

Adı ve Soyadı:

Sınıfı:

Numarası:

SORULAR

1. "Blok temelli programlama; çeşitli kod bloklarını birleştirerek uygulama, program, oyun vb. yapılmasıdır. Bloklar, ezberlenmeye gerek kalmadan sürükle-bırak mantığıyla çalışır. Arayüzleri küçük yaş gruplarına hitap edecek şekilde görsel unsurlar içerir."

Buna göre blok tabanlı programlama araçlarına/uygulamalarına 2 örnek yazınız. (10P)

2. Aşağıdaki boşlukları uygun kelimeler ile dolduralım. (10P)

Scratch uygulamasında yaptığımız tüm değişiklikler _____ bölümünde görüntülenir.

kenara geldiye sektir kodu, kuklanın ekranın kenarına geldiğinde _____ dönmesi için kullanılır.

Bir kuklanın farklı görünümünün her birine _____ denir.

Hareket kod blokları _____ renktedir.

Scratch uygulamasının son sürümü _____ dir.

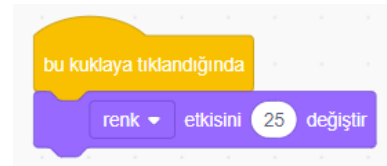
3. Aşağıda verilen düğmelerin görevini karşısına yazınız. (10P)



4. Aşağıda verilen düğmelerin görevini karşısına yazınız. (10P)



5. Yanda verilen kod yığını çalıştırıldığında ne olur? Açıklayınız. (10P)



6. Aşağıdaki kodun ekli olduğu kukla en az ve en fazla kaç adım hareket eder? Sayıyla yazınız. (10P)



En az adım sayısı

En fazla adım sayısı

7. Scratch maskotu için aşağıdaki kodlama yapılmıştır. Bu kodlar çalıştırıldığında ne olur? Açıklayınız. (10P)



.....

.....

.....

.....

.....

8. Aşağıdaki kodlarda bazı metinler birleştirilmiştir. Sonuç cümlelerini yanlarındaki boşluğa yazınız. (10P)

Kodlar	Sonuç

9. Scratch programında sahnenin genişlik ve yükseklik değeri kaç pikseldir? Yazınız. (10P)

.....

10. Aşağıdaki cümlede yer alan boşluğa uygun kelimeyi yazınız. (10P)

Kuklanın başka bir kuklaya değiştiğini tespit etmek için grubundaki komutlar kullanılır.

Sahneye yeni eklenen bir kuklanın değeri 100'dür.