

ADI VE SOYADI:

SINIFI:

NUMARASI:

SORULAR

- 1. Aşağıda bazı örnek ve değerlerin yer aldığı bir tablo verilmiştir. Buna göre verilen değerlerin, veri tipi türlerini karşısına yazınız. (10 Puan)

Örnek	Değer	Veri Tipi
Türkiye'nin nüfusu	85.664.944	
Başkentimizin ilk harfi	A	
En kalabalık şehrimiz	İstanbul	
İlk yerli ve milli arabamız TOGG mu?	Evet	
Okulumuzun adresi	913. Cad. No: 20	

- 2. Aşağıdaki tabloda çeşitli problem durumları verilmiştir. Her problemin türünü, karşısına basit veya karmaşık olarak yazınız. (10 Puan)

Problem	Problem Türü
Mutfakta balık pişirdik ve evin her alanına balık kokusu yayıldı.	
Sabah evden çıkıp okula gidiyorum.	
Okul çıkışı, ürün dosyama okulda unuttum.	
Arabanın lastiği patlayınca lastiği değiştirmek zorunda kaldık.	
Okulda başarılı olmak için çok gayret ediyorum.	

- 3. Günlük hayatımızda karşılaştığımız öğelerden bazıları aşağıdaki tabloda verilmiştir. Karşılarına sabit mi? Değişken mi olduklarını yazınız. (10 Puan)

Trafikteki araç sayısı	
Satranç taşları	
İzlediğim TV programları	
Doğum tarihim	
Giydiğim kıyafetler	

- 4. Blok tabanlı programlama araçlarına en az 3 tane örnek veriniz. (10 Puan)

- 5. Aşağıda verilen "Telefonu Şarja Takma" algoritmasında bulunan adımlardan hangi ikisi yer değiştirirse algoritmamız doğru bir şekilde çalışır. (10 Puan)

Hatalı Algoritma

Doğru Algoritma

- Adım 1: Prizin çalıştığından emin ol.  
Adım 2: Şarj kablosunu çıkar.  
Adım 3: Telefonu şarj kablosuna bağla.  
Adım 4: Telefonun şarj olduğunu kontrol et.  
Adım 5: Telefonun yeterince şarj olduğuna emin ol.  
Adım 6: Prizi fişe tak.  
Adım 7: Telefonu kullanmaya başla.

➤ 6. Aşağıda verilen akış şemasına ait şekillerin görevlerini yazınız.10 p

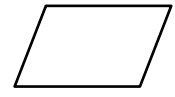
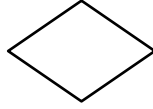
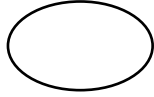
BAŞLA-BİTİR

KARAR-KONTROL

VERİ GİRİŞİ

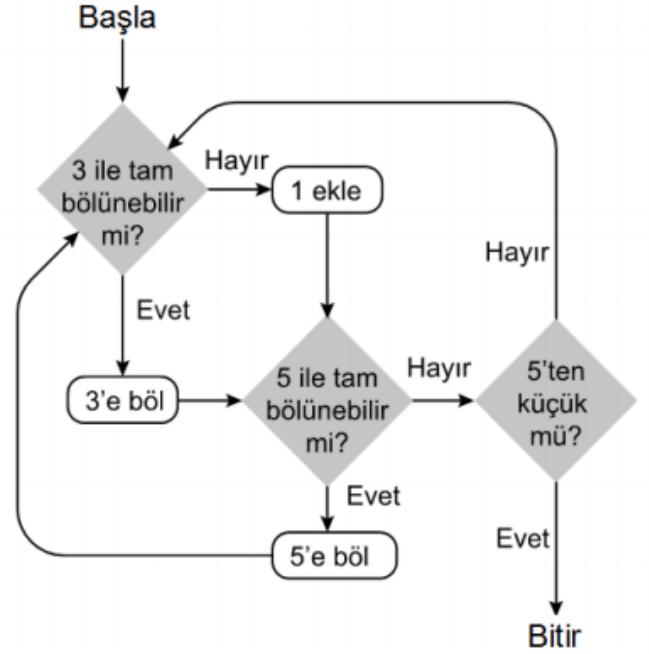
EKRANA YAZDIRMA

HESAPLAMA-ATAMA

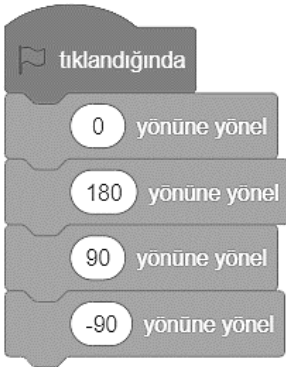


➤ 7. Yanda verilen akış diyagramında bir işlem yapılmaktadır. “Başla” adımı bir sayı ile işleme başlanır ve yönergeler takip edilir.

Buna göre, **59** ile işleme başlanırsa işlem bittiğinde elde edilen sonuç nedir? 10p



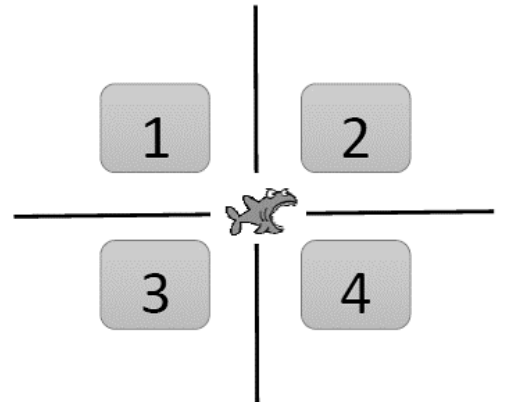
➤ 8. Kedi karakteri aşağıdaki kodlar çalıştırıldığında sırası ile hangi yönlere döner? 10p



1	2	3	4

➤ 9. Karakterimiz koordinat düzleminde (-100,100) koordinatlarına gittiğinde, şekilde belirtilen rakamlardan hangisinin olduğu bölgede yer alır? 10p

(Balık Scratch ekranının tam ortasında olarak kabul edilir |  $x=0$  ,  $y=0$ )



➤ 10. Solda verilen Scracth menüsü nedir ne işe yarar? Yazınız.

