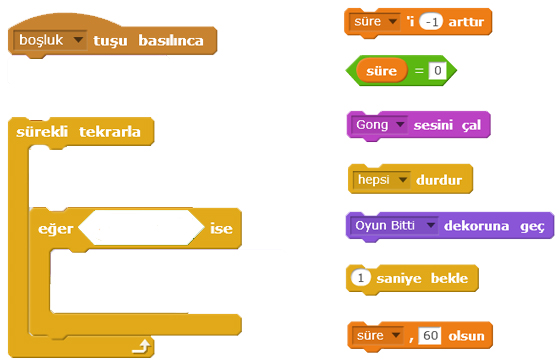
Öğrencinin,

Adı Soyadı : ……………………………………………..

Sınıfı / No : …….……/………………..

1. Boşluk tuşuna basıldığında Gong sesini çalarak süreyi 60’dan geriye doğru başlatır. Süre bittiğinde “Oyun bitti” arka planına geçer ve oyunu durdurur. Bu bilgilere göre Kod Bloklarını **boş bırakılan alanlara harfi yazarak** yerleştiriniz.



**a.**

**b.**

**c.**

**d.**

**e.**

**f.**

**g.**

…………**c**…

…………**g**

..……**f**…

………**a**…

……**b**…

…**e**……

…**d**……

1. Aşağıdaki soruları verilen saklı nesneler oyunu nesne algoritmasına göre cevaplayınız.

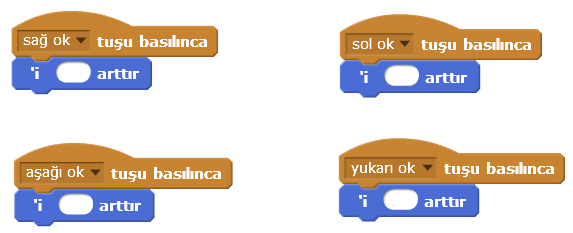
***(kod bloğunda kukla olarak bahsedilen gözlüktür.)***



1. Bayrak tıklandıktan 13 saniye sonra eğer hala gözlük nesnesine tıklanmamış ise ne olur?

…Gözlük kaybolur…

1. Gözlük nesnesine süre=10 değeri aldığında tıklarsak neler olur?
2. Puan 1 artar
3. Nesne gizlenir
4. Aşağıdaki kodlarda karakteri **yukarı 20 , aşağıya 20, sola 20 ve sağa 20 adım** hareket ettirmek için boş bırakılan yerleri dikkatle doldurunuz.



X

-20

20

X

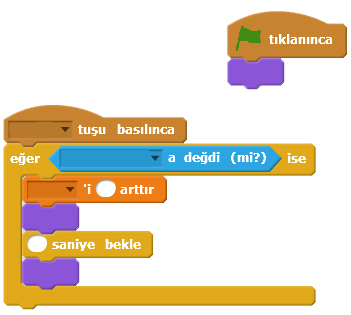
Y

20

Y

-20

1. “Bayrak tıklanınca **görün**en olan balık, **boşluk** tuşuna basılınca köpek balığı kuklasına değiyor ise, **skor** değişkeni 1 arttırılır, balık **gizlen**ir ve 3 saniye sonra tekrar **görün**ür”. Yazılmamış ifadelerin yerlerine uygun değerleri yazın.



Görün

boşluk

3

1

gizlen

görün

Köpek balığı

skor

1. 2 Seviyeli hazırlanan Göl oyununda, ilk seviyede sorulan sorulardan sadece 2.soru örnek olarak aşağıda gösterilmiştir. Seviye 1’den büyük olana kadar sorular tekrar etmektedir. SoruNo 2 ise Karakter **rastgele oluşan iki sayının toplamını sorar**. Bu sayılardan **ilki 5-10 arasında**, **ikincisi 15-45 arasında** rastgele sayı değeri alırlar. Zıplayarak önce merkezden 1 saniyede **100 adım sola ve 63 adım aşağıya** gider. Toplamın sonucu doğru girilirse “Aferin”, yanlış cevap verilirse “Üzgünüm” diye konuşur. Doğru cevap girilince soru bir sonraki soruya, yanlış cevap verilirse bir önceki soruya geçer. **Aşağıda kullanılacak cevaplar karışık verilmiştir.**

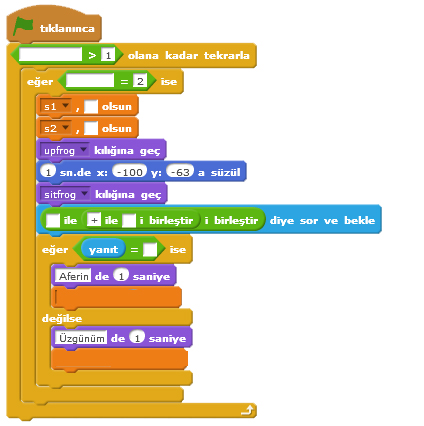


**Üzgünüm**

**Aferin**

**-63**

**-100**

****

**Aferin**

**SoruNo**

**Üzgünüm**

**SoruNo -1 arttır**

…

**SoruNo 1 arttır**

…

**S1+S2**

**S2**

**S1**

**15 ile 45 arasında sayı tut**

**5 ile 10 arasında sayı tut**

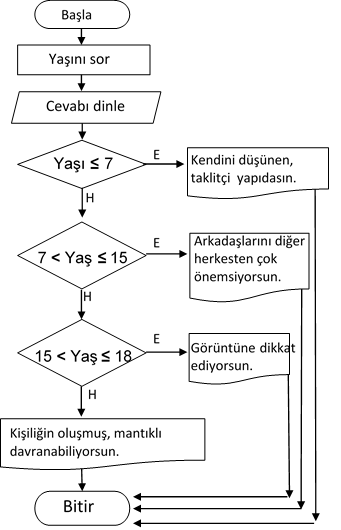
**Seviye**

X=**-100** Y= **-63**

1. **Aşağıdaki test sorularını dikkatle okuyarak doğru olan tek şıkkı işaretleyiniz.**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Skor” “Süre” gibi duruma göre değişebilen değerler hangi kod menüsünde yer alır? 2. Görünüm 3. Hareket 4. Veri 5. Kontrol | 1. Scratch programı aşağıdaki kazanımlardan hangisini sağlamaz? 2. Üç boyutlu hareket kontrolü 3. Algoritma ile programlama becerisi 4. Matematiksel algıların gelişmesi 5. Görsel kodlama becerisi |
| Kod bloğu hangi kod menüsünde yer alır?   1. Görünüm 2. Hareket 3. Veri 4. Kontrol | IV. Karakterin görünmesini ve gizlenmesini sağlayan iki kod aşağıdakilerden hangisidir?  a) Aç – Kapat  b) Görün– Gizlen  c) Ekle – Kaldır  d) Çıkar - Sakla |
| 1. Sürekli döngü   oluşturan bu komut hangi menüde yer alır?  a) Görünüm  b) Hareket  c) Veri  d) Kontrol | VI.  Aşağıdakilerden hangisi süreyi geriye doğru 2 azaltır?   * 1. Boş alana 2 yazılır.   2. Boş alana -1 yazılır.   3. Boş alana -2 yazılır.   4. Boş alana 1 yazılır. |
| 1. Bu komut bloğu hangi menüde bulunur?    1. Görünüm    2. Hareket    3. Veri    4. Kontrol | Hangisi üstteki komutun işlevidir?   1. 1 saniyede merkezden 30 yukarı 40 sağa gider. 2. 1 saniyede merkezden 30 sola 40 aşağı gider. 3. 1 saniyede merkezden 30 aşağı 40 yukarı gider. 4. 1 saniyede merkezden 30 sağa 40 yukarı gider. |
| IX. Kod Bloklarına  göre hangi  ifade  yanlıştır?  a) Komutlar bayrak tıklanınca çalışır.  b) Komut başlayınca “Yakala” diye  konuşur.  c) Top karakterine değiyor ise 1 sn bekler, konuşur.  d) “Yakala” konuşması 2sn sürer. | X. Aşağıdaki butonlardan hangisi oyundaki sürenin 30 değeri ile başlamasını sağlar?    a)  b)  c)  d) |
| XI.  Üstteki kod bloğuna göre aşağıdakilerden hangisi **yanlıştır?**  a) Komutlar kukla üzerine tıklanınca başlar.  b) Meow sesi tamamlanarak 2 kez çalar.  c) Birinci “Meow”dan sonra bloklar durur.  d) İki kez “Meow”dan sonra bloklar durur. | XII. Aşağıdakilerden hangisi ile bir kediyi yürüyor gibi iki farklı adım hareketiyle gösterebiliriz?   1. Ses ekleyerek 2. Sorgu oluşturarak 3. Karakter ekleyerek 4. Döngü içinde kılık değiştirerek |
| 1. Yandaki şekle göre aşağıdaki boşlukları doldurunuz. 2. Kukla tıklandığında ilgili karakter, X: -2 Y: -44 koordinatında durur. 3. 4 Saniye bekledikten sonra karakter yer değiştirerek,   1 saniyede X: 152 Y: -63 koordinatına gelir ve gizlenir.   1. Kuklaya tıklanmadan önce, bu kukla görünmüyorsa tıklandığı anda görünür 2. Kukla (karakter), üzerine tıklandıktan toplam 5 saniye sonra gizlenecek. | |

1. **Verilen algoritma yaş gruplarına göre gözlenen davranışlar ile ilgilidir. Aşağıdaki ifadeleri akış şemasına göre değerlendiriniz. Doğru ifadelerin yanına D, Yanlış ifadelerin yanına Y işareti koyunuz.**

****

1. **D** 10 Yaşındaysa arkadaşlarını diğer

herkesten çok önemsediği söylenir.

1. **Y** 20 Yaşındaysa görüntüsüne dikkat

ettiği söylenir.

1. **D** 5 Yaşındaysa kendini düşünen ve

taklitçi yapıda olduğu söylenir.

1. **D** 25 Yaşındaysa kişiliğinin oturmuş

olduğu ve mantıklı davranabildiği söylenir.

1. **Y** 7 Yaşındaysa arkadaşlarını

diğer herkesten çok önemsediği söylenir.

**Müge TUFAN**

**Bilgisayar Öğretmeni**