|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MEBlogo | **……………… ORTAOKULU 2018-2019 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI** BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİVE YAZILIM DERSİ  6.SINIF 2.DÖNEM 2. YAZILI SINAVI | **Adı Soyadı** | **:** |
| **Sınıfı** | **:** |
| **Numarası** | **:** |
| **Puanı** | **:** |

**SORULAR**

1. **Aşağıdaki programda arının nektar toplaması gerekmektedir. Arının doğru şekilde nektar toplamasını sağlayan kod bloğunu yazınız.(7p)**

|  |  |
| --- | --- |
| **C:\Users\hp\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Soru1.png** | **C:\Users\hp\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\soru11.png** |

*Çalıştığı zaman*

-----------------------------------------------------------------------------------

1. **Aşağıdaki programda arının nektar toplayıp bal yapması gerekmektedir. Arının doğru şekilde nektar toplayıp bal yapmasını sağlayan kod bloğunu yazınız.(9p)**



*Çalıştığı zaman*

1. **Aşağıdaki ekran görüntüsünde kuşun domuzcuğa ulaşması gerekmektedir. Kuşu domuzcuğa ulaştıran kod bloğunu yazınız.(5p)**

|  |  |
| --- | --- |
| G:\uğur\Bilişim\1.angbirds.png | G:\uğur\Bilişim\1.yön okları.png |

*Çalıştığı zaman*

-----------------------------------------------------------------------------------

1. **Aşağıdaki bilge arıyla beraber DEBUG sözcüğünü bulunuz.(5p)**

|  |  |
| --- | --- |
| G:\uğur\Bilişim\4.debug.png | G:\uğur\Bilişim\1.yön okları.png |

*Çalıştığı zaman*

1. **Aşağıdaki ekran görüntüsünde kuşun domuzcuğa ulaşması gerekmektedir. Kuşu domuzcuğa ulaştıran kod bloğunu yazınız.(10p)**

|  |  |
| --- | --- |
| G:\uğur\Bilişim\5.kuş ilerle.png | G:\uğur\Bilişim\5.kuş elemanları.png |

*Çalıştığı zaman*

-----------------------------------------------------------------------------------

1. **Aşağıdaki ekran görüntüsünde kuşun domuzcuğa ulaşması gerekmektedir. Kuşu domuzcuğa ulaştıran kod bloğunu döngü kullanarak oluşturunuz.(12p)**

|  |  |
| --- | --- |
| **G:\uğur\Bilişim\6.kuş döngü.png** | **G:\uğur\Bilişim\6.kuş döngü elemaları.png** |

*Çalıştığı zaman*

1. **Zombinin çiçeğe ulaşıp çiçeği yemesini sağlayan kod bloğunu döngü kullanarak yazınız.(12p)**

|  |  |
| --- | --- |
| **G:\uğur\Bilişim\7.zombi.png** | **G:\uğur\Bilişim\7.zombi araçları.png** |

*Çalıştığı zaman*

1. **Zombinin çiçeğe ulaşıp çiçeği yemesini sağlayan kod bloğunu döngü kullanarak yazınız.(8p)**

|  |  |
| --- | --- |
| **G:\uğur\Bilişim\8.zombi.png** | **G:\uğur\Bilişim\7.zombi araçları.png** |

*Çalıştığı zaman*

1. **Aşağıdaki programda arının nektar toplayıp bal yapması gerekmektedir. Arının doğru şekilde nektar toplayıp bal yapmasını sağlayan kod bloğunu yazınız.(6p)**

|  |  |
| --- | --- |
| **G:\uğur\Bilişim\3.arı yön.png** | **G:\uğur\Bilişim\2.arı yön.png** |

*Çalıştığı zaman*

-----------------------------------------------------------------------------------

1. **Uğur öğretmen öğrencilerinden kabaklı, peynirli, pıncarlı ve kıymalı olmak üzere 4 çeşit börek istemiştir. Bu böreklerde kullanılan malzemeler aşağıda verilmiştir. Bu malzemelerin yanına sabit mi yoksa değişken mi olduklarını yazınız.(8 Puan)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Un |  | Pıncar |  |
| Kabak |  | Soğan |  |
| Peynir |  | Kıyma |  |
| Tuz |  | Su |  |

1. **Aşağıda iki sayının toplamını bulan bir algoritma verilmiştir. Siz de bu algoritmadan yola çıkarak yan tarafına iki sayının toplamını bulan bir akış şeması çiziniz.(12 Puan)**

**Algoritma Akış Şeması**

Adım1.Başla

Adım2.Birinci sayıyı gir

Adım3.İkinci sayıyı gir

Adım4.İki sayıyı topla

Adım5.Sonucu ekrana yazdır

Adım6.Bitir

1. **Algoritmaların görsel olarak şekillerle gösterilme-sine ne denir?(2 Puan)**

a-Akış Şemasıb-Algoritma  
c-Problem d-Mantıksal operatör

1. **Akış şemalarından akışı başlatan ve bitiren sembol hangisidir?(2 Puan)**

a- Elips b-Eşkenar dörtgen   
  
c- Dikdörtgen d-Paralel kenar

1. **"Belirli bir problemi çözmek veya bir amaca ulaşmak için tasarlanan yol" tanımı aşağıdakilerden hangisine aittir?(2 Puan)**

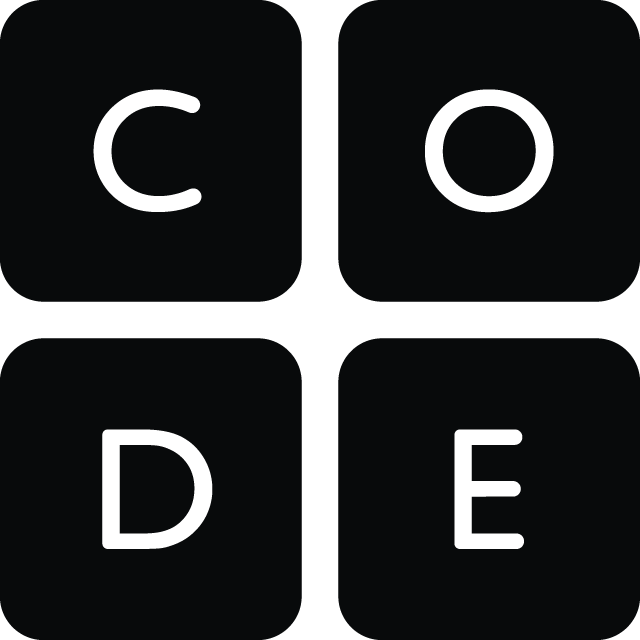
a- Veri b-Problem  
c- Operatör d-Algoritma

**Not:*Sınav süreniz bir ders saatidir.Puan dağılımı soruların yanında yazmaktadır.***

**Uğur ŞİMŞEK**

**Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Öğretmeni**

**BAŞARILAR…**





**Deha, yüzde bir ilham**

**yüzde doksan dokuz alın teridir.**