**2018-2019 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI**

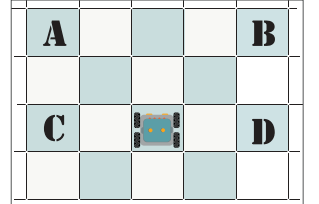
**ÇEKMEKÖY ORTAOKULU BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 5.SINIF 2.DÖNEM 2.YAZILI SORULARI**

**ADI-SOYADI: SINIFI-NO:**

1.  **Görselde gördüğünüz sabit ve değişkenler aşağıdakilerden hangisidir? (10 Puan)**

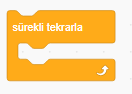
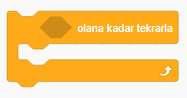
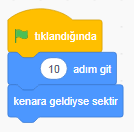
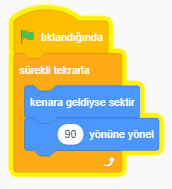
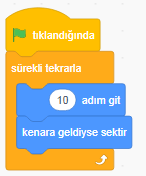
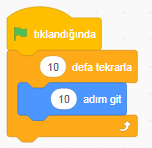
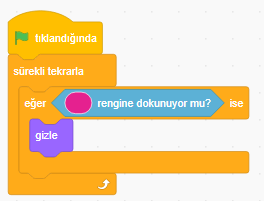
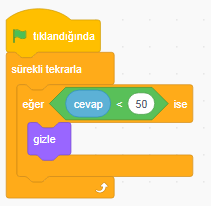
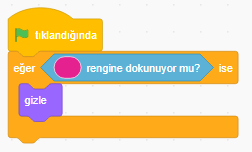
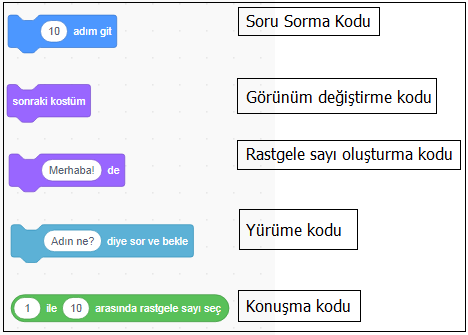
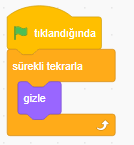
**SABİT DEĞİŞKEN**

1. Makarna Tabak-Çatal
2. Tabak-Çatal Makarna
3. Çatal Tabak-Makarna
4. Tabak Makarna-Çatal



**Robotumuzu B noktasına götürecek algoritma aşağıdakilerden hangisidir? (10 Puan)**

1. İleri – İleri – Sol – İleri – İleri
2. İleri – İleri – Sağ –İleri – İleri
3. Sol – İleri – Sol – İleri –İleri
4. Sağ – İleri –Sağ – İleri – İleri

1. **Aşağıdakilerden hangisi blok kodlama uygulamasıdır? (10 Puan)**
2. Paint b-Word c- Scratch d- PugB
3. **Scratch Programında hareket için aşağıdakilerden hangisi kullanılır? (10 Puan)**
4. 
5. 
6. 
7. 
8. **Scratch programında kodların çalışması için aşağıdakilerden hangisi kullanılabilir? (10 Puan)**
9. **Scratch Programında bir kodun sürekli devam etmesi için aşağıdakilerden hangisi kullanılır? (10 Puan)**
10. 
11. 
12. 
13. 
14. **Scratch programında hazırlanacak olan bir balık oyununda balığın sürekli olarak denizin için yüzmesi için yazılması gereken kod bloğu aşağıdakilerden hangisidir? (10 Puan)**
15. ****
16. ****
17. ****
18. ****
19. **Scratch Programında balık oyununda balık karakterinin olta karakterine değdiğinde tutulmasını sağlayan kod loğu aşağıdakilerden hangisidir? (10 Puan)**
20. ****
21. ****
22. ****
23. ****

1. **Asansörümüz 250 kg taşıyabilmektedir. 250 kg üstünde ağırlık olduğu zaman asansör çalışmıyor. Asansörün çalışma prensibini anlatan akış şemasını çiziniz. (10 Puan)**
2. Aşağıdaki eşleşmeleri yapınız. (10 Puan)