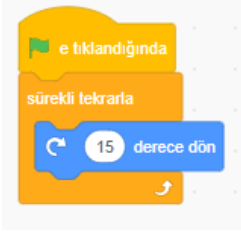
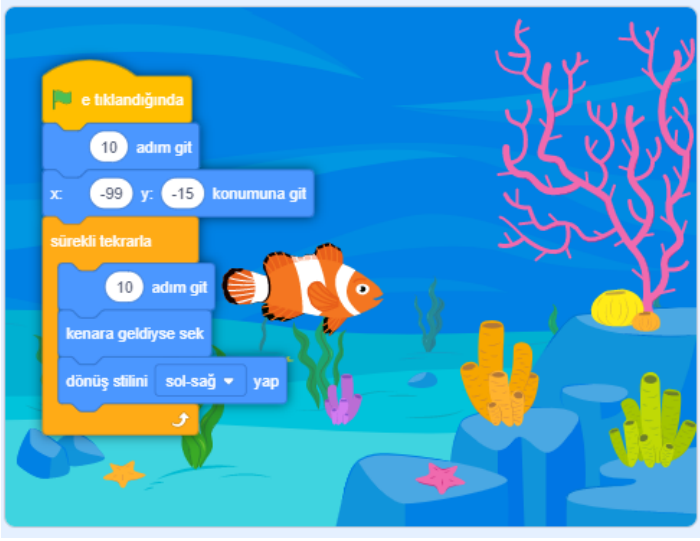


Adı:	ORTAOKULU	Not
Soyadı:	2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ	
Sınıf: No:	6.SINIF II. DÖNEM II. SINAV SORULARI	
	Senaryo	2

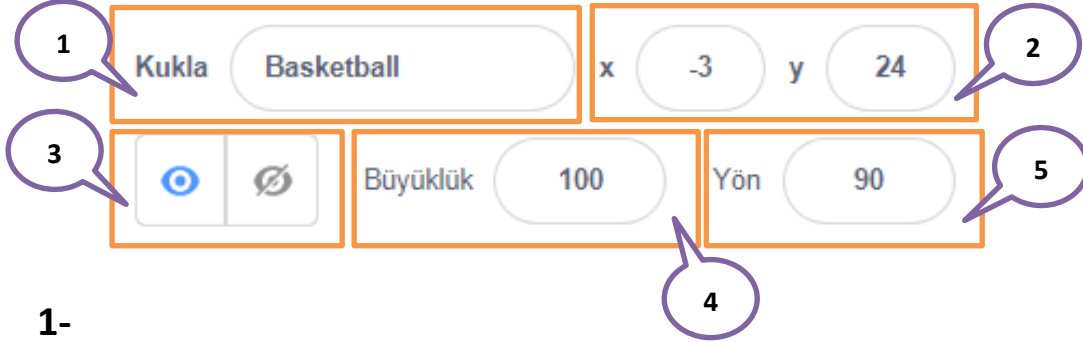
1-) Aşağıda basketbol topu için yazılan scratch kodu çalıştırılırsa hangisi olur?(10p)



2-) Aşağıda balık kuklası için yazılan scratch kodu çalıştırılırsa ne olur boşluğa yazınız?(10p)

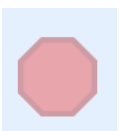
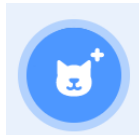


3- Scratch Programında aşağıda verilen kukla bilgisi ekranındaki bilgilerin görevlerini yazınız(15p)?

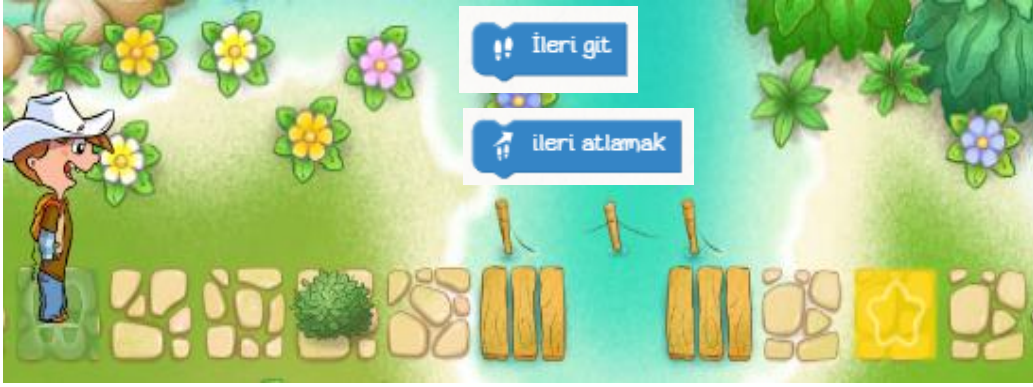


- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-

4- Scratch Programında kullanılan aşağıda simgelerin görevlerini yazınız(10p)?



4-) Marco karakterini verilen kodlar yardımı ile yıldıza(bitiş noktasına) ulaştırınız.(15p)?



- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-
- 7-

5-) Marco karakterini verilen kodlar yardımı ile döngü kullanarak yıldıza(bitiş noktasına) ulaştırınız.(20p)?



Çözüm

7- Aşağıda verilen code.org örneğini döngü kullanarak çözünüz.(20p)



ÇÖZÜM