

5.

SINIF

2. DÖNEM

2. SINAV

2. ÖRNEK

 **sıfır bir**
YAYINEVİ

1. Nehir çalıştırdığı bilgisayar programının ekrana 10 yazdığını görmüştür. Bu programın algoritmasını yazmış fakat yerlerini karıştırmıştır. Buna göre doğru algoritmayı yazınız.

- I. Başla
- II. Sonucu Ekranda Göster
- III. Toplam sonucu 2 ile çarp
- IV. 2 ile 3 ü topla
- V. Bitir

2. Aşağıda ekmek alma algoritmasının adımları karışık olarak verilmiştir. Algoritmayı doğru sırada yazınız.

Hatalı Algoritma	Doğru Algoritma
<ol style="list-style-type: none">1. Parayı öde2. Dükkâna git3. Kasaya götür4. Sokağa çık5. Ekmek al	

3. Aşağıdaki tabloda verilen kod bloklarının kategorisini yanlarına yazınız.

Kod Bloğu	Kategorisi
	
	
	
	
	

4. Dünyada en çok kullanılan programlama dilini yazınız.

5. Aşağıdaki kod bloğunda kedi kuklası, sahne içinde devamlı olarak hareket etmektedir. Buna göre verilen soruları cevaplayınız:

- Sahne geriyeye dönerken ters dönmemesi için ne yapılmalıdır? Açıklayınız.
- Kedi kuklasını yürüyor gibi görmek için hangi kod kullanılmalıdır? Yazınız.

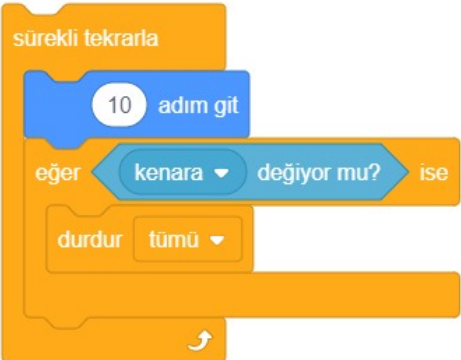

	a)	
	b)	

6. Bir sürecin adımlarını geometrik şekillerle gösteren çizime akış şeması denir. Şemadaki her şeklin bir kullanım amacı vardır. Aşağıda verilen akış şeması şekillerinin kullanım amaçlarını yazınız.


Şekil	İsmi	Kullanım Amacı
	Paralel Kenar	
	Eşkenar Dörtgen	

7. Algoritmik düşünmenin faydalarına 4 örnek veriniz.

8. Aşağıdaki kodların çalışması durumunda kuklada ne gibi bir değişim olacağını açıklayınız.

a.		
b.		

9. Aşağıda verilen Scratch uygulamasında kullandığımız düğmenin görevini yazınız.

	
---	--

10. Scratch ekranında Dekorlar sekmesi niçin kullanılır. Açıklayınız.

	
---	--