

- **1.** Aşağıda bazı örnek ve değerlerin yer aldığı bir tablo verilmiştir. Buna göre verilen değerlerin, veri tipi türlerini karşısına yazınız. (10 Puan)
(BT.6.5.1.1. Verileri toplayarak türlerine göre sınıflandırır.)

Örnek	Değer	Veri Tipi
Türkiye'nin nüfusu	85.664.944	SAYISAL
Başkentimizin ilk harfi	A	KARAKTER
En kalabalık şehrimiz	İstanbul	KARAKTER DİZİSİ
İlk yerli ve milli arabamız TOGG mu?	Evet	MANTIKSAL
Okulumuzun adresi	913. Cad. No: 20	ÖZEL

- **2.** Ali, Ramazan ayında oruç tutmaktadır. İmsakiyeye baktığında iftar ve sahur saatlerinin farklı günlerde farklı olduğunu gözlemlemiştir. Buna göre iftar ve sahur saatleri, ne olarak ifade edilebilir? (10 Puan)
(BT.6.5.1.2. Sabitleri ve değişkenleri problem çözümünde kullanır.)

DEĞİŞKEN

- **3.** Aşağıdaki tabloda çeşitli problem durumları verilmiştir. Her problemin türünü, karşısına basit veya karmaşık olarak yazınız. (10 Puan)
(BT.6.5.1.3. Bir problemialtproblemlereböler.)

Problem	Problem Türü
Mutfakta balık pişirdik ve evin her alanına balık kokusu yayıldı.	BASİT
Sabah evden çıkıp okula gidiyorum.	BASİT
Okul çıkışı, ürün dosyamı okulda unuttum.	BASİT
Arabanın lastiği patlayınca lastiği değiştirmek zorunda kaldık.	KARMAŞIK
Okulda başarılı olmak için çok gayret ediyorum.	KARMAŞIK

- **4.** Günlük hayatımızda karşılaştığımız öğelerden bazıları aşağıdaki tabloda verilmiştir. Karşılıklarına sabit mi değişken mi olduklarını yazınız. (10 Puan)
(BT.6.5.1.2. Sabitleri ve değişkenleri problem çözümünde kullanır.)

Trafikteki araç sayısı	DEĞİŞKEN
Satranç taşları	SABİT
İzlediğim TV programları	DEĞİŞKEN
Doğum tarihim	SABİT
Giydiğim kıyafetler	DEĞİŞKEN

- **5.** Blok tabanlı programlama araçlarına 5 tane örnek veriniz. (10 Puan)
(BT.6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır.)

SCRATCH, MBLOCK, CODE STUDIO, GOOGLE BLOCKLY, ALICE

- ➔ 6. Aşağıda "iki yazılı notunun ortalamasını hesaplayan programın algoritması" hatalı verilmiştir. Doğru algoritmayı yandaki boş alana yazınız. (10 Puan)

(BT.6.5.1.8. Hatalı bir algoritmayı doğru çalışacak biçimde düzenler.)

Başla

Bitir

Sonucu ekrana yazdır

İkinci öğrencinin yaşını gir

Girilen yaşları toplayarak ikiye böl

Birinci öğrencinin yaşını gir

1- Başla

2- Birinci öğrencinin yaşını gir

3- İkinci öğrencinin yaşını gir

4- Girilen yaşları toplayarak ikiye böl

5- Sonucu ekrana yazdır

6- Bitir

- ➔ 7. Aşağıda verilen algoritmaya göre girilen sayı "2013" ise ekrana ne yazılır? Görsel içine yazınız. (10 Puan)

(BT.6.5.1.6. Bir algoritmanın çözümünü test eder.)

Adım 1- Başla

Adım 2- Doğum tarihi gir

Adım 3- Girilen sayı dört basamaklı değilse ekrana "Yanlış değer girdiniz" yaz.

Adım 4- Girilen sayı dört basamaklı ise girilen değeri 2025'ten çıkarıp sonucu ekrana yaz.

Adım 5- Bitir



- ➔ 8. Aşağıdaki bulmacada, piyonu varış noktasına ulaştırmalısınız. Bunun için algoritmayı doğru bir şekilde yandaki boşluğa yazınız. Fakat dikkat etmen gerekenler var:

Piyon bir çukurun üzerinden atlayabilir. X'ler ise aşılamayan engelleri göstermektedir. (10 Puan)

(BT.6.5.1.6. Hatalı bir algoritmayı doğru çalışacak biçimde düzenler.)

♟️: Piyon ○: Çukur X: Engel 🐢: Varış Noktası

X	X	X			X			X	
X	X		X	X		X		X	
X	X	X		X	X	X	X		X
X					♟️	X	X		
X				○	X	X	X		X
X					X		X	X	
X		X	X	○	X	X	X		X
X	X					X	X	X	
○	○	○			X	X			X
♟️					X	X		X	

- 1- Başla
- 2- 4 adım ilerle
- 3- Sola dön
- 4- 2 adım ilerle
- 5- Zıpla
- 6- Sola dön
- 7- 1 adım ilerle
- 8- Sağa dön
- 9- 2 adım ilerle
- 10- Sağa dön
- 11- 3 adım ilerle
- 12- Bitir

- ➔ 9. Yanda verilen Scratch kod blokları hangi kategoriye aittir? Yazınız. (10 Puan)

(BT.6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar.)

fare-ilemcine ▾ değiyor mu?

rengine dokunuyor mu?

- ➔ 10. Aşağıda verilen düğmelerin işlevlerini yazınız. (10 Puan)

(BT.6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır.)



PROJEYE KUKLA EKLER.



PROJEYE ARKA PLAN / DEKOR EKLER.