

1. Scratch programında hazırlanan çalışmalarını kaydetmek için hangi menü kullanılır?

- a) Dosya > Bilgisayarımdan Yükle
- b) Düzenle > Bir adımlık kurulum
- c) Dosya > Bilgisayarıma Kaydet
- d) Paylaş > Bu projeyi internette paylaş

2.  komutunun 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.

3.  Yanda verilen düğmenin görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Komut bloklarını tekrarlatır.
- b) Komutları istenilen süre kadar bekletir.
- c) Sahneyi tam ekran görünümüne getirir.
- d) Animasyonun çalışmasını sağlar.

4.  Komutunda ses bulunmamasının sebebi nedir?

- a) Kostümler bölümünde ses olmaması
- b) Sesler bölümünde ses eklenmemiş olması
- c) Kuklaya ses eklenmemesi
- d) Kuklanın ses için uygun kostümü olmaması

5.  Yukarıdaki kod blokları çalıştırıldığında ekranda hangi sayı gözükmez?

- a) 2 b) 7 c) 9 d) 11

6. Koordinat sisteminin yukarı-aşağı yani dikey olan eksenine ne denir?

- a) x b) y c) z d) t





7. Koordinat sisteminin sağa-sola yani yatay olan eksenine ne denir?

- a) x b) y c) z d) t

8. Scratch uygulamasında “konuşma balonları” hangi kod bloklarında bulunur?

- a) Hareket b) Görünüm c) Ses d) Olaylar

9. Kedinin kenara gelince geri dönmesini sağlayan kod nedir?

- A)  B) 
- C)  D) 

10. Umut'un Bilişim dersi projesi için hazırladığı programda kukla ekranın kenarına gelince geri dönerken baş aşağı dönüyor. Umut'un kuklanın ters dönmesini engellemek aşağıdaki bloklardan hangisini kullanması gerekir?

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 





11. Aşağıdakilerden hangisi değişken bir veridir?

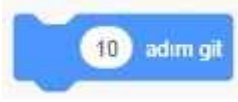
- A) Bir ders saatinin süresi
- B) Futbol maçındaki oyuncu sayısı
- C) Maçta kırmızı kart gören oyuncu sayısı
- D) Bir haftadaki gün sayısı

12. Aşağıdakilerden hangisi sabit bir veridir?

- A) Evde ders çalışma süresi
- B) Öğrencinin bir tenefüste oynadığı oyun sayısı
- C) Sınıfında derse katılan öğrenci sayısı
- D) Bir yıldaki mevsim sayısı

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

- A)  B) 
- C)  D) 



14. Bloğunun görevi nedir?
- Karakteri 2 adım geriletir.
 - Karakteri 10 adım ilerletir.
 - Karakteri 1 adım ilerletir
 - Karakteri 10 adım zıplattır.



15. Komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- Karakterin sahnede resminin çıkmasını sağlar
- Bu komut içerisine yerleştirilen komutları çalışmayı durdurana kadar tekrarlar.
- Karakteri 180 derece döndürür
- Karakteri kenarda ise zıplattır.

16. Aşağıdaki gibi karakterimizin soru sorması için hangi komut kullanılır?

-
-
-
-

17. Scratch programında karakterin girilen saniyede girilen x ve y koordinatına gitmesini sağlayan blok aşağıdakilerden hangisidir?

-
-
-
-

18. Scratch programında sahne ne anlama gelmektedir?

- Kullanılan blokların bulunduğu bölümdür.
- Tasarladığımız karakterin hareketlerini gördüğümüz bölümdür.
- Blokları çekip bıraktığımız yerdir.
- Programın üst kısmında bulunan menü kısmıdır.

19. Algoritma hazırlarken en çok neye dikkat etmeliyiz?

- Planlama ve Sıralama
- Depolama
- Hafıza
- Akış Diyagramlarına

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

-
-
-
-

21. Scratch programında bir sayı tahmin etme oyunu yapıyoruz. Bilgisayarın rastgele sayı tutmasını sağlayan kod bloğu hangisidir?

-
-
-
-

22. Scratch programının kullanım amacı hangi şıkta doğru şekilde ifade etmiştir?

- Oyun, çizgi film ve animasyon oluşturabiliriz.
- Sadece yazı yazmakta kullanabiliriz
- Scratch bir bilgisayarın çalışması için gereken donanımdır
- Scratch'ı internete girerken kullanırız



23. Scratch programlama dilinde yer alan kırmızı düğmenin görevi nedir?

- Programı durdurur.
- Programı başlatır.
- Programı siler.
- Programı kapatır.

tıklandığında

1 ile 10 arasında rastgele bir sayı üret diye konuş

24. Yukarıdaki bloğa göre hangisi doğrudur?

- A) Tıklandığında ekranda 1 ile 10 arasında bir sayı görülür.
- B) Tıklandığında ekranda 20 sayısı görülebilir.
- C) Tıklandığında ekranda 1 ile 100 arasında bir sayı görülür.
- D) Tıklandığında "Merhaba" yazısı görülür.

25. Aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

- A) Sahnede birden fazla karakter olabilir.
- B) Her karakterin sadece 1 kostümü vardır.
- C) Sahnedeki karakterler bloklar yardımıyla hareketlendirilir.
- D) Scratch programıyla oyunlar oluşturabiliriz.

26. Sahnede karakterimizin görünmemesini sağlayan komut aşağıdakilerden hangisidir?

- A)  B)  C)  D) 

27. Sahneden kaybolan karakterimizin tekrar görünmesini sağlayan komut aşağıdakilerden hangisidir?

- A)  B)  C)  D) 

28. Aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

- A) Scratch programıyla görüntülü konuşma yapabiliriz.
- B) Her karakterin sadece 1 kostümü olabilir.
- C) Sahnedeki karakterler bloklar yardımıyla hareketlendirilir.
- D) Sahnede birden fazla karakter olabilir.

29. Scratch programında yer alan x ve y koordinatları ne işe yarar?

- A) Karakter eklemek için kullanılır.
- B) Karakterin hareketini sağlar.
- C) Karakterin konuşmasını sağlar.
- D) Karakterin kostüm değişikliğini sağlar.

10 kez tekrarla





30. Yanda verilen blok ne işe yarar?

- A) İçindekileri sürekli tekrarlar.
- B) Tüm blokların çalışmasını durdurur.
- C) İçindeki komutları 10 defa tekrarlar.
- D) Blokların çalıştırır.

31. Resimlerin ya da hareketsiz nesnelerin arka arkaya hızlı bir şekilde gösterilmesiyle karakterlerin hareket ediyormuş gibi görünmesini sağlayan bir gösterim şekline ne denir?

- A) Sahne
- B) Karakter
- C) Blok tabanlı programlama
- D) Animasyon





32. Sahnedeki kuklanın yukarı doğru gitmesi için hangi kod kullanılabilir?


- A)  B) 
C)  D) 

33.  bu kodun görevi nedir?

- A) Kuklanın yönünü 15 derece daha saat yönünde döndürür
- B) Kuklanın yönünü 15 derece daha saat yönünün tersinde döndürür
- C) Kuklanın yönünü 15 derece yönüne döndürür
- D) Kuklanın yönünü -15 derece yönüne döndürür

34. Sahnedeki kuklanın aşağı doğru gitmesi için hangi kod kullanılabilir?

- A)  B) 
C)  D) 

35.  Yanda verilen Scratch bloğuyla ilgili olarak aşağıda verilen seçeneklerden hangisi doğrudur?

- A) Kuklanın rengini kırmızı olarak ayarlar.
- B) Kuklanın kırmızı renge değip değmediğini algılar.
- C) Bu blok Görünüm sekmesinde bulunur.
- D) Sahnenin kırmızı renge değip değmediğini algılar.

36. Yandaki kod kullanılarak karakterin nasıl hareket etmesi sağlanır?

- A) Sürekli olarak 10 adım gider.
- B) 10 adım gider ve 1 saniye bekleyip durur.
- C) Sürekli olarak 10 adım gider ve 1 sn. bekler.
- D) 1 sn. bekler ve 10 adım gider.



37. Scratch programında yer alan yandaki düğmenin görevi nedir?

- A) Kukla eklemek için kullanılır.
- B) Kuklanın hareketini sağlar.
- C) Kuklaya ses ekler.
- D) Kuklanın kostüm değişikliğini sağlar.



38. Scratch programında yer alan yandaki düğmenin görevi nedir?

- A) Kukla eklemek için kullanılır.
- B) Kuklanın hareketini sağlar.
- C) Kuklaya ses ekler.
- D) Kuklanın kostüm değişikliğini sağlar.

39. Scratch programında yer alan yandaki en üstteki düğmenin görevi nedir?

- A) Bir resmi kukla olarak yüklemek için kullanılır.
- B) Kuklanın hareketini sağlar.
- C) Kuklaya ses ekler.
- D) Kuklanın kostüm değişikliğini sağlar.



40. Scratch programında yer alan yandaki düğmenin görevi nedir?

- A) Kuklaya ses ekler.
- B) Kuklanın hareketini sağlar.
- C) Dekor eklemek için kullanılır.
- D) Kuklanın kostüm değişikliğini sağlar.

CEVAP ANAHTARI

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 21. C |
| 2. C | 22. A |
| 3. C | 23. A |
| 4. B | 24. A |
| 5. D | 25. B |
| 6. B | 26. B |
| 7. A | 27. D |
| 8. B | 28. A |
| 9. A | 29. B |
| 10. A | 30. C |
| 11. C | 31. D |
| 12. D | 32. A |
| 13. B | 33. B |
| 14. B | 34. D |
| 15. B | 35. B |
| 16. B | 36. C |
| 17. A | 37. C |
| 18. B | 38. A |
| 19. A | 39. A |
| 20. B | 40. C |