

..... ORTAOKULU
2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ
2. DÖNEM 2. YAZILI SORULARI

PUAN

Adı:
Soyadı:
Sınıfı:
No:

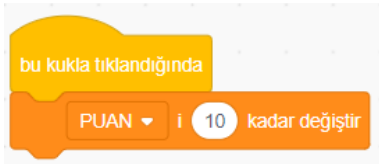
Soru 1: Pictoblox, Scratch vb. programlar ne amaçlı kullanılmaktadır?

Soru 2: **SABİT**; ilk değerini koruyan değişmeyen veriler ve nesnelerdir. **DEĞİŞKEN**; ilk anda başlangıç değeri alabilen ve süreç içinde değerleri değişebilen veriler ve nesnelerdir. Bu bilgiler göz önünde alınarak aşağıdaki tabloda basketbol oyunu için verilen verilerin sabit mi yoksa değişken mi olduğunu yazınız. (10P)

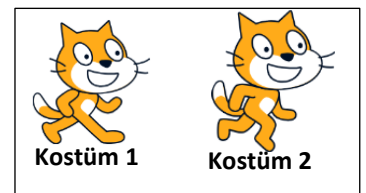
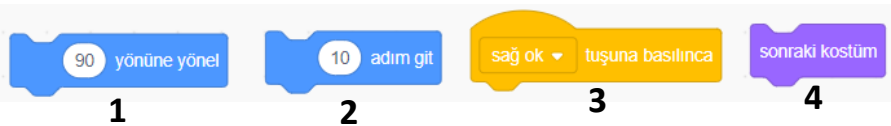
Açıklama	Tür
Günlük hava sıcaklığı.	
Futbol maçındaki top sayısı	
Bir oyunda atılan basket sayısı	
Günlük giydiğimiz kıyafetler.	
Maçtaki faul sayısı	
Maçlardaki seyirci Sayısı	
Bir ders süresi.	
Oyunda aldığımız puan.	
Doğum tarihiniz	
Günlük attığımız adım sayısı	

Soru 3: Aşağıda verilen ve Pictoblox programında kullandığımız düğmelerin görevini karşısına yazınız. (20P)

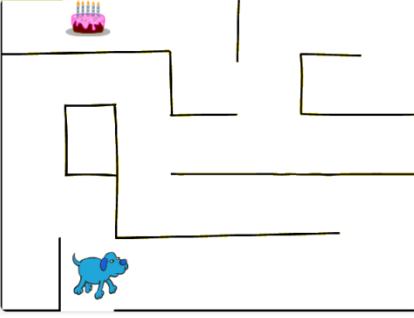
Soru 4: Monster isimli kuklamız için aşağıdaki kod bloklarını eklendiğimizde ve kodları çalıştırdığımızda ne gerçekleşmiş olur? Açıklayınız. (10P)



Soru 5: Aşağıdaki kod blokları numaralandırılmıştır. "Sağ ok" tuşuna basıldığında kedimizin sağ tarafa dönerek hareket etmesini ve kostüm değiştirerek yürüyormuş gibi görünmesini sağlayacak kod bloklarının doğru sıralanışını aşağıya yazınız. (10P)



..... ORTAOKULU
2023-2024 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ
2. DÖNEM 2. YAZILI SORULARI



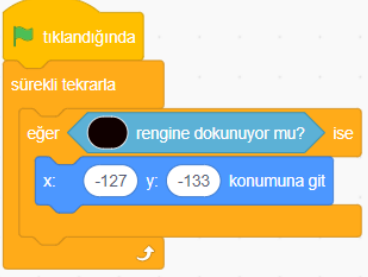
DİKKAT!!

Yan tarafta labirent oyununun sahne görseli vardır. Bu oyunda köpeğimiz labirent boyunca ilerleyip pastaya ulaşmak istemektedir.

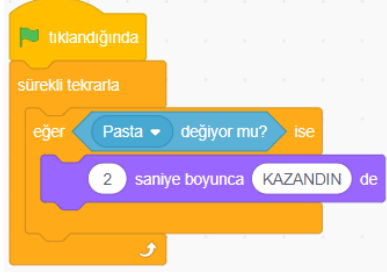
Bunları göz önünde bulundurarak;

Soru 6, Soru 7 ve Soru 8'i labirent oyununa göre yapınız.

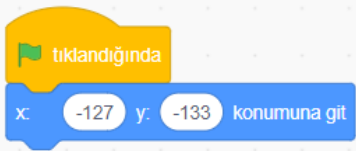
Soru 6: Labirent oyununda Köpek için eklenen aşağıdaki kod betiğinin görevini açıklayınız. (10P)



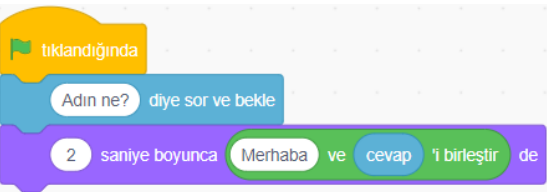
Soru 7: Labirent oyununda Köpek için eklenen aşağıdaki kod betiğinin görevini açıklayınız. (10P)



Soru 8: Labirent oyununda Köpek için eklenen aşağıdaki kod betiğinin görevini açıklayınız. (10P)



Soru9: Aşağıdaki kod betiğini çalıştırdığımızda ne olur? Açıklayınız. (10P)



2 saniye boyunca BAŞARILAR de