

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ve YAZILIM DERSİ 6.SINIFLAR 2.DÖNEM 2.YAZILI SINAVI ÇALIŞMA SORULARI

Soru 1) Aşağıdaki metinde geçen altı çizili, koyu kelimeleri, uygun veri tipine göre tabloya yerleştiriniz.

Marmara bölgesinde yer alan Bursa ili **Türkiye**'nin 4. Büyük kentidir. Güncel nüfusu **3.147.818**'dir. 17 ilçesi bulunan **Bursa**, Osmanlı İmparatorluğuna da bir dönem başkentlik yapmış tarihi bir kenttir. 1. Dünya Savaşı sonrası Bursa, 2 yıl, 2 ay 2 günlük işgalden sonra **11 Eylül 1922** günü kurtarıldı. Bursa'nın yüz ölçümü 11,043 km² olup, İl Trafik kodu 16 ve telefon kodu 224'dür. **Bursa'yı sevdiniz mi?**

Sayısal Veri Tipi	Karakter Veri Tipi	Karakter Dizisi Veri Tipi	Mantıksal Veri Tipi	Özel Veri Tipi
3.147.818	B	Türkiye	Bursa'yı sevdiniz mi?	11 Eylül 1922

Soru 2) Okul ortamı ile ilgili kavramların yanına "Sabit mi? Değişken mi?" olduklarını yazınız.

Okul Ortamı ile İlgili Kavramlar	Değişken/Sabit
Okuldaki öğrenci sayısı	Değişken
Okuldaki derslik sayısı	Sabit
Okuldaki öğretmen sayısı	Değişken
Okulun adı	Sabit
Okulun konumu	Sabit

Soru 3) Okul çıkışı eve giden bir öğrencinin yatana kadar yapması gerekenlerin algoritmasını yazınız.

Cevap:

ADIM 1- Başla

ADIM 2- Okul çıkışı eve git.

ADIM 3- 1 saat dinlen

ADIM 4- Ders çalış

ADIM 5- Oyun oyna

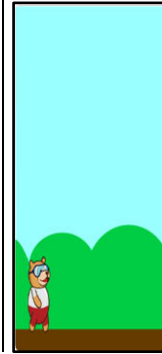
ADIM 6- Akşam yemeğini ye

ADIM 7- Ders çalış

ADIM 8- Dişlerini fırçala ve yat

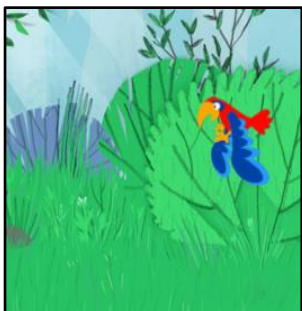
ADIM 9- Bitir

Soru 4) Klavyeden boşluk tuşuna basıldığında kuklanın 150 adım gitmesi isteniyor. Programdaki hatayı bulunuz. Düzeltmek için nasıl bir değişiklik yapılmalıdır?

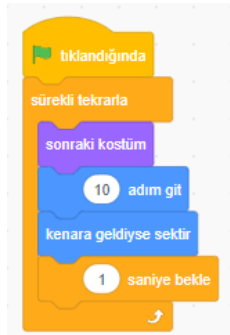


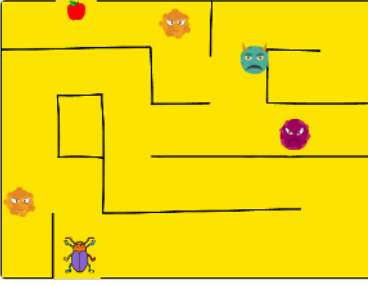
Cevap: Tekrarla bloğu içindeki değeri 15 yapmalıyız.

Soru 5) Programda; yeşil bayrak tıkladığında papağanın kanat çırparak uçuşması ve kenara geldiğinde dönüp uçuşa devam etmesi isteniyor. Aşağıda verilen blokları kullanarak programı oluşturunuz.

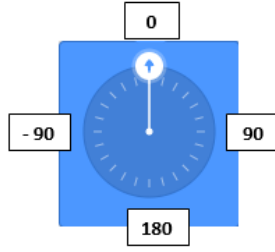


Cevap:

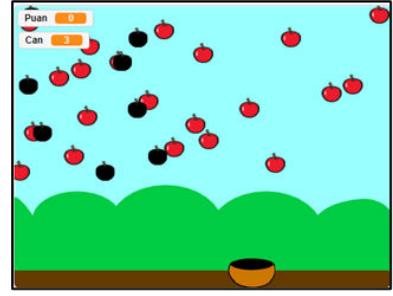




Şekil 1 - Labirent Oyunu Sahnesi



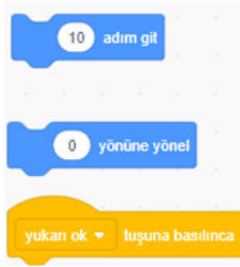
Şekil 2 - Yönler



Şekil 3 – Elma Toplama Oyunu Sahnesi

Aşağıdaki 6, 7 ve 8. sorular labirent oyununa, 9. ve 10. Sorular elma toplama oyununa göre cevaplandırılacaktır.

Soru 6) Yukarı ve aşağı yön tuşlarına basıldığında sahnedeki böcek kuklasının ilgili yöne doğru hareket etmesini sağlayan kodlamayı yapınız.



Cevap:
Yukarı ok tuşuna basılınca
0 yönüne yönel
10 adım git

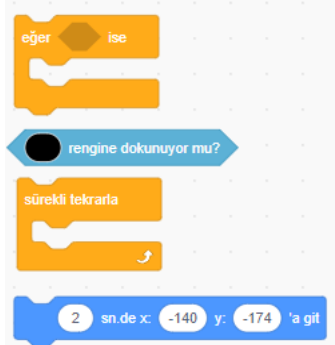
Aşağı ok tuşuna basılınca
180 yönüne yönel
10 adım git

Soru 7) Sağa, sola yön tuşlarına basıldığında sahnedeki böcek kuklasının ilgili yöne doğru hareket etmesini sağlayan kodlamayı yapınız.

Cevap:
Sağa ok tuşuna basılınca
90 yönüne yönel
10 adım git

Sola ok tuşuna basılınca
-90 yönüne yönel
10 adım git

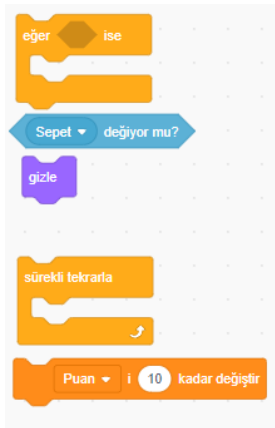
Soru 8) Oyun başladığında sürekli olarak böcek kuklasının labirentin duvarlarına değip değmediğini kontrol eden ve değdiğinde böceği başlangıç konumuna geri gönderen kod yapısını oluşturunuz.



Cevap:



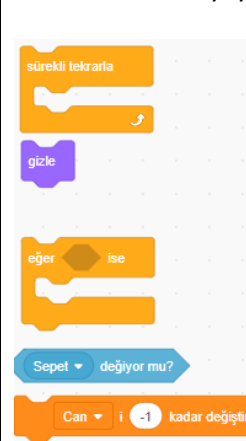
Soru 9) Elma toplama oyununda, sepet yukarıdan aşağıya düşen kırmızı elmalara değdiğinde elma gizlenip puanı 10 artıran kodlamayı yapınız.



Cevap:



Soru 10) Elma toplama oyununda, sepet yukarıdan aşağıya düşen siyah elmalara değdiğinde siyah elma gizlenip can değişkenini 1 azaltan kodlamayı yapınız.



Cevap:

