

Adı ve Soyadı:

Sınıfı:

Numarası:

→ SORULAR ←

**Problem:** Okuldan eve dönerken servisi kaçırdım.

**Çözüm :** Henüz hareket etmemiş başka bir servisten yardım isterim.

- 1. Yukarıdaki örnekte olduğu gibi, günlük hayatta karşılaştığınız bir problem örneği veriniz ve bu problem için çözüm önerisi yazınız. (10 Puan)  
(BT.5.5.1.1. Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir.)

- 2. Aşağıda karışık olarak verilen problem çözme adımlarını 1'den 4'e kadar numaralandırarak doğru bir şekilde sıralayınız. (10 Puan)  
(BT.5.5.1.4. Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder.)

( ) Çözümü Değerlendirme ( ) Plan Yapma ( ) Problemi Anlama ( ) Planı Uygulama

- 3. Aşağıda işlem adımları karışık bir şekilde "İki Sayının Farkını Bulma" algoritması verilmiştir. Algoritmayı doğru bir şekilde yeniden yazınız. (10 Puan)  
(BT.6.5.1.5. Problemin çözümü için bir algoritma geliştirir.)

Başla  
Bitir.  
Birinci sayıdan ikinci sayıyı çıkar.  
İkinci sayıyı gir.  
Sonucu ekrana yazdır.  
Birinci sayıyı gir.

ADIM 1- Başla

---

---

---

---

---

---

---

- 4. Yandaki görselde sevimli kurbağayı, göle ulaştırmak için "ilerle, sola dön, sağa dön" komutlarını kullanarak çözüm algoritmasını yazınız ve algoritmanıza göre görsel üzerinde sevimli kurbağanın rotasını oklar ile gösteriniz. (10 Puan)  
(BT.5.5.1.2. Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer.)

ADIM 1- Başla

---

---

---

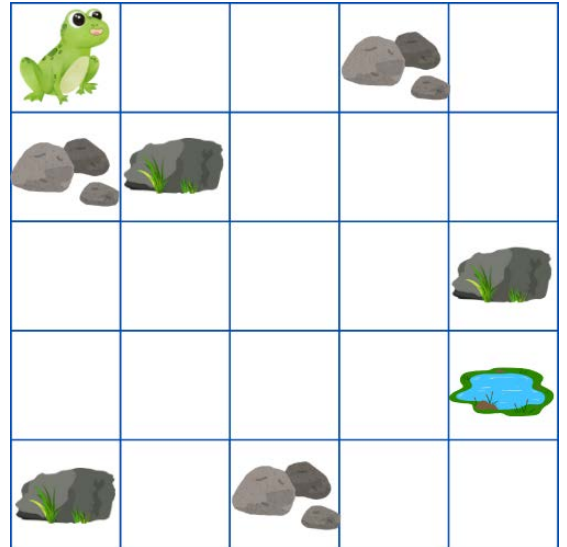
---

---

---

---

ADIM 7- Bitir



- 5. Aşağıdaki boşlukları + - x / = operatörleri ile doldurunuz. (10 Puan)  
(BT.5.5.1.10. Verilen bir problemin çözümünde operatörleri kullanır.)

9.....8.....1

8.....2.....10

3.....3.....9

10.....2.....5

3.....2.....5

- **6. Aşağıdaki tabloda, futbol oyunu için verilenlerden hangilerinin sabit veya değişken olduğunu yazınız. (10 Puan)**  
BT.5.5.1.6. Problemi çözmek için gerekli değişken, sabit ve işlemleri açıkla.

Her takımdaki oyuncu sayısı	
Maçta atılması muhtemel gol sayısı	
Oyundaki top sayısı	
Maçta atılacak pas sayısı	
Oyun süresi	



- **7. Algoritma ne demektir? Tanımlayınız. (10 Puan)**  
(BT.5.5.1.12. Algoritma kavramını açıkla.)

- **8. blok tabanlı programlama araçlarına iki örnek veriniz. (10 Puan)**  
(BT.5.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanı.)

- **9. Aşağıda verilen "bulaşık yıkama" algoritmasındaki hatalı işlem basamağı hangisidir? Hatalı işlem adımını ve doğrusunu yazınız. (10 Puan)**  
(BT.5.5.1.16. Bir algoritmayı test ederek hataları ayıkla.)

ADIM 1. Başla  
ADIM 2. Süngere deterjan dök  
ADIM 3. Musluğu aç  
ADIM 4. Süngerle ovalayarak temizle  
ADIM 5. Bulaşıkları durulamadan dolaba yerleştir.  
ADIM 6. Musluğu kapat.  
ADIM 7. Bitir

Hatalı Adım:

Doğrusu:

- **10. Aşağıda verilen akış şeması sembollerinin işlevlerini yazınız. (10 Puan)**  
(BT.5.5.1.14. Akış şeması bileşenlerini ve işlevlerini açıkla.)

 **ELİPS** : \_\_\_\_\_

 **DİKDÖRTGEN** : \_\_\_\_\_

 **PARALELKENAR** : \_\_\_\_\_

 **EŞKENAR DÖRTGEN**: \_\_\_\_\_

 **DALGALI DÖRTGEN**: \_\_\_\_\_