

BTY 6. SINIF ÇALIŞMA SORULARI

1. Bilgi Nedir?

Öğrenme, araştırma veya gözlem yoluyla elde edilen gerçekler.

2. İletişim Nedir?

Duygu, düşünce ya da bilgilerin ses, yazı, sembollerle paylaşılmasıdır.

3. Teknoloji Nedir?

İnsanoğlunun ihtiyaçlarına uygun yardımcı alet ve araçların yapılması ya da üretilmesi için gerekli bilgi ve yetenektir.

4. Masaüstü Nedir?

Bilgisayar ilk açıldığında karşımıza gelen ekrandır.

5. Denetim Masası Nedir?

Bilgisayardaki genel ayarların bulunduğu bölümdür.

6. Görev Çubuğu Nedir?

Masaüstü ekranında genelde en altta bulunan tıklandığında çeşitli ayarlar ve bilgisayarda yüklü olan programlara ulaşabildiğimiz menüdür.

7. Başlat Menüsü Nedir?

Görev çubuğu üzerinde genelde en başta bulunan tıklandığında çeşitli ayarlar ve bilgisayarda yüklü programlara ulaşabildiğimiz menüdür.

8. Arttırılmış Gerçeklik Nedir?

Sanal bir objeyi 3 boyutlu bir şekilde gerçek bir mekâna yerleştiren teknolojidir.

9. Sanal Gerçeklik Nedir?

Kullanıcıları bilgisayar ortamında hayali bir dünya sokan sesler, görüntüler ve diğer duyumları üretmek için özel gözlükler ve aletleri kullanan teknolojidir.

10. Nesnelerin İnterneti Nedir?

Fiziksel nesnelerin birbirleriyle veya daha büyük sistemlerle bağlantılı olduğu iletişim ağıdır.

11. İşletim Sistemi Nedir?

Bilgisayarda işletim sistemi donanımın doğrudan yönetimini ve denetiminden, temel sistem işlemlerinden ve uygulama programlarını çalıştırmaktan sorumlu olan sistem yazılımıdır.

12. Masaüstü ve Taşınabilir Bilgisayarlardaki İşletim Sistemlerine 3 Örnek verin.

Windows, MacOS, Linux

13. Mobil İşletim Sistemlerine 3 Örnek verin.

Android, IOS, Windows

14. Dosya Nedir?

Bilgisayarda bilgilerin kaydedildiği birimlere dosya denir.

15. Dosya Yapısı kaç bölümden oluşur?

Üç bölümden oluşur. Dosya adı – Nokta – Dosya Uzantısı

16. Dosya Uzantısı nedir?

Dosyanın türünü hangi yazılım tarafından oluşturulduğunu ve açılabilceğini gösteren dosya yapısının sonundaki bölümdür.

17. Dosya adında kullanılmayan karakterler nelerdir?

: / | \ > < ? * "

18. Sırasıyla Video / Resim / Müzik / E-Kitap / Sıkıştırılmış Dosya uzantılarına birer örnek verin.

.avi .mp4 .mkv .mpeg / .jpg .jpeg .gif .png / .mp3 .wav / .pdf / .rar .zip .7z

19. Klasör (Dizin) nedir?

Ortak bir özelliğe sahip dosyaları bir arada bulduran birimlere denir.

20. Sürücü nedir? Nasıl adlandırılır?

Dosya ve Klasörlerin saklanabileceği fiziksel ortamlardır. Sürücüler A'dan Z'ye kadar bir harf ile adlandırılırlar

21. Disket Sürücü (A:) Sabit Disk (C:) DVD-Rom (D:) CD-Rom (F:)

Sürücülerini yukarıdaki gibi sıralanmış bilgisayara iki USB Bellek takıldığında, hangi sürücü harflerini alır?

Birinci USB Bellek (E:), İkinci USB Bellek (G:) harfini alır.

22. Bulut Depolama nedir?

İnternet üzerinde bize verilen bir alanda dosyalarımızı saklamamıza verilen isimdir.

23. Microsoft Office Yazılımlarından üç tanesini görevleriyle birlikte yazınız.

- Microsoft Word; Bilgisayarda belge hazırlamaya yarar.
- Microsoft Excel; Bilgisayarda tablo çizmemize yarar.
- Microsoft Powerpoint; Bilgisayarda sunu hazırlamamıza yarar.

24. Antivirüs Yazılımı nedir? Antivirüs yazılımına 5 örnek verin.

Bilgisayarımızı virüslere karşı korumamızı sağlayan programlardır.

Norton, Eset Nod32, Avira, McAfee, Kaspersky, Bitdefender, Avast, AVG, Panda, Total 360 Security, Malware Bytes, Ad-Aware, Sophos Home

25. İnternet Tarayıcısı nedir? Antivirüs yazılımına 5 örnek verin.

Bilgisayarımızda internete girebilmemizi sağlayan programlardır.

İnternet Explorer, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Safari, Google Chrome, Opera

26. Sıkıştırılmış Dosya Programı nedir? Sıkıştırılmış Dosya Programlarına 3 örnek verin.

Bilgisayarımızda birden fazla dosyayı sıkıştırarak tek bir dosya halinde saklamamızı sağlayan programlardır.

Winrar, WinZip, 7Zip, BandiZip

27. Uzak Masaüstü Programı nedir? Uzak Masaüstü Programlarına 2 örnek verin.

Bir bilgisayarın farklı bir ortamdan farklı bir bilgisayar kullanarak kontrol edilmesini sağlayan programlardır.

Teamviewer, Logmein, AlpeMix, Ammy, Anydesk

28. Sırasıyla Video Oynatıcı / Müzik Çalar / E-Kitap / Görsel Tasarım / Video Düzenleme programlarına örnek verin.

BS Player, GOM Player, VLC Player, Media Player / Winamp, Aimp / Adobe Reader, Foxit Reader / Adobe Photoshop, Corel Draw, 3DS Max / Movie Maker, Camptasia Studio, Adobe Premier, Sony Vegas

29. Bilgi Toplumu nedir?

Temel üretim fSanatçınınün bilgi olduğu, bilginin işlenmesi ve depolanmasında da bilgi ve iletişim teknolojilerini baz alan toplum yapısıdır.

30. Dijital Vatandaşlık nedir?

Çevrimiçi ortamlarda iletişim kurarken ve işbirliği yaparken doğru davranışı teşvik eden vatandaşdır.

31. E-Devlet nedir? E-Devletin internet adresi nedir?

Yönetenlerle yönetilenler arasındaki her türlü ödev ve yükümlülüklerin karşılıklı olarak dijital ortamda sürekli ve güvenli bir şekilde gerçekleştirilmesi anlamına gelmektedir.

www.turkiye.gov.tr

32. E-Devlet sağladığı faydalardan 5 tanesini yazınız.

- Zamandan kazanç sağlanacaktır.
- Maliyetler düşecek ve verimlilik artacaktır.
- Memnuniyet artacaktır.
- Ekonomik gelişim desteklenecektir.
- Hayat kalitesi artacaktır.
- Bireysel katılım artacaktır.
- Kâğıt bağımlılığı ve kullanımı azalacaktır.
- İnsan yanlışları en aza indirilecektir.

33. Neden internette insanlarla yazışırken tamamı BÜYÜK HARF kullanmamalıyız?

Çünkü tamamı büyük harf kullanmak bağırarak anlamındadır.

34. Bilişim Suçu nedir?

Bilişim sistemlerine karşı işlenen suçlardır.

35. Siber Zorbalık nedir?

Dijital teknolojiler kullanılarak gerçekleştirilen zorbalıktır ve bir bilişim suçudur.

36. Telif Hakkı nedir? Hangi sembolle gösterilir?

Orijinal bir yapıtın, eserin sahibi dışındaki kişilerin kullanmasına veya kopyalamasına izin vermeme hakkıdır. © işareti ile gösterilir.

37. Marka Tescil işlemlerinde kullanılan "TM" ve "®" işaretleri ne ifade eder?

TM işareti marka için tescil başvurusu yapıldığını ve tescil sürecinin devam ettiğini belirtmek için kullanılır. ® işareti markanın tescil sürecinin tamamlandığı ve hukuki olarak koruma altında olduğunu ifade eder.

38. Dijital Okur-Yazarlık nedir?

Dijital teknolojileri günlük hayatında karşılaştığı problemleri çözerken etkili ve bilinçli bir şekilde kullanabilmektir.

39. Bir şifre oluştururken nelere dikkat etmeliyiz nedir?

- Şifremiz en az 8 karakter olmalı.
- Şifremiz Büyük Harf, Küçük Harf, Rakamlar ve Semboller içermeli.
- Şifremiz kişisel bilgileri içermemeli.
- Şifrenizde ardışık sayılar, harfler kullanmayın.
- Yanyana bulunan tuşları kullanmayın.

40. Bilgisayar ve Veri Güvenliği için neler gereklidir?

- Güvenlik Duvarı açık olmalı
- Şifrelerimiz doğru şekilde oluşturulmalı
- Bilgisayarımızda bir anti-virüs programı olmalı
- Gerekli güncellemeler yapılmalı

41. Güvenlik Duvarı nedir?

İnternet üzerinden bilginiz dışında bilgisayarınıza erişilmesini engelleyen yazılım ya da donanımdır.

42. İnternet nedir?

Çok sayıda bilgisayar sistemini birbirine bağlayan, dünya çapına yayılmış bir iletişim ağıdır.

43. İnternete bağlanmak için gerekli donanımlar ve yazılımlar nelerdir?

- Gerekli Donanımlar: Ethernet Kartı, Modem, Kablo, Telefon Hattı ya da Fiber Hat
- Gerekli Yazılımlar: İşletim Sistemi, İnternet Tarayıcı

44. Modem nedir?

Telefon hattından gelen analog bilgileri dijital bilgilere, bilgisayardan gelen dijital bilgileri de analog bilgilere dönüştüren alettir.

45. Bilgisayar Ağı nedir?

İki ya da daha çok bilgisayarın birbirine bağlanmasıyla oluşan yapıya denir.

46. Bilgisayar Ağı çeşitlerini Küçükten Büyüğe sıralayın nedir?

Kişisel Ağ Bağlantısı (PAN) – Yerel Alan Ağı (LAN) – Metropol Alan Ağı (MAN) –Geniş Alan Ağı (WAN)

47. Kişisel Ağ Bağlantısı nedir?

Kişisel cihazların birbiriyle bağlanması sonucu elde edilen ağ bağlantısıdır.

48. Yerel Alan Ağı nedir?

Sınırlı coğrafi bir alanda en az iki bilgisayar birbirine bağlanmasıyla oluşan ağ bağlantısıdır.

49. IP Adresi nedir?

İnternete ya da bir ağa bağlanan cihazların birbirlerinden ayırt edilebilmesi için kullandıkları adreslerdir.

50. DNS nedir?

Kolay hatırlanan alan adlarını (google.com.tr) IP adreslerine (142.250.181.227) çeviren sistemdir.

51. Bilinen en Geniş Alan Ağı nedir?

İnternet

52. Bir e-posta kullanıcı adının oluşturan bölümleri yazınız?

Kullanıcı Adı – @(Et işareti) – Servis Adı – Nokta – Web Site Uzantısı – Nokta – Varsa Ülke adı kısaltması

53. Web Site Uzantısı nedir?

İnternet sitelerinin ne tür içeriğe sahip olduğunu gösteren bölümdür.

54. “çağan2012@gmail.com” verilen e-posta adresindeki problem nedir?

Kullanıcı adında Türkçe karakter kullanıldığı için geçerli bir e-posta adresi değildir.

55. Web Site Uzantılarını, açıklamalarıyla beraber yazın

.com : Genel ve Ticari konularda kullanılır.
.gov : Devlet kurumları
.edu : Üniversite ve kolej gibi eğitim kurumları olabilir.
.k12 : Okullar tarafından kullanılır.
.org : Organizasyonlar için kullanılır.
.bel : Belediyeler tarafından kullanılır.
.av : Türkiye Barolar Birliğine kayıtlı avukatlar içindir.
.pol : Polis, emniyet teşkilatı için ayrılmıştır.
.net : Ağ ve örgütlenme anlamında kullanılmaktadır.
.info : Bilgi siteleri için kullanılır.

56. Forum nedir?

Kullanıcıların belirli konularda fikir alışverişinde bulunduğu ve çeşitli paylaşımlar yaptığı bir web siteleridir.

57. Sesli Görüntülü Konferans nedir?

Birden fazla kişi ile aynı odadaymış gibi sesli ve görüntülü görüşme sağlayan yazılımlardır.

58. Blog nedir?

Site yazarının tercih ettiği konularda, kendine ait yazıları paylaştığı internet günlüğüdür.

59. İşbirlikli Yazarlık nedir? İşbirlikli Yazarlık ile oluşturulan sitelere bir örnek verin.

İçeriğinin kullanıcıların katkılarıyla oluşturulduğu bilgi paylaşım yöntemidir. wikipedia.org

60. Çoklu Ortam Paylaşımları nedir? Çoklu Ortam Paylaşım sitelerine bir örnek verin

Bilginin yazı, ses, resim, video gibi farklı biçimlerin birlikte kullanılarak sunulduğu ortamlardır. Youtube.com

61. Sosyal Ağ nedir? Sosyal Medya sitelerine bir örnek verin

İnsanların günlük yaşamlarındaki sosyal ilişkilerini, yaşadıkları olayları internet ortamına taşıyabildiği, duygu ve düşüncelerin yanı sıra fotoğraf, videolarını paylaşabildiği sanal ortamlardır. facebook.com

62. Dijital Kimlik nedir?

İnternet ortamında sanal olarak oluşturulan ad, soyadı gibi kişisel bilgilerin yanı sıra eğitim durumu, iletişim bilgileri, ilgi alanları ve iş deneyimleri gibi bilgileri içeren kimlik kartıdır.

63. Tablolama Programı nedir?

Elektronik tablolama programları, her türlü veriyi satır ve sütunlardan oluşan tablolar halinde tutma ve verilere ihtiyaç duyulan farklı matematiksel ve mantıksal işlemleri uygulayabilme olanağı sunan programlardır.

64. Tablolama Programlarına örnek verin.

Microsoft Office Excel, Libre Office Calc, Open Office Calc, Google E-Tablolar

65. Tablolama Programlarında “Hücre” neye denir?

Tablolama programı sayfasında satır ve sütunların kesişimiyle oluşan kutucuklara denir.

66. MS Excel programında “resim” eklemek için izlenmesi gereken yol nedir?

Ekle Menüsü > Çizimler Araç Çubuğu > Resim

67. MS Excel programında “küçük resim” eklemek için izlenmesi gereken yol nedir?

Ekle Menüsü > Çizimler Araç Çubuğu > Küçük Resim

68. MS Excel programında “şekil” eklemek için izlenmesi gereken yol nedir?

Ekle Menüsü > Çizimler Araç Çubuğu > Şekiller

69. MS Excel programında “sütun grafiği” eklemek için izlenmesi gereken yol nedir?

Ekle Menüsü > Grafikler Araç Çubuğu > Sütun

70. MS Excel programında “pasta grafiği” eklemek için izlenmesi gereken yol nedir?

Ekle Menüsü > Grafikler Araç Çubuğu > Pasta

71. MS Excel programında bir yazı yada resime “bağlantı” eklemek için izlenmesi gereken yol nedir?

Ekle Menüsü > Bağlantılar Araç Çubuğu > Köprü

72. MS Excel programında “metin kutusu” eklemek için izlenmesi gereken yol nedir?

Ekle Menüsü > Metin Araç Çubuğu > Metin Kutusu

73. MS Excel programında “üstbilgi altbilgi” eklemek için izlenmesi gereken yol nedir?

Ekle Menüsü > Metin Araç Çubuğu > Üstbilgi Altbilgi

74. MS Excel programında “wordart” eklemek için izlenmesi gereken yol nedir?

Ekle Menüsü > Metin Araç Çubuğu > Wordart

75. MS Excel programında “simge” eklemek için izlenmesi gereken yol nedir?

Ekle Menüsü > Metin Araç Çubuğu > Simge

76. MS Excel programında “kenar boşlukları”nı ayarlamak için izlenmesi gereken yol nedir?

Sayfa Düzeni Menüsü > Sayfa Yapısı Araç Çubuğu > Kenar Boşlukları

77. MS Excel programında “sayfa yönü”nü ayarlamak için izlenmesi gereken yol nedir?

Sayfa Düzeni Menüsü > Sayfa Yapısı Araç Çubuğu > Yönlendirme

78. MS Excel programında “sayfa boyutu”nu ayarlamak için izlenmesi gereken yol nedir?

Sayfa Düzeni Menüsü > Sayfa Yapısı Araç Çubuğu > Boyut

79. MS Excel programında çalışma sayfasının istenilen bölümünü yazdırmak için izlenmesi gereken yol nedir?

Sayfa Düzeni Menüsü > Sayfa Yapısı Araç Çubuğu > Yazdırma Alanı

80. MS Excel programında sayfa görünümünü ölçeklendirmek için izlenmesi gereken yol nedir?

Sayfa Düzeni Menüsü > Sığdırmak için Ölçeklendir Araç Çubuğu > Ölçek

81. MS Excel programında cetvel ve kılavuz çizgileri kaldırmak için izlenmesi gereken yol nedir?

Görünüm Menüsü > Göster/Gizle Araç Çubuğu > Cetvel ve Kılavuz Çizgileri

82. MS Excel programında çalışma sayfası görünümünü değiştirmek için izlenmesi gereken yol nedir?

Görünüm Menüsü > Çalışma Kitabı Görünümleri Araç Çubuğu

83. Excel’de seçili hücreye değer girildiğinde ¤ işaretlerinin kendiliğinden gelmesi için hücre hangi şekilde biçimlendirilmelidir?

Hücre “Para Birimi” olarak biçimlendirilmeli.

84. MS Excel programında aşağıda gösterilen şekildeki simgelerin sırasıyla isimleri nedir?



KES



KOPYALA



BIÇİM BOYACISI

85. MS Excel programında çalışma sayfası görünümünü değiştirmek için izlenmesi gereken yol nedir?

Görünüm Menüsü > Çalışma Kitabı Görünümleri Araç Çubuğu

K **T** **A**

86. MS Excel programında yanda gösterilen şekildeki simgelerin sırasıyla isimler?

K- Kalın yazar, **T**- İtalik(Eğik) yazar, **A**- Yazının altına çizgi ekler

≡ ≡ ≡

87. MS Excel programında yanda gösterilen şekildeki simgelerin sırasıyla isimleri nedir?

Sola Hizala – Ortala – Sağa Hizala

Calibri (Gövd) 11

88. MS Excel programında yanda gösterilen şekildekiler ne ifade eder?

Kullanılan Yazı Tipi (Font) – Kullanılan Yazı Tipi Boyutu (Punto)

⇄ Birleştir ve Ortala

89. MS Excel programında yanda gösterilen butonun görevi nedir?

Seçili hücreleri birleştirir ve içerisine yazılan yazıyı ortalar.

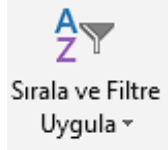
ab Metni Kaydır

90. MS Excel programında yanda gösterilen butonun görevi nedir?

Seçili hücrelerde hücreye sığmayan içeriğin alt alta yazmasını sağlar.



91. **MS Excel programında yanda gösterilen butonun görevi nedir?**
Seçili hücrelerdeki istenilen şartı sağlayan değerleri istenilen şekilde biçimlendirerek belirginleştirir.



92. **MS Excel programında yanda gösterilen butonun görevi nedir?**
Seçili hücrelerdeki istenilen şartı sağlayan değerleri filtreleyerek, diğer değerlerin gizlenmesini sadece istenilen şartlara uygun değerlerin görünmesini sağlar.



93. **MS Excel programında yanda gösterilen butonun görevi nedir?**
Excel'in içerisinde var olan hazır formüllere ulaşmamızı sağlar.



94. **MS Excel programında yanda gösterilen butonun görevi nedir?**
Seçili hücre ilerisine yazılmış yazının, yazım yönünü değiştirebilmemizi sağlar.



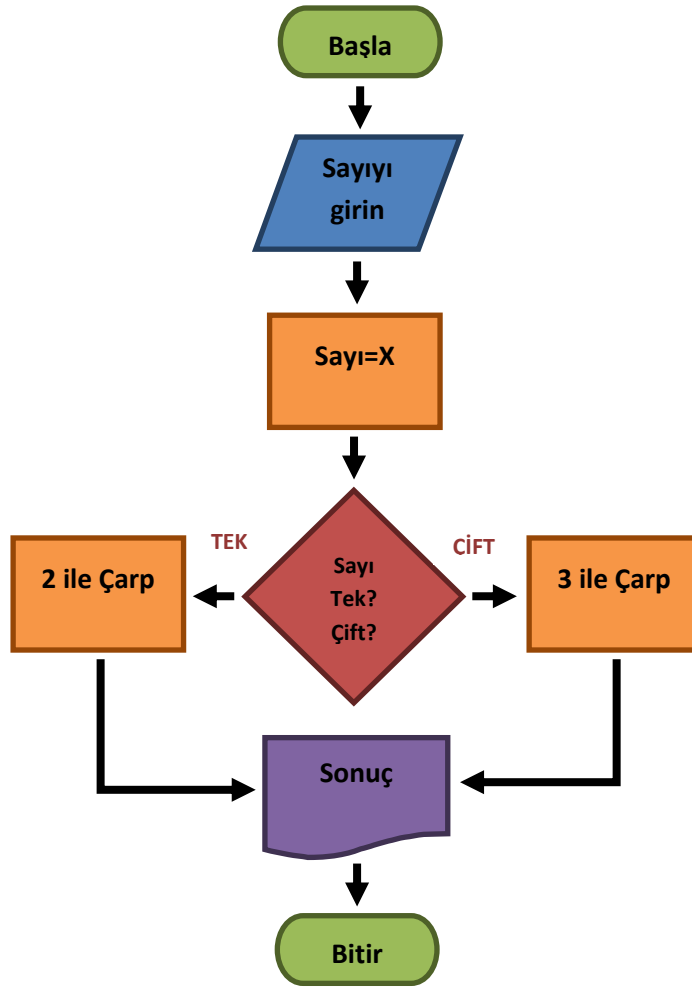
95. **MS Excel programında yanda gösterilen butonun görevi nedir?**
Seçili tabloyu, grafiğe dönüştürür.

	A	B	C	D	E
1	YIL	GELİR	GİDER	KAR/ZARAR	DURUM
2	2023	120.000	108.000	12.000	KÂR
3	2022	101.000	110.000	-9.000	ZARAR
4	2021	113.000	113.000	0	DENGELİ

96. Yukarıdaki tabloda 2023 yılına ait kar/zarar işlemi sonucunu veren hücredeki formülü yazın.
=B2-C2
97. Yukarıdaki tabloda 2022 yılına ait kar/zarar işlemi sonucunu veren hücredeki formülü yazın.
=B3-C3
98. Yukarıdaki tabloda 2021 yılına ait kar/zarar işlemi sonucunu veren hücredeki formülü yazın.
=B4-C4
99. Yukarıdaki tabloda 2023 yılına ait durum işlemi sonucunu veren hücredeki formülü yazın.
=Eğer(D2>0;"KÂR";Eğer(D2=0;"DENGELİ";Eğer(D2<0;"ZARAR")))
100. Yukarıdaki tabloda 2022 yılına ait durum işlemi sonucunu veren hücredeki formülü yazın.
=Eğer(D3>0;"KÂR";Eğer(D3=0;"DENGELİ";Eğer(D3<0;"ZARAR")))
101. Yukarıdaki tabloda 2021 yılına ait durum işlemi sonucunu veren hücredeki formülü yazın.
=Eğer(D4>0;"KÂR";Eğer(D4=0;"DENGELİ";Eğer(D4<0;"ZARAR")))

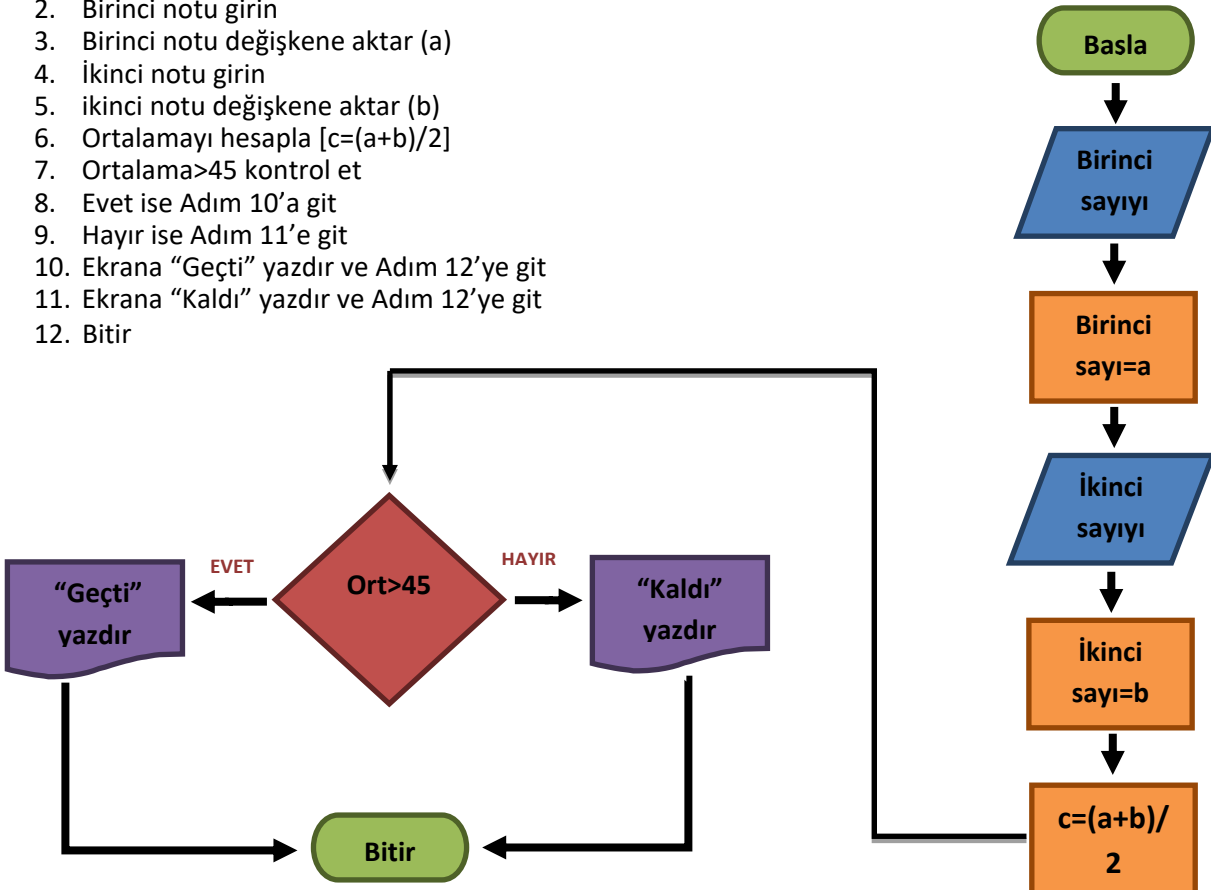
	A	B	C	D	E	F
1	İSİM	1.YAZILI	2.YAZILI	SÖZLÜ	ARİTMATİK ORTALAMA	ORTALAMA
2	Eyşan	70	80	100	83,3333333	80
3	Aynur	45	65	85	65	61
4	Ela	60	90	90	80	78
Ortalama; 1.Yazılının %40'ı, 2.Yazılının %40'ı, Sözlünün %20'si alınarak hesaplanıyor.						

102. Yukarıdaki tabloda Eysan'a Aritmetik Ortalama işlemi sonucunu veren hücredeki formülü yazın.
=(B2+C2+D2)/3
103. Yukarıdaki tabloda Aynur'a Aritmetik Ortalama işlemi sonucunu veren hücredeki formülü yazın.
=(B3+C3+D3)/3
104. Yukarıdaki tabloda Ela'ya Aritmetik Ortalama işlemi sonucunu veren hücredeki formülü yazın.
=(B4+C4+D4)/3
105. Yukarıdaki tabloda Eysan'a Ortalama işlemi sonucunu veren hücredeki formülü yazın.
=(B2*40/100)+(C2*40/100)+(D2*40/100)
106. Yukarıdaki tabloda Aynur'a Ortalama işlemi sonucunu veren hücredeki formülü yazın.
=(B3*40/100)+(C3*40/100)+(D3*40/100)
107. Yukarıdaki tabloda Ela'ya Ortalama işlemi sonucunu veren hücredeki formülü yazın.
=(B4*40/100)+(C4*40/100)+(D4*40/100)
108. Yukarıdaki tabloda 1.Yazılıda alınan en yüksek notu veren hücredeki formülü yazın.
=Mak(B2:B4)
109. Yukarıdaki tabloda 2.Yazılıda alınan en düşük notu veren hücredeki formülü yazın.
=Min(C2:C4)
110. **Yazılım Nedir?**
Çeşitli görevleri gerçekleştirmek amacıyla hazırlanmış programlara yazılım adı verilir.
111. **Bir problemi çözmek için gerekli aşamalar nelerdir?**
Problemi iyi anlamak - Kısa ve anlaşılır biçimde çözmek - Sonucun doğruluğunu kontrol etmek.
112. **Algoritma Nedir?**
Açık ve net ifadelerle problemin adım adım çözümünü gösteren bu taslağa "algoritma" adı verilir.
113. **Akış Şeması Nedir?**
Algoritmayı geometrik şekillerle gösteren şemadır.
114. **Akış şemasında Elips şekli ne ifade eder?**
Başla ve Bitir adımları için kullanılır.
115. **Akış şemasında Paralel Kenar şekli ne ifade eder?**
Giriş işlemleri için kullanılır. Dışarıdan bilgi/veri girişini belirtir.
116. **Akış şemasında Dikdörtgen ne ifade eder?**
Hesaplama ya da Değişkene Değer Atama işlemleri için kullanılır.
117. **Akış şemasında Eşkenar Dörtgen şekli ne ifade eder?**
Karşılaştırma ya da Karar Verme işlemleri için kullanılır.
118. **Akış şemasında Dalgalı Dörtgen şekli ne ifade eder?**
Ekran/ Yazıcı çıktısı için kullanılır.
119. **Değişken Nedir?**
Program girilen verileri, bilgileri saklamamızı sağlayan yapılara değişken denir.
120. **Girilen sayı tek ise 2 ile çift ise 3 ile çarpan programın algoritmasını ve akış şemasını yazınız.**
1. Başla
2. Sayıyı girin
3. Sayıyı değişkene aktar (x)
4. X tek mi çift mi karar ver
5. Tekse ise Adım 7'ye git
6. Çiftse ise Adım 8'e git
7. X'i 2 ile çarp ve Adım 9'a git
8. X'i 3 ile çarp ve Adım 9'a git
9. Sonucu ekrana yazdır
10. Bitir



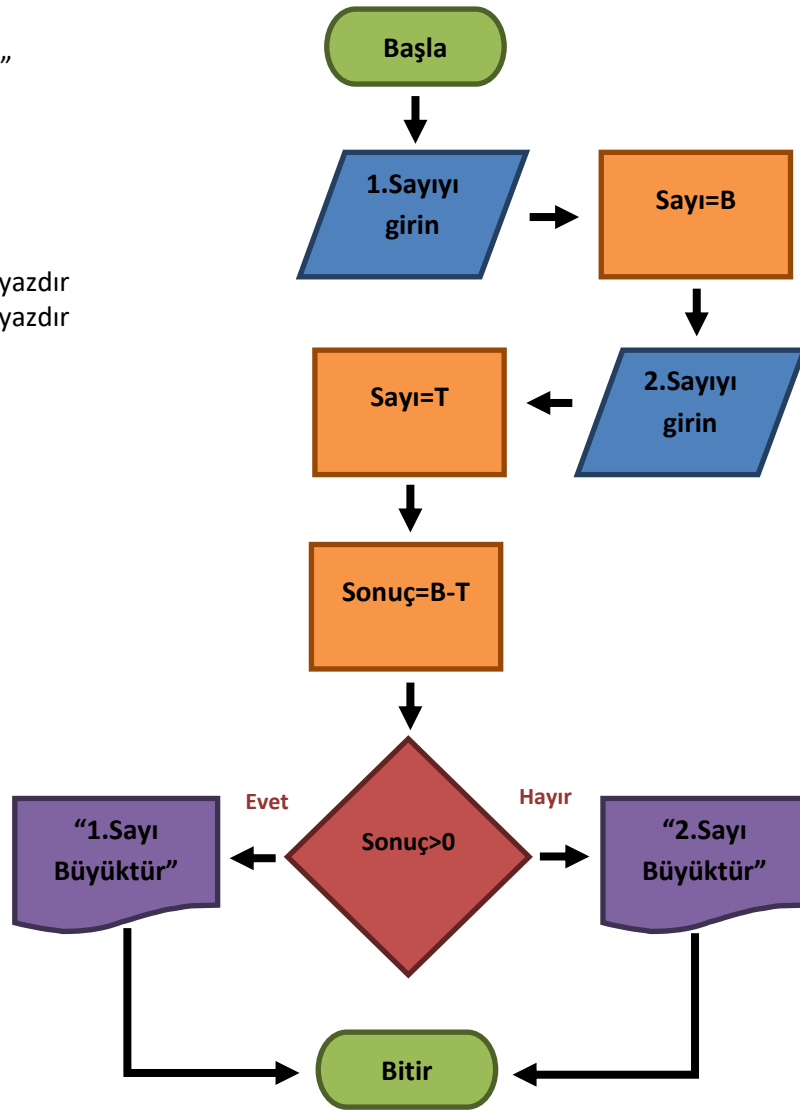
121. Girilen iki notun ortalamasını alarak, ortalama 45'den büyük ise "geçti" değil ise "kaldı" sonucunu veren programın algoritma ve akış şemasını yazın.

1. Başla
2. Birinci notu girin
3. Birinci notu değişkene aktar (a)
4. İkinci notu girin
5. İkinci notu değişkene aktar (b)
6. Ortalamayı hesapla $[c=(a+b)/2]$
7. Ortalama>45 kontrol et
8. Evet ise Adım 10'a git
9. Hayır ise Adım 11'e git
10. Ekran "Geçti" yazdır ve Adım 12'ye git
11. Ekran "Kaldı" yazdır ve Adım 12'ye git
12. Bitir



122. Girilen iki sayıdan, hangisinin büyük olduğunu söyleyen programın akış şemasını, aşağıda verilen ifadelere ait numaraları şekillerin içlerine doğru şekilde sıralayarak oluşturun.

1. Başla
2. "Birinci sayıyı girin"
3. Sayı1 = B
4. "İkinci sayıyı girin"
5. Sayı2 = T
6. Sonuç = B – T
7. Sonuç > 0
8. "1.Sayı Büyüktür" yazdır
9. "2.Sayı Büyüktür" yazdır
10. Bitiş



123. Scratch ekranında "Sahne" nedir ve boyutları ne kadardır?

Sahne karakterlerimizin hareketleri sergilediği bölümdür. Sahne 480x360 piksel boyutundadır.

124. Scratch ekranında "Kodlama Alanı" nedir?

Blokları sürükleyerek komut dizilerini oluşturacağımız alandır.

125. Scratch ekranında "Kuklalar Ekranı" nedir?

Kukla ekleme silme ve düzenleme işlemlerini yapabildiğimiz, kuklaların listelendiği bölümdür.

126. Scratch ekranında "Blok Paketi" nedir?

Karakterimizi programlamak için kullanabileceğimiz kod bloklarının bulunduğu kısımdır.



127. Yukarıdaki simgelerin Scratch ekranındaki anlamlarını sırayla yazınız.

Çoğalt – Sil – Büyüt – Küçült

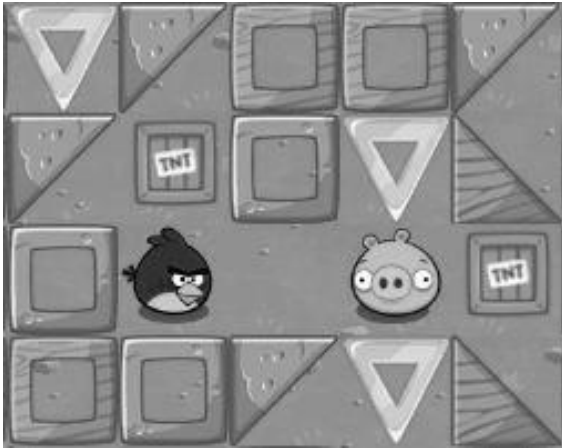


128. Yukarıdaki butonlar Scratch'de nasıl kukla eklememizi sağlar, sırayla yazınız.
Kütüphaneden – Çizerek – Dosyadan – Kameradan

129. Verilen koordinatların hangi bölgelerde olacağını altlarına yazınız.

	(-120,50)	(20,130)	(80,-80)	(-90,-110)
	2	1	4	3

130. Aşağıdaki resimde kuşu domuzca ulaştıracak kod bloğu nedir?



131. Aşağıdaki resimde kuşu domuza ulaştıracak kod bloğu nedir?



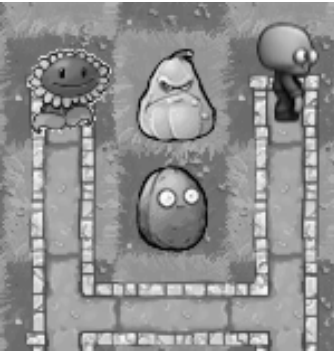
```
Çalıştığı zaman  
ilerle  
sola dön 90  
ilerle  
sağa dön 90  
ilerle
```

132. Aşağıdaki resimde kuşu domuza ulaştıracak kod bloğu nedir?



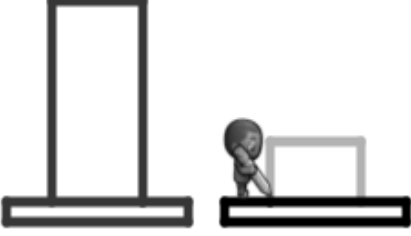
```
Çalıştığı zaman  
sola dön 90  
ilerle  
sağa dön 90  
ilerle  
ilerle  
ilerle  
sağa dön 90  
ilerle
```

133. Zombiyi ayçiçeğine ulaştırmak için kullanılacak kod bloğu nedir?



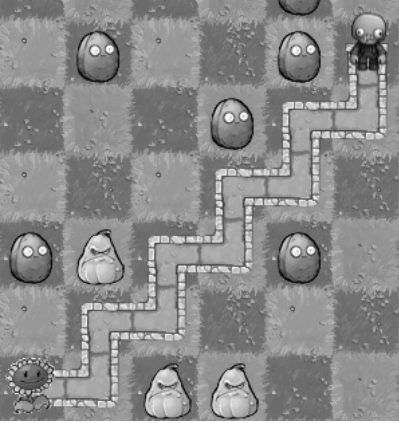
```
Çalıştığı zaman  
Tekrarla 3 kez tekrarla  
yap sağa dön 90  
Tekrarla 2 kez tekrarla  
yap ilerle
```

134. İpucu : Soldaki şapka 100 piksel uzunluğundadır. 70 piksel daha kısa olan sağdaki şapkayı çizerek tamamla. Şapkaların genişliği 50 pikseldir. Buna göre sanatçının eksik şekli tamamlaması için kullanılacak kod bloğu nedir?



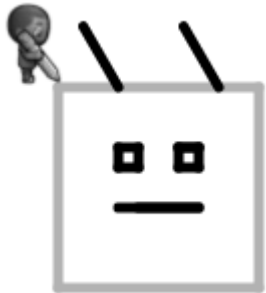
```
Çalıştığı zaman  
kadar sola dön 90 derece  
ileriye taşı 30 piksel  
kadar sağa dön 90 derece  
ileriye taşı 50 piksel  
kadar sağa dön 90 derece  
ileriye taşı 30 piksel
```

135. Zombiyi ayçiçeğine ulaştırmak için kullanılacak kod bloğu nedir?



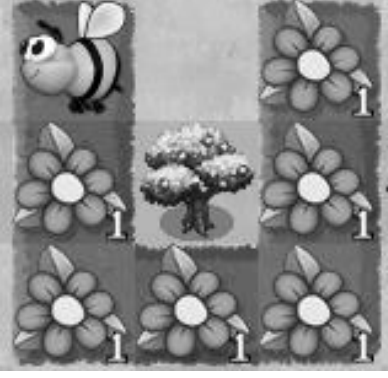
```
Çalıştığı zaman  
Tekrarla 5 kez tekrarla  
yap ilerle  
sağa dön 90  
ilerle  
sola dön 90
```

136. Sanatçının kareyi tamamlaması için kullanılacak kod bloğu nedir?



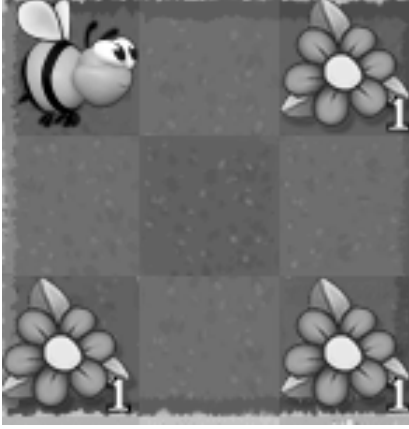
```
Çalıştığı zaman  
Tekrarla 4 kez tekrarla  
yap ileriye taşı 100 piksel  
kadar sağa dön 90 derece
```

137. Arının tüm nektarları toplayabilmesi için kullanılacak kod bloğu nedir?



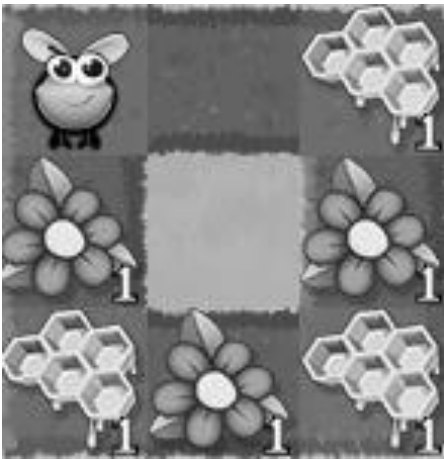
```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 3 kez tekrarla
yap sola dön ⤵
Tekrarla 2 kez tekrarla
yap ilerle
nektarı al
```

138. Arının tüm nektarları toplayabilmesi için kullanılacak kod bloğu nedir?



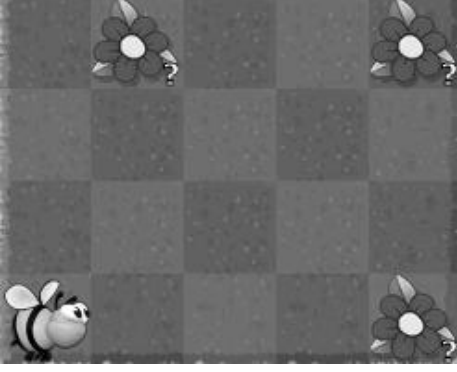
```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 3 kez tekrarla
yap ilerle
ilerle
nektarı al
sağa dön ⤴
```

139. Arının nektar ve balları toplayabilmesi için kullanılacak kod bloğu nedir?



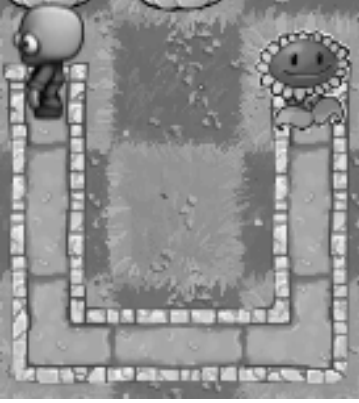
```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 3 kez tekrarla
yap ilerle
nektarı al
ilerle
bal yap
sola dön ⤵
```

140. Arının sayısı bilinmeyen nektarları toplaması için kullanılacak kod bloğu nedir?



```
Çalıştığı zaman  
ilerle  
Tekrarla 3 kez tekrarla  
yap Tekrarla 3 kez tekrarla  
yap ilerle  
eğer nektar > 0  
yap nektarı al  
sola dön ↶
```

141. Zombinin ayçiçeğine ulaşmasını için kullanılacak kod bloğu nedir?



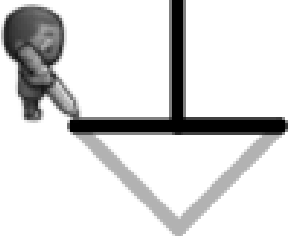
```
Çalıştığı zaman  
kadar tekrarla   
yap sola dön ↶  
ilerle  
ilerle
```

142. Sanatçının tüm çizgileri çizmesi için kullanılacak kod bloğu nedir?



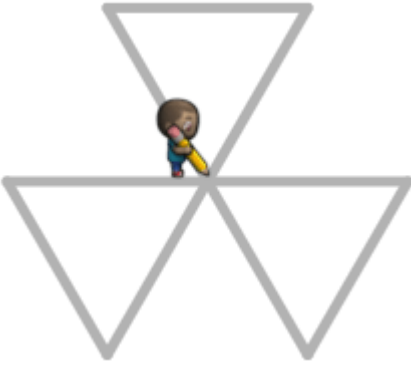
```
Çalıştığı zaman  
Tekrarla 8 kez tekrarla  
yap renk ayarla rastgele renk  
ileriye taşı 100 piksel  
geriye doğru taşı 100 piksel  
kadar sağa dön 45 derece
```

143. Sanatçının çizgileri tamamlaması için kullanılacak kod bloğu nedir?



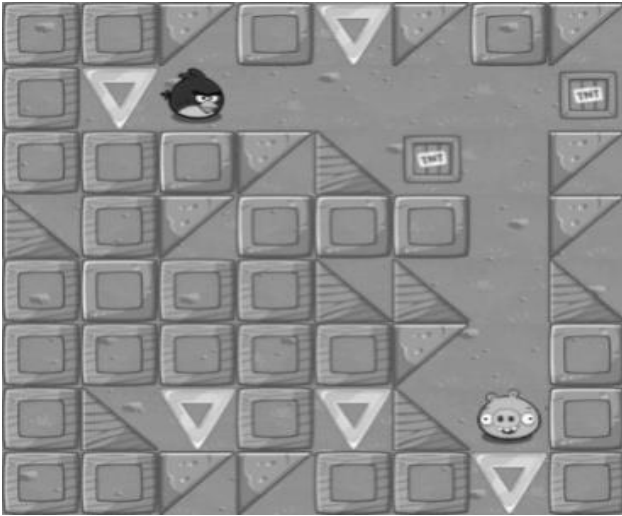
```
Çalıştığı zaman  
kadar sağa ▾ dön 45 ▾ derece  
ileriye ▾ taşı 50 piksel  
kadar sola ▾ dön 90 ▾ derece  
ileriye ▾ taşı 50 piksel
```

144. Sanatçının üçgenleri çizebilmesi için kullanılacak kod bloğu nedir?



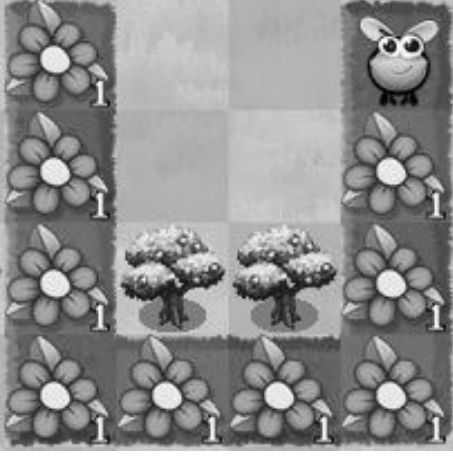
```
Çalıştığı zaman  
Tekrarla 3 kez tekrarla  
yap Tekrarla 3 kez tekrarla  
yap ileriye ▾ taşı 100 piksel  
kadar sağa ▾ dön 120 derece  
kadar sağa ▾ dön 120 derece
```

145. Aşağıdaki resimde kuşu domuza ulaşması için kullanılacak kod bloğu nedir?



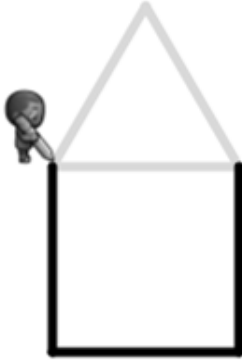
```
Çalıştığı zaman  
bu işlemleri 4 kez tekrarla  
yap ilerle  
sağa dön ▾ ▾  
bu işlemleri 5 kez tekrarla  
yap ilerle
```

146. Arının tüm nektarları toplaması için kullanılacak kod bloğu nedir?



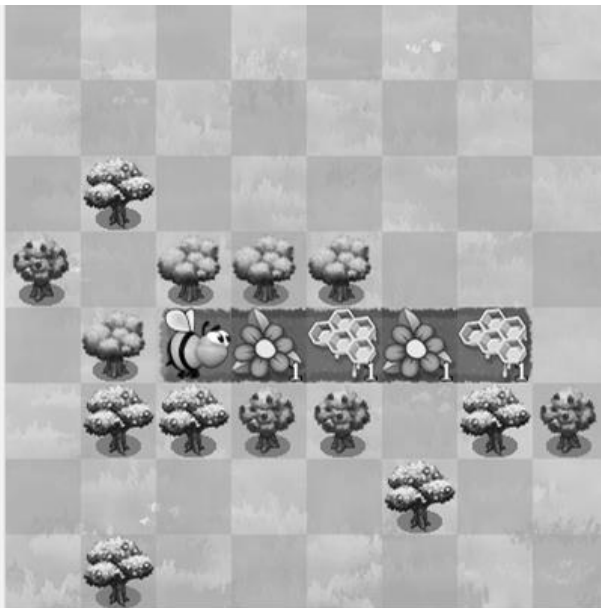
```
Çalıştığı zaman  
Tekrarla 3 kez tekrarla  
yap Tekrarla 3 kez tekrarla  
yap ilerle  
nektarı al  
sağa dön 90
```

147. Sanatçının resmin eksik bölümlerini tamamlaması için kullanılacak kod bloğu nedir?



```
Çalıştığı zaman  
ileriye taşı 100 pikseller  
kadar sola dön 120 dereceler  
ileriye taşı 100 pikseller  
kadar sola dön 120 dereceler  
ileriye taşı 100 pikseller
```

148. Arının tüm peteklerde bal yapması ve tüm çiçeklerden nektar toplaması için kullanılacak kod bloğu nedir?



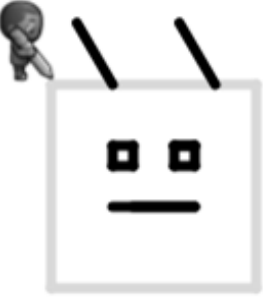
```
Çalıştığı zaman ▶  
Tekrarla 2  
D →  
değer al [Flower]  
D →  
yap [Honeycomb]
```


149. Sanatçının resimin eksik bölümlerini tamamlaması için kullanılacak kod bloğu nedir?



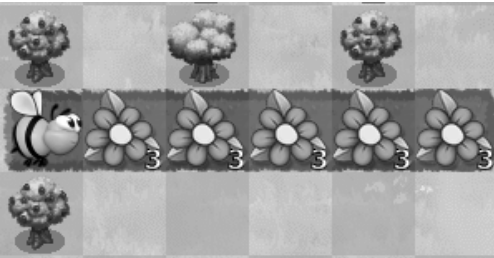
```
Çalıştığı zaman  
ileriye ▼ taşı 100 pikseller  
kadar sola ▼ dön 90 ▼ dereceler  
ileriye ▼ taşı 100 pikseller  
kadar sola ▼ dön 90 ▼ dereceler  
ileriye ▼ taşı 100 pikseller  
kadar sola ▼ dön 90 ▼ dereceler  
ileriye ▼ taşı 100 pikseller
```

150. Sanatçının resimin eksik bölümlerini tamamlaması için kullanılacak kod bloğu nedir?



```
Çalıştığı zaman  
Tekrarla 4 kez tekrarla  
yap ileriye ▼ taşı 100 pikseller  
kadar sağa ▼ dön 90 ▼ dereceler
```

151. Arının tüm nektarları toplaması için kullanılacak kod bloğu nedir?



```
Çalıştığı zaman  
Tekrarla 5 kez tekrarla  
yap ilerle  
Tekrarla 3 kez tekrarla  
yap nektarı al
```

152. Şanatçının kareleri çizebilmesini sağlayan kod bloğu nedir? (İpucu: Karelerin kenarları ve aralarındaki uzaklık 20 pikseldir)



```
Çalıştığı zaman
Tekrarla 8 kez tekrarla
yap Tekrarla 4 kez tekrarla
yap ileriye taşı 20 piksel
kadar sola dön 90 derece
İleri atla 40 piksel
```

153. Aşağıdaki kod çalıştırıldığında nasıl bir sonuç ortaya çıkar?

```
Çalıştığı zaman
bu işlemleri 3 kez tekrarla
yap ileriye taşı 100 pikseller
kadar sağa dön 120 derece
```

