|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Adı:** | **----/----EĞİTİM ÖĞRETİM YILI BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ 5.SINIF II. DÖNEM II. SINAV SORULARI** | **Not** |
| **Soyadı:** |
| **Sınıf: No:** |

1. Lunaparka giren Efe heyecanla bilet gişesine koşar, parasını uzatarak bir jeton satın alır. Hangi oyuncağa bineceğini düşündüğü sırada elindeki metal jeton düşer ve yuvarlanarak yerdeki bir mazgalın içine girer.

**Aşağıdaki seçeneklerden hangisi Efe’nin problemini çözebilmesi için kullanacağı çözümlerden biri olamaz? (4p)**

1. Lunaparktaki görevliden yardım istemek.
2. Bir mıknatısa ip bağlayarak mazgaldan aşağı sarkıtmak
3. Mazgalın aralığından elini sokarak jetonu almaya çalışmak.
4. Maşa benzeri bir gereç yardımıyla jetonu almaya çalışmak
5. **Aşağıdakilerden hangisi değişken bir veridir? (4p)**
6. Bir ders saatinin süresi
7. Futbol maçındaki oyuncu sayısı
8. Maçta kırmızı kart gören oyuncu sayısı
9. Bir haftadaki gün sayısı
10. **Aşağıdakilerden hangisi sabit bir veridir? (4p)**
11. Evde ders çalışma süresi
12. Öğrencinin bir teneffüste oynadığı oyun sayısı
13. Sınıfında derse katılan öğrenci sayısı
14. Bir yıldaki mevsim sayısı
15. **Aşağıdaki boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz. (3\*5=15puan)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Yön okları** | **Problem** | **Algoritma** | **Başla** |

1. Çözülmesi gereken durumlara …………………. Denir.
2. Bir akış şemasının ilerlediği yön ………………………………. İle gösterilir.
3. Problemin çözümünü adım adım gösteren sisteme …………………… denir.
4. **2 sayının çarpımını gösteren algoritmada boş olan adımları yazınız. (3\*5=15 puan)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.Sayıyı giriniz** | **Bitir** | **2 sayıyı topla** |  **2 sayıyı çarp** |

Adım1: Başla

Adım2: …………………………………

Adım3: 2. Sayıyı giriniz.

Adım4: …………………………………

Adım5: Sonucu ekrana yaz.

Adım6:…………………………………

1. **Aşağıda yer alan akış şeması şekillerinin içine aşağıdaki örnekleri doğru olacak şekilde yerleştiriniz.(4\*5=20 puan)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hava yağmurlu mu?**  |  **2. Sayıyı giriniz** |
| **Başla** | **2 sayıyı topla** |

.…….........

………………..

…………………….

1.  **Umut’un Bilişim dersi projesi için hazırladığı programda kukla ekranın kenarına gelince geri dönerken baş aşşağı dönüyor. Umut’un kuklanın ters dönmesini engellemek aşağıdaki bloklardan hangisini kullanması gerekir? (4p)**
2. 
3. 
4. 
5. **Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi içindeki kodların hiç durmadan çalışmasını sağlar? (4p)**



**A) B)**

 **C) D**

1. **Aşağıda verilen simge ve ifadelerin doğru olanların başına “D” yanlış olanların başına “Y” yazın.(2x10=20p)**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Scratch bir kelime işlemci programıdır.** |
|  |  **Scratch programında genellikle uygulamaları başlatmak için kullanılır.** |
|  | **Bir algoritmanın geometrik şekiller ile gösterilmesine “Akış Şeması” denir.** |
|  | **Seçili olan kuklayı küçültür.** |
|  |  **Kütüphaneden dekor (sahne, arka plan ) seçmemizi sağlar.** |
|  | **Algoritma basamaklarının bir başlangıcı ve sonu bulunur.** |
|  | **Scratch programı ile animasyon ve oyunlar yapabiliriz.** |
|  | **Scratch programında Kuklaların kılıklarının orta noktalarını belirler.** |
|  | **Scratch programında genellikle uygulamaları başlatmak için kullanılır.** |
|  |  **Scratch programında kukla (karakter) eklememizi sağlayan bölümdür.** |



1. **Tekrarla bloğunu kullanarak kuşu domuza götüren kod bloklarını alttaki boşluğa sıralayınız(10 puan)**

1. **Aşağıda scratch programında kullanılan bloklar ve açıklamaları verilmiştir. Kod bloklarını doğru açıklamalar ile numaralarını yazarak eşleştiriniz.(2x5=10p)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 1)İçerisine yazılan kod bloklarının sürekli çalışmasını sağlar. |
|  |  | **2)Karakterin kedi kılığa geçmesini sağlar.** |
|  |  | 3)İstenilen süre kadar beklemeyi sağlar |
|  |  | 4)Proje içerisinde yeşil bayrağa tıkladığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır. |
|  |  | 5)Karakter istenilen süre boyunca ‘Merhaba’ yazar. |

[**https://www.sorubak.com**](https://www.sorubak.com)