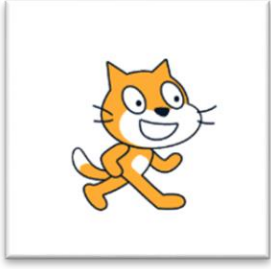


## LİSE BİLGİSAYAR BİLİMLERİ DERSİ ÇALIŞMA SORULARI

1)



Kedi karakterinin ilerlemesini sağlayan blok kod hangisidir?

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

2)

Kedi karakterinin KUZELY yönlü yürümesini sağlayan kod bloğu hangisidir?



KUZELY

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

3) blok kodunun görevi hangisidir?

- A) Nesneyi hareket ettirir.  
B) Nesnenin hareketinin zaman kontrolünü sağlar.

- C) Nesneyi ekranda ilgili yöne götürür.  
D) Nesne ekranda kenara çarparsa geri döndürür.

4) Hangisi Scratch Programında bir menü değildir?

- A) Hareket B) Kontrol C) Sabitler  
D) Değişkenler



5) ve arasında geçiş yapabilmek için hangi blok kodu kullanmak gerekir?

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

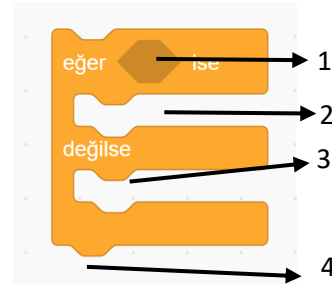
6) Bir karakterin sesini düşürmek için hangisini kullanmak gerekir?

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

7) Aşağıdaki blok kodlardan hangisi olaylar menüsünde yer almaz?

- A) Boşluk tuşuna basılınca B) Yeşil Bayrağa tıklanınca  
C) Bu kuklaya tıklanınca D) 1 saniye bekle

8)



Yandaki blok kodda koşul nereye yazılmalıdır?

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

9)



düğmesinin görevi nedir?

- a) Seçilen karakteri çoğaltır.  
b) Karakterleri renklendirir.  
c) Dosyadan yeni karakter seçer.  
d) Seçilen karakteri küçültür.

10)



komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a. Karakterin sahnede resminin çıkmasını sağlar
- b. Bu komut içerisine yerleştirilen komutları çalışmayı durdurana kadar tekrarlar.
- c. Karakteri 180 derece döndürür
- d. Karakteri kenarda ise zıpladır.

11)



1 ile 10 arasında rastgele bir sayı üret diye konuş

Bu kod çalıştırıldığında ekranda hangi sayı gözükmez?

- a) 3
- b) 5
- c) 8
- d) 11

12)



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.

13)



Yandaki gibi karakterimizin soru sorması için hangi komut kullanılır?

- a) Başkentimiz neresidir? diye sor ve bekle
- b) Başkentimiz neresidir? de 2 saniye
- c) Başkentimiz ile neresidir? i birleştir
- d) Başkentimiz neresidir? in uzunluğu

14)

2 saniyede x: -107 y: -15 konumuna git

komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Karakteri 2 defa "x:-107", "y:-15" koordinatına götürür.
- b) Karakteri "x:-107", "y:-15" koordinatında durdurur.
- c) 2 karakterleri "x:-107", "y:-15" koordinatına taşır.
- d) Karakteri 2 saniyede "x:-107", "y:-15" koordinatına götürür.

15)

Scratch programında hazırlanan çalışmaları kaydetmek için hangi menü kullanılır?

- a. Dosya > Kaydet
- b. Düzenle > Bir adımlık kurulum
- c. Dosya > Yeni
- d. Paylaş > Bu projeyi internette paylaş

16)



Yukarıdaki kod bloğunun açıklaması aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Sağ ok tuşuna basıldığında 15 derece sağa döner ve 10 adım ilerler
- b) Bayrak tıkladığında 10 adım ilerler
- c) Sağ ok tuşuna basıldığında 15 derece sola döner
- d) Sol ok tuşuna basıldığında 15 derece sağa döner ve 10 adım ilerler

17)

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

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

18)

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

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

19)

Scratch programında tüm programın ve hareketlerin görüldüğü beyaz alana ne denir?

- a) Kare
- b) Program Penceresi
- c) Kostüm
- d) Sahne

20)

Y'yi -10 değiştir komutu karaktere ne yapar?

- a) Karakteri sola 10 birim götürür.
- b) Karakteri sağa 10 birim götürür.
- c) Karakteri aşağı 10 birim götürür.
- d) Karakteri yukarı 10 birim götürür.

21)

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

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

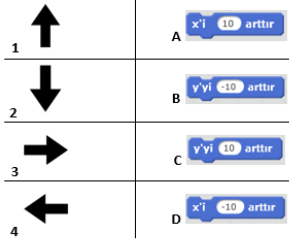
22)

Scratch karakteri olan kedi, hangi (x,y) noktasına geldiği zaman sahneden kaybolur?

- A) (400,400)
- B) (158,0)
- C) (240,180)
- D) (-20,20)

23)

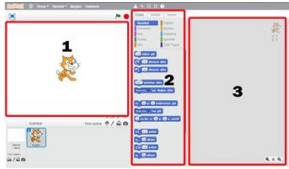
Aşağıda verilen yönlerle eşleşen uygun sıralama aşağıdakilerden hangisidir? \*



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

24)

Aşağıda verilen numaralı alanlar hangisinde doğru olarak verilmiştir?



- A) Sahne - Blok Paketi - Kodlama Alanı
- B) Blok Paketi - Sahne - Kodlama Alanı
- C) Sahne - Kodlama Alanı - Blok Paketi
- D) Kodlama Alanı - Blok Paketi - Sahne

25)

"Eğer bir öğrenci bilgisayar ekranına 40 cm'den daha yakın ise kırmızı lamba yansın ve uyarı sesi çıksın değilse sadece yeşil lamba yansın." Bu ifadeyi anlatan kod bloğundan aşağıdakilerden hangisi kesinlikle olmalıdır? \*

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

26)

Scratch'te sahnenin koordinat aralıkları aşağıdakilerden hangisinde doğru verilmiştir?

- A) X(-240,240) - Y(-180,180)
- B) X(-220,220) - Y(-160,160)
- C) X(-160,160) - Y(-220,220)
- D) X(-180,180) - Y(-240,240)

27) Aşağıdakilerden hangisi döngü bloğu değildir?

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

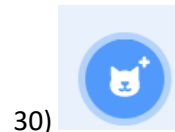
28) "Programımızın amacı yukardan aşağı inen top kutudaki renk ile aynı renk ise hanemize 10 puan yazılsın"

Bu program planında hangisi yoktur?

- A) Değişken
- B) Şart
- C) Algılama
- D) Ses

29) Bilgisayarımızın rasgele sayı üretmesini istersek hangisini kullanmalıyız?

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



30) simgesi ne anlama gelmektedir?

- A) Yeni bir kod ekle
- B) Yeni bir dekor( arka plan) ekle
- C) Yeni bir karakter ekle
- D) Yeni bir sayfa ekle

Cevap Anahtarı : 1- B 2-B 3-D 4-C 5-B 6-B 7-D 8-A 9-D 10-B 11-D 12-C 13-A 14-D 15-A 16-A 17-B 18-A 19-D 20-C 21-B 22-A 23-A 24-A 25-A 26-A 27-A 28-D 29-A 30-C