğer sağa doğru yol varsa
  yap
    ilerle

```

d)



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

```

Çalıştığı zaman
kadar tekrarla
yap
  ilerle
  eğer sola doğru yol varsa
  yap
    sola dön

```

a)

```

Çalıştığı zaman
kadar tekrarla
yap
  eğer ileride yol varsa
  yap
    ilerle
  sola dön

```

b)

```

Çalıştığı zaman
kadar tekrarla
yap
  ilerle
  eğer sağa doğru yol varsa
  yap
    sağa dön

```

c)

```

Çalıştığı zaman
kadar tekrarla
yap
  ilerle
  eğer sağa doğru yol varsa
  yap
    ilerle

```

d)



9. Yandaki tilki karakterini meşe palamuduna ulařtırmak için dođru kod blođu hangisidir?

a)

b)

c)

d)



10. Yandaki tilki karakterini meře palamuduna ulařtırmak için dođru kod blođu hangisidir?

a)

b)

c)

d)



11. Elsa karakteri şekildeki gibi + çizebilmesi için hangisi yapılmalıdır?

a) Çalıştığı zaman
ileriyeye taşı 100 pikseller
geriye doğru taşı 100 pikseller
kadar sağa dön 90 derece

b) Çalıştığı zaman
Tekrarla 4 kez tekrarla
yap ileriyeye taşı 100 pikseller
geriye doğru taşı 100 pikseller
kadar sağa dön 90 derece

c) Çalıştığı zaman
Tekrarla 4 kez tekrarla
yap ileriyeye taşı 100 pikseller
geriye doğru taşı 100 pikseller
kadar sağa dön 90 derece
ileriyeye taşı 100 pikseller

d) Çalıştığı zaman
Tekrarla 4 kez tekrarla
yap ileriyeye taşı 100 pikseller
geriye doğru taşı 100 pikseller
kadar sağa dön 90 derece
geriye doğru taşı 100 pikseller



12. Elsa karakteri şekildeki gibi 3 kar dalı çizebilmesi için hangisi yapılmalıdır?

a) Çalıştığı zaman
Tekrarla 3 kez tekrarla
yap bir kar tanesi dal oluşturun
kadar sağa dön 45 derece

b) Çalıştığı zaman
Tekrarla 3 kez tekrarla
yap bir kar tanesi dal oluşturun
kadar sola dön 45 derece

c) Çalıştığı zaman
Tekrarla 3 kez tekrarla
yap ileriyeye taşı 100 pikseller
bir kar tanesi dal oluşturun
kadar sola dön 45 derece

d) Çalıştığı zaman
Tekrarla 3 kez tekrarla
yap ileriyeye taşı 100 pikseller
bir kar tanesi dal oluşturun
geriye doğru taşı 100 pikseller
kadar sağa dön 45 derece



13. Elsa karakterine 8 tane kar dalı çizdirmek için ne yapılmalıdır?

a) Çalıştığı zaman
Tekrarla 8 kez tekrarla
yap bir kar tanesi dal oluşturun
kadar sağa dön 45 derece

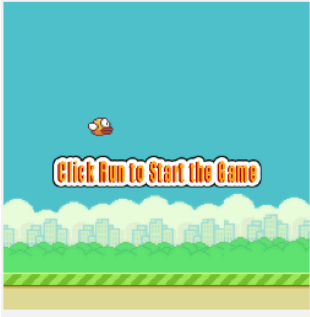
b) Çalıştığı zaman
Tekrarla 8 kez tekrarla
yap ileriyeye taşı 100 pikseller
bir kar tanesi dal oluşturun
kadar sağa dön 45 derece

```

Çalıştığı zaman
Tekrarla 8 kez tekrarla
yap
  İleriye taşı 100 pikseller
  bir kar tanesi dal oluşturun
  geriye doğru taşı 100 pikseller
  kadar sağa dön 45 derece

```

c)



```

Çalıştığı zaman
Tekrarla 6 kez tekrarla
yap
  bir kar tanesi dal oluşturun
  kadar sağa dön 45 derece

```

d)

14. Flappy Bird karakteri bir engele çarparsa oyun bitsin. Bunu yapan kodlama hangisidir?

```

Çalıştığı zaman
ayarla hız normal
tıkladığı zaman
kanat çırp
Bir engele çarptığı zaman
oyunu bitir

```

a)

```

Çalıştığı zaman
ayarla hız normal
tıkladığı zaman
kanat çırp

```

b)

```

Bir engele çarptığı zaman
kanat çırp
kanat sesi çıkar

```

```

Çalıştığı zaman
ayarla hız normal
tıkladığı zaman
oyunu bitir

```

c)

```

Çalıştığı zaman
oyunu bitir

```

d)

```

tıkladığı zaman
kanat çırp
Bir engele çarptığı zaman
kanat çırp
ayarla hız normal

```