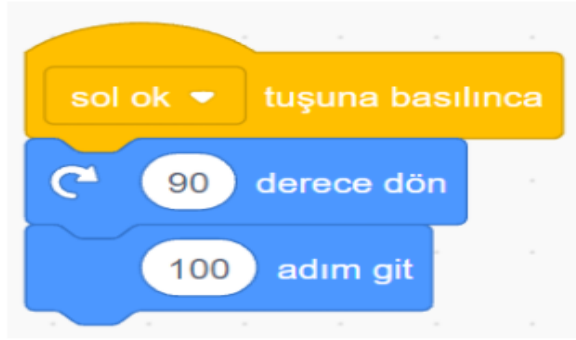


SELÇUKLU İLKOKULU İLKOKULLAR ARASI 2. ULUSAL ONLINE KODLAMA YARIŞMASI 1. AŞAMA

SORULARI ve CEVAPLARI

Soru: Şekildeki kod bloğunun açıklaması aşağıdakilerden hangisidir?



- Sol tık tuşuna basıldığında 90 derece sola döner 100 adım ilerler
- Sol tık tuşuna basıldığında 90 derece sağa döner 100 adım ilerler
- Sol ok tuşuna basıldığında 90 derece sola döner 100 adım ilerler
- Sol ok tuşuna basıldığında 90 derece sağa döner 100 adım ilerler

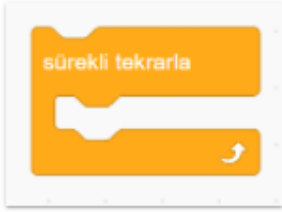
CEVAP:D

Soru: Scratch uygulamasında kod bloklarının istenilen sayıda tekrarlanması için aşağıdaki kod bloklarından hangisi kullanılır?

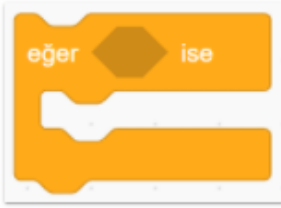
-



-



-



-



CEVAP: A

Soru: Scratch uygulamasında yukarıdaki karakterin sürekli olarak zıplıyormuş gibi görünmesi için aşağıdaki kod bloklarından hangisi kullanılabilir?



Kostüm-1

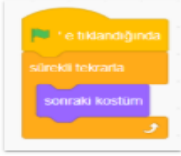


Kostüm-2

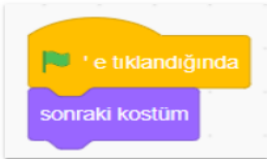
-



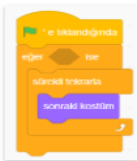
-



-



-



CEVAP: B

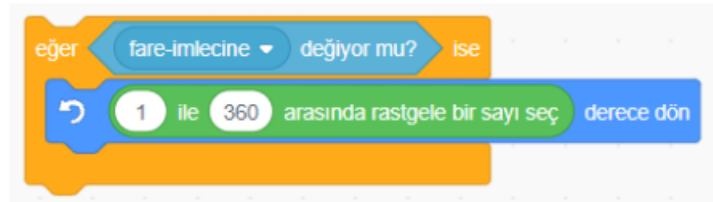
Soru: Aşağıdaki kod bloğu çalıştırıldığında gerçekleşecek olaylar hangisinde doğru verilmiştir?



- Ekranda sürekli olarak "Merhaba" yazısı görünür
- Ekranda 1 kez "Merhaba" yazısı görünür
- Ekranda 5 saniye aralıklarla 1 kez "Merhaba!" yazısı görünür
- Ekranda 1 saniye aralıklarla 5 kez "Merhaba!" yazısı görünür

CEVAP: D

Soru: Aşağıdaki kod bloğunda 4 adet kod kullanılmıştır. Bu kodların scratch uygulamasına ait oldukları gruplar hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?

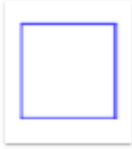


- Hareket-görünüm-ses-olaylar
- Olaylar-kontrol-algılama-operatörler
- Değişkenler-algılama-olaylar-algılama
- Algılama-kontrol-operatörler-hareket

CEVAP: D

Soru: Kuklamız 90 derece yönüne yönelmiş iken aşağıdaki kod bloğu çalıştırıldığında aşağıdaki hangi şekli çizmiş oluruz?

```
Scratch code block:  
- ' e tıkladığında  
- tümünü sil  
- kalemı bastır  
- 2 defa tekrarla  
  - 100 adım git  
  - 90 derece dön  
  - 50 adım git  
  - 90 derece dön
```



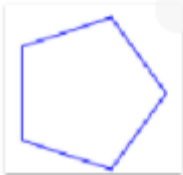
-



-



-

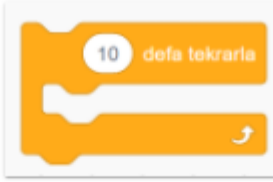


CEVAP: C

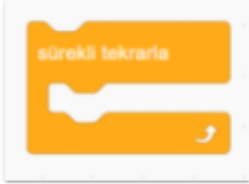
Soru: Karakterimizi labirent oyununda kırmızı renkli duvarlardan sektirmek(geri döndürmek) için şekildeki kod bloğunda eksik olan kod bloğu hangisidir?



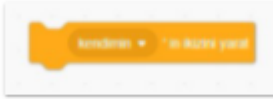
--



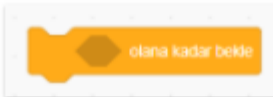
--



--



--



CEVAP: B

Soru: Eğer kukla ok işaretine deęiyor ise "merhaba" desin, deęmiyor ise "güle güle" desin. Bu ifadeyi anlatan kod bloęunda ařaęıdaki kod bloklarından hangisi kesin vardır?

-



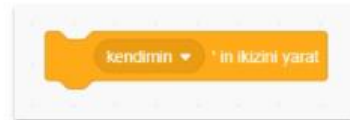
-



-



-



CEVAP:A

Soru: Aşağıdaki kod bloğu çalıştığında ekranda hangi sayı görünmez?



- 15
- 25
- 0
- 1

CEVAP: C

Soru: Aşağıda görülen "sayı" adında bir değişken oluşturabilmek için scratch uygulamasında aşağıdaki kategorilerden hangisi kullanılmalıdır?



- Algılama
- Değişkenler
- Sayılar
- Olaylar

CEVAP: B

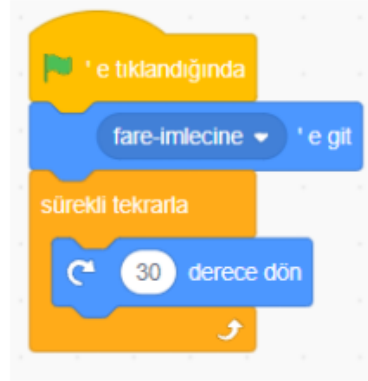
Soru: Şekildeki kod bloğu çalıştırıldığında aşağıda verilen bilgilerden hangisi doğrudur?



- Yeşil bayrak tıklanınca kodlar çalışır
- Kukla 2 saniye boyunca "Merhaba!" der, 3 adım gider yeşil renge değer
- Kukla yeşil renge değinceye kadar 3 adım gider. Yeşil renge değince 2 saniye "Merhaba!" der
- Kukla yeşil renge değinceye kadar 2 adım gider. Yeşil renge değince 3 saniye "Merhaba!" der

CEVAP: C

Soru: Şekildeki kod bloğu ile ilgili aşağıda verilen bilgilerden hangisi yanlıştır?



- Yeşil bayrak tıklanınca kodlar çalışır
- Kukla sürekli olarak fare imlecinin konumunu takip eder
- Yeşil bayrak tıklanınca kukla fare imlecinin bulunduğu konuma gider
- Kukla sürekli olarak 30 derece döner

CEVAP: B

Soru: Aşağıdaki kod bloğu ile ilgili aşağıda verilen bilgilerden hangisi yanlıştır?

```
when green flag clicked
  select random number between 1 and 10 for 2 seconds
  select random number between 10 and 20 for 2 seconds
  select random number between 20 and 30 for 2 seconds
```

- Yeşil bayrak tıklanınca kodlar çalışır
- Kukla sırasıyla ve 2 saniye boyunca 5, 21, 25 sayılarını söyleyebilir
- Kukla sırasıyla ve 2 saniye boyunca 1, 20, 20 sayılarını söyleyebilir
- Kukla sırasıyla ve 2 saniye boyunca 10, 10, 25 sayılarını söyleyebilir

CEVAP: B

Soru: Aşağıdaki verilen kod blokları oluşturulurken hangi kategoriler kullanılmıştır?

```
if (red color is changing) then
  move to random position for 1 second
else
  start meow sound
```

- Hareket-görünüm-ses-olaylar
- Görünüm-ses-olaylar-kontrol
- Ses-hareket-olaylar-kontrol
- Algılama-kontrol- ses-hareket

CEVAP: D

Soru: Şekildeki görüntüyü elde edebilmek için kuklaya aşağıdakilerden hangi kodu eklememiz gerekir?



-

Selçuklu ilkokulu nerededir? diye düşün

-

Selçuklu ilkokulu nerededir? de

-

Selçuklu ilkokulu nerededir? 'i yuvarta

-

Selçuklu ilkokulu nerededir? diye sor ve bekle

CEVAP:D

Soru: Aşağıdaki kedi simgesi hangi programa aittir?



- Lego
- Scratch
- Cartoon TV
- Kidz TV

CEVAP: B

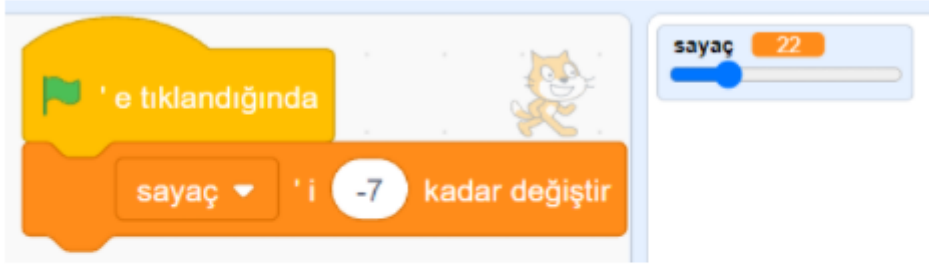
Soru: Şekildeki kod bloğu çalıştırıldığında cevap bölümüne "İstanbul" girilirse ne yazar?

```
Türkiye'nin başkenti neresidir? diye sor ve bekle
eğer cevap = Ankara ise
  Tebrikler doğru cevap de
değilse
  Sanırım yanlış cevap de
```

- İstanbul
- Tebrikler doğru cevap
- Sanırım yanlış cevap
- Ankara

CEVAP: C

Soru: Şekildeki kod bloğu çalıştırıldığında sayaç=22 ise bu işlemden sonra kaç olur?



- 7
- 14
- 15
- 22

CEVAP: C

Soru: Scratch uygulaması için aşağıdakilerden hangisi kesinlikle doğrudur?

- Yazı yazmak için kullanılan bir programdır.
- Bir bilgisayarın çalışması için gereken yazılımdır.
- Sadece karakterleri boyamak için kullanılır.
- Oyun, animasyon, çizgi film oluşturabiliriz.

CEVAP: D

Soru: Scratch programında karakterin dikey hareketi hangi koordinat düzleminde gösterilir?

- X konumu
- Y konumu
- Z konumu
- A konumu

CEVAP: Y