

1. Blok tabanlı uygulamalardan 2 tanesini yazınız.

Cevap:

Scratch
mBlock
Blockly
Code.org

2. Scratch uygulamasında aşağıdaki simgelerin görevini kısaca yazınız.



: Yazdığımız kodları çalıştırır.



: Programı durdurur.

3. Scratch uygulamasından Kuş kuklasına aşağıdaki komutlar eklenmiştir. Bu komutlar ile ilgili soruları cevaplayınız.



a. Kuşun daha hızlı hareket edebilmesi için kod bloklarındaki hangi değeri değiştirmek gerekir?

Cevap: 10 adım git kodundaki 10 sayısı yerine daha büyük bir sayı yazılmalı.

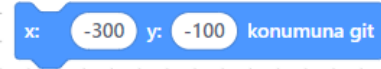
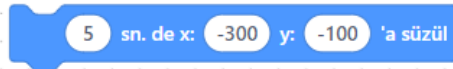
b. Yukarıdaki kod blokları çalıştırıldığında Kuş kuklası neler yapar? Kısaca açıklayınız.

Cevap: Kukla x:-240, y:-180 konumuna gidip sürekli 10 adım ilerler ve kenara gelince geri döner.

4. Aşağıdaki iki kod bloğu arasında nasıl bir fark vardır? Kısaca açıklayınız.

1

2



Cevap: 1 numaralı kod kuklayı 5 saniyede istenilen konuma götürür. 2 numaralı kod ise kuklayı anında istenilen konuma götürür.

5. Scratch uygulamasında ařağıdaki kod blokları çalıştırıldığında neler olur? Kısaca açıklayınız.



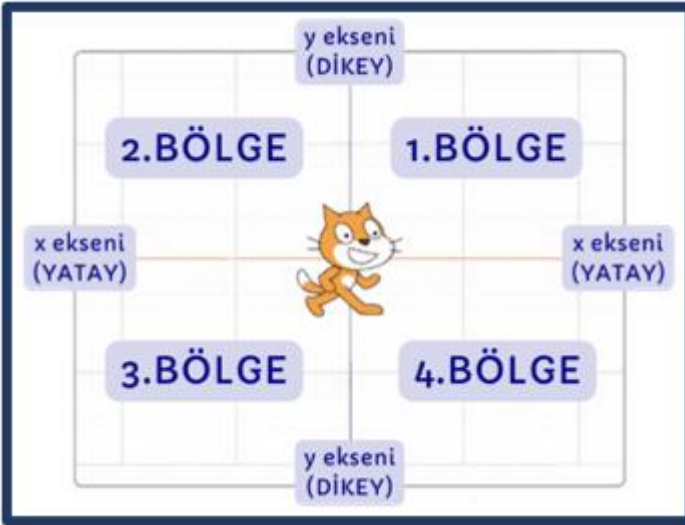
Cevap: Kuklamız x:-50, y:-10 konumuna gider. Boyu %150 olur ve 3 saniye boyunca “Merhaba! 15 numaralı otobüs geçti mi?” der.

6. Ařağıdaki kod blokları çalıştırıldığında ne olur? Kısaca yazınız.



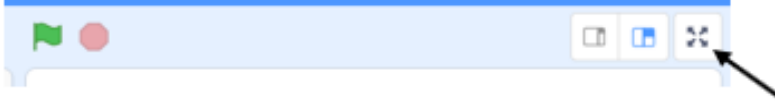
Cevap: Yeřil bayrağı tıklandığında kuklamız 0.5 saniyede bir sürekli kostüm deęiřtirir.

7.



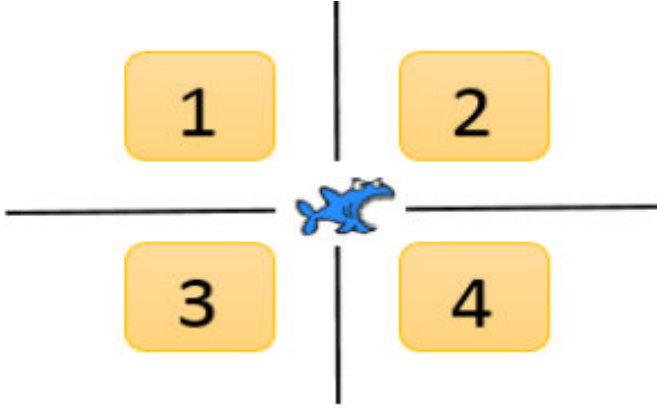
Yandaki görselde Scratch uygulamasındaki sahne üzerinde temsili bir koordinat sistemi görmektesiniz. Ařağıdaki koordinatların düzlemde kaçını bölgede olacağını belirleyerek uygun bir biçimde yazarak soruyu cevaplayınız.

KOORDİNAT	BÖLGE	KOORDİNAT	BÖLGE
(-126, 15)	2.BÖLGE	(-10,-123)	3.BÖLGE
(94, 172)	1.BÖLGE	(-145,18)	2.BÖLGE
(25, -34)	4.BÖLGE	(15, -90)	4.BÖLGE



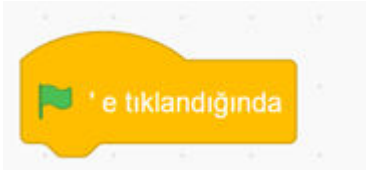
8.Yandaki ok ile gösterilen sembolün görevi nedir?

Cevap: Sahnemizi tam ekran yapar.



9.Yandaki resimde karakterimiz koordinat düzleminde **(-80,-50)** koordinatlarına gittiğinde, şekilde belirtilen rakamlardan hangisinin olduđu bölgede yer alır?

Cevap: 3 numaralı bölgede yer alır.



10. Yandaki kod blođu ne işe yarar?

Cevap:

Yeřil bayrađa tıkladıđımızda bu kod blođu altındaki tüm kodlar çalışır.



11. Yandaki kod blođu ne işe yarar?

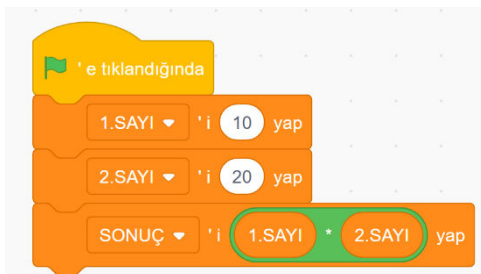
Cevap: Kuklamız 10 birim *ařađıya* ilerleyecek.



12. Yandaki kodu çalıştırdıđımızda merhaba yazısı ekranda kaç defa görünecektir?

Cevap:

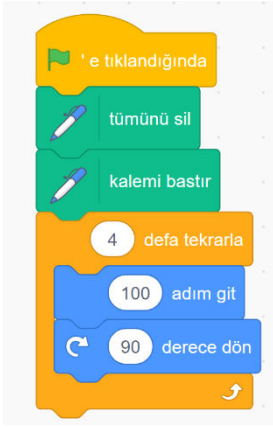
5 defa merhaba yazısı görünecektir.



13. Yandaki kodlar çalıştırılırsa kodun sonunda “SONUÇ” deđiřkeninin deđeri kaç olur?

Cevap:

Sonuç deđiřkeninin deđeri $10 \times 20 = 200$ olur



14. Yandaki kod bloęu hangi řekli çizecektir?

Cevap:

Kare řekli çizmiř olunuz.



15. Koordinat sisteminin saędan sola yani yatay olan eksenine ne denir?

Cevap: X Eksen

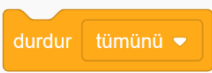
16. Koordinat sisteminin yukarıdan ařaęıya yani dikey olan eksenine ne denir?

Cevap: Y Eksen



17.Kuklanın saę üst köřesinde bulunan simgenin görevi nedir?

Cevap: Kuklayı silmeye yarar.



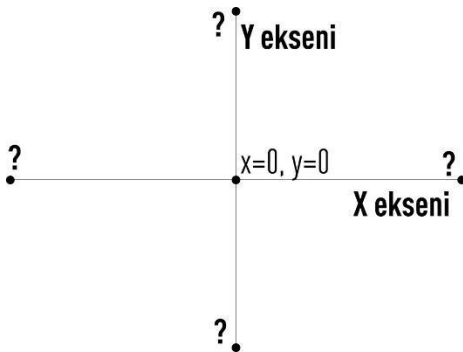
18.Komutunun görevi nedir?

Cevap: Çalışan tüm komutları durdurur.

19. Ařaęıdaki kod blokları çalıştırılırsa kuklaların kaç adım hareket edeceklerini yazınız?



Cevap: $10 \times 15 = 150$ adım.

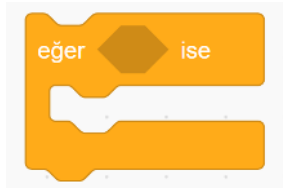


20.Scratch'te sahnenin X ve Y koordinat aralıkları nedir yazınız.

X (-240/240) – Y (-180/180)

21. Aşağıda verilen komutlar doğru yönlerle eşleştirildiğinde nesnemiz hangi yöne doğru hareket eder. Doğru yönleri karşılıklarına çizerek gösteriniz. (↓ → ← ↑)

y konumunu 10 değiştir	↑
y konumunu -10 değiştir	↓
x konumunu 10 değiştir	→
x konumunu -10 değiştir	←



22. Yandaki kod ne iş yapar?

Cevap: Kuklanın koşula(şarta) bağlı hareket etmesini sağlar. Koşul doğru ise çalıştırır.



23. Yandaki kod ne iş yapar?

Cevap: içindeki blokların hiç durmadan çalışmasını sağlar.



24. Yandaki kod bloğu çalıştırıldığında tutulan sayılardan rastgele bir tanesini yazınız.

Cevap:...



25. kodu kuklayı hangi yöne götürür?

Cevap: Sağa götürür.