

## 5. Sınıf Bilişim Teknolojileri 2. Dönem 2. Yazılı Çalışma Soruları

**Soru-1:** Aşağıdakilerden hangisi blok tabanlı programlama araçlarından birisidir?

- a) Blockly b) Paint c) EBA d) Microsoft Word

**Soru-2:** "Akış Şemaları, algoritmaların daha anlaşılır olmasını ya da basitleştirilmesini sağlayan geometrik şekillerdir." Aşağıdakilerden hangisi bu şekillerden biri değildir?

- a)Elips b)Üçgen b)Paralelkenar d)Dikdörtgen

**Soru-3:** Bir problemi doğru olarak çözebilmenin ilk aşaması nedir?

- a) Problemi Anlama  
b) Planı Uygulama  
c) Çözümü Değerlendirme  
d) Bir Plan Yapma

**Soru-4:** "Bir problemin çözümünde izlenecek yol anlamına gelir ve problemin çözümünün adımlar halinde yazılmasıyla oluşturulur. Her adımda yapılacak işlemler açıkça belirtilir." Cümlesinde tanımı verilmiş olan kavram aşağıdakilerden hangisidir?

- a)Veri b)Algoritma c)Yazılım d)Operatör

- I. Oyuncu sayısı  
II. Atılan basket sayısı  
III. Oyundaki hakem sayısı

**Soru-5:** Yukarıda Basketbol oyununda yer alan sabit ve değişkenler verilmiştir. Bu verileri sıralarsak hangi seçenek doğru cevaptır?

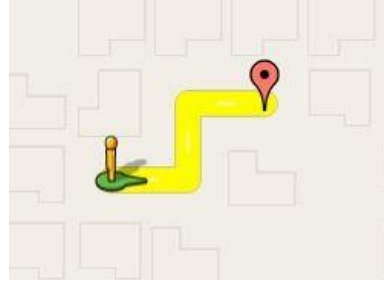
- a) Değişken –Sabit – Sabit  
b) Sabit - Değişken – Sabit  
c) Sabit – Değişken – Değişken  
d) Değişken – Değişken – Sabit

**Soru-6:** Annesi Ayşe'den Ekmek ve Peynir, Su veya Meyve Suyu, Çikolata veya Gofret almasını istemiştir. Ayşe aşağıdakilerden hangisini alarak gelirse doğru anlamış olur?

- a) Ekmek, Peynir, Su, Çikolata  
b) Ekmek, Peynir, Çikolata, Gofret  
c) Ekmek, Su, Çikolata, Gofret  
d) Ekmek, Peynir, Su, Meyve Suyu

**Soru-7:** Aşağıdakilerden hangisi mantıksal operatörler arasında yer almaz?

- a) veya b) ve c) ile d) değil



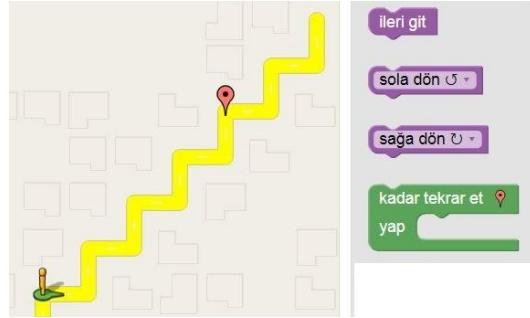
( 8. Ve 9. Soruları yukarıdaki resime göre cevaplayınız)

**Soru-8:** Resimde verilen labirenti çözebilme için aşağıda verilen kod bloklarından hangisi doğrudur?

- a) İlerle-Sola dön-İlerle-Sağa dön-İlerle  
b) İlerle-Sola dön-İlerle-Sola dön-İlerle  
c) İlerle-Sağa dön-İlerle-Sola dön-İlerle  
d) İlerle-Sola dön-İlerle-Sağa dön

**Soru-9:** Resimde verilen labirenti çözebilme için aşağıda verilen kod bloklarından hangisine ihtiyacımız yoktur?

- a) Sağa Dön  
b) Sola Dön  
c) Geri Dön  
d) İleri Git



( 10. Ve 11. Soruları yukarıdaki resme göre cevaplayınız)

**Soru-10:** Resimde verilen labirenti çözebilme için Kadar tekrar et - Yap bloğu içerisindeki kod dizilimi nasıl olmalıdır?

- a) İlerle-Sağa dön  
b) İlerle – Sola dön  
c) İlerle-Sola dön-İlerle-Sağa dön  
d) İlerle-Sola dön-Sağa dön

**Soru-11:** Resimde verilen labirenti yandaki kod blokları ile çözebiliriz. Labirenti verilen bloklar ile en az kaç blok kullanarak çözebiliriz?

- a) 5  
b) 6  
c) 3  
d) 4



**Soru-12:** Resimde verilen labirenti geçmek için verilen kod bloklarından hangisi gereksizdir?

- a) İleri Git
- b) Sağa Dön
- c) Kadar Tekrar Et - Yap
- d) Sola Dön

**Soru-13:** Babası Filiz'e Bilişim sınavından kaç aldığını sormuş, Filiz ise 90 veya daha büyük ama 95 ten ise küçük demiştir. Filiz'in aldığı not aşağıdakilerden hangisi olamaz?

- a) 90
- b) 95
- c) 94
- d) 93



**Soru-14:** Resimde verilen labirentin çözümü yan tarafında hatalı olarak gösterilmiştir. Aşağıda verilenlerden hangisini yaparak çözümü düzeltebiliriz.

- a) Kadar Tekrar et bloğu kaldırılmalıdır.
- b) Sola dön kodu yerine ileri git kodu eklenmelidir.
- c) İleri Git kodu yerine sola dön kodu eklenmelidir.
- d) Sağda yol varsa kodu yerine solda yol varsa kodu yazılmalıdır.

**Soru-15:** Aşağıdaki geometrik şekillerden hangisi akış şemalarında kullanılmaz?

- a) Üçgen
- b) Dikdörtgen
- c) Elips
- d) Eşkenar Dörtgen



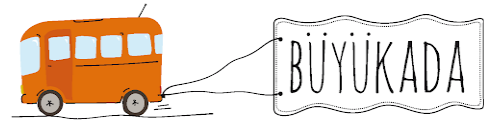
( 16. Ve 17. Soruları yukarıdaki resme göre cevaplayınız)

**Soru-16:** Resimde verilen kod aşağıdaki geometrik şekillerden hangisini çizmeye yararmaktadır?

- a) Beşgen
- b) Üçgen
- c) Kare
- d) Altıgen

**Soru-17:** Resimde verilen kod bloğunda 4 Kez tekrarla yerine 8 Kez tekrarla deseydik çizim nasıl değişirdi?

- a) Bir sekizgen çizerdi.
- b) Yine kare çizer, çizgilerin üzerinden iki kez geçerdi.
- c) Sekiz kere kare çizerdi.
- d) Bir üstte bir alta kare çizerdi.

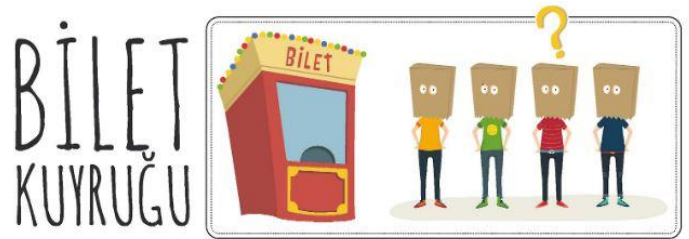


Büyükada da yaşayan Bilge Kunduz ulaşım için otobüs kullanmaktadır. Ağaç, Orman ve Akarsu bölgelerine giden otobüslerin numaraları aşağıda verilmiştir. Otobüs numaraları bölge adında yer alan karakterlere göre belirlenmektedir.

Ağaç 9397  
Orman 12496  
Akarsu 989205

**Soru-18:** "Çamur" bölgesine gidebilmek için Bilge Kunduz'un hangi otobüse binmesi gerekir?

- a) 78524
- b) 79452
- c) 60983
- d) 69431

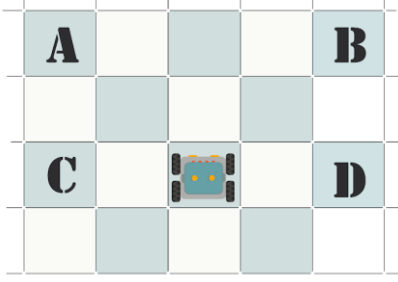


Dört arkadaş, Aylin, Efe, Nazan ve Hakan bir filme bilet almak için sıraya girdiler. Bilet kuyruğu ile ilgili bazı bilgiler aşağıda verilmiştir;

- 1) Hakan sıranın başında değil.
- 2) Nazan Efe'nin hemen önünde.
- 3) Aylin sırada Hakan'ın arkasında.

**Soru-19:** Yukarıdaki bilgiler göz önünde bulundurulduğunda 3. sırada kim vardır?

- a) Nazan
- b) Efe
- c) Aylin
- d) Hakan



( 20. – 21. ve 22. Soruları yukarıdaki resme göre cevaplayınız)

**Soru-20:** Aşağıda verilen resme göre robotumuzun hangi algoritmayı kullanarak B noktasına ulaşamaz?

- BAŞLA - İLERLE - İLERLE - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - İLERLE - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - SAĞA DÖN - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR

**Soru-21:** Aşağıda verilen resme göre robotumuzun C noktasına gitmesi için gerekli olan akış şeması adımları nasıl olmalıdır?

- BAŞLA - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - SAĞA DÖN - SOLA DÖN - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR

**Soru-22:** Aşağıda verilen resme göre robotumuzun hangi algoritmayı kullanarak A noktasına ulaşamaz?

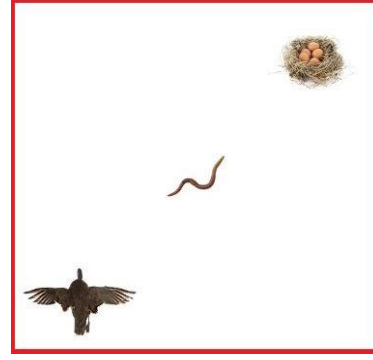
- BAŞLA - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - SAĞA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - İLERLE - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - BİTİR
- BAŞLA - İLERLE - SOLA DÖN - İLERLE - İLERLE - SAĞA DÖN - İLERLE - BİTİR

**Soru-23:** Aşağıdakilerden hangisi sabit bir veridir?

- Evde ders çalışma süresi
- Sınıfta derse katılan öğrenci sayısı
- Öğrencinin bir teneffüste oynadığı oyun sayısı
- Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi haftalık ders sayısı

**Soru-24:** Programlama sürecinde işlem yaparken mantıksal operatörleri ve matematiksel operatörleri kullanmaktayız. Aşağıdakilerden hangisi matematiksel operatörler arasında yer almaz?

- Artı(+)
- Eşittir(=)
- Büyüktür(>)
- Eksi(-)



**Soru-25:** Resimde verilen kuşun solucanı alarak yuvasına gidebilmesi için hangi açıda ilerlemesi gerekmektedir?

- 90 Derece
- 45 Derece
- 180 Derece
- 0 Derece



**Soru-26:** Yukarıda Arı karakterine ait bilgiler verilmiştir. Verilen bilgilerden hangisi doğrudur?

- Kürk özelliği yanlış girilmiştir.
- Bacak sayısı yanlış girilmiştir.
- Resmi yanlış girilmiştir.
- İğne özelliği yanlış girilmiştir.

**Soru-27:** Özgür öğretmen derste öğrencilerinden bir kağıt çıkarmalarını ve kağıdın bir köşesini yırtmalarını istemiştir. Daha sonra kâğıtları karşılaştırdığında farklı köşelerin farklı büyüklükte yırtıldığını gözlemlemiştir. Bu durum algoritma oluştururken hangi olayın önemini göstermektedir?

- Algoritmanın programlama için gerekli olduğunun
- Algoritmanın herkes tarafından aynı anlaşılacak şekilde oluşturulması gerektiğinin.
- Algoritmanın kısa ve öz olması gerektiğinin
- Algoritmanın herkes tarafından farklı anlaşılabilceğinin

**Soru-28:** Selçuk Ortaokulunda 5. Sınıf öğrencilerinin dersleri saat 13:00 da başlarken 18:45 te bitmektedir. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinde en yüksek not 100 iken her öğrenci çalışmasına göre farklı puanlar alabilmektedir. Yukarıda verilen bilgilerden hangisi değişken olarak ifade edilebilir?

- En yüksek alınabilecek puan
- Ders başlama saati
- Öğrencilerin aldığı puan
- Ders bitiş saati

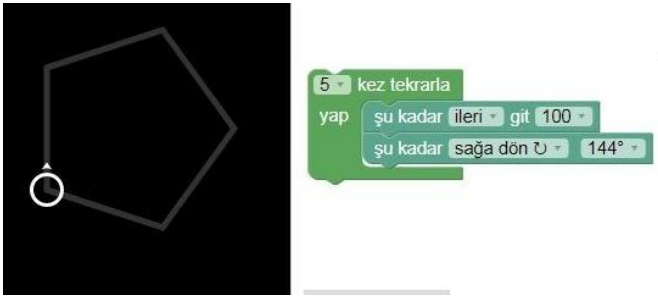


**Soru-29:** Kayra resimde verilen kodlama aracı ile kodlama öğrenmeye çalışmaktadır. Kayra'nın kullandığı blok tabanlı kodlama aracı aşağıdakilerden hangisi dir?

- a) Blockly
- b) Algo Dijital
- c) Scratch
- d) Code.org

**Soru-30:** Alperen 8. sınıfa giden bir öğrencidir. Alperen'in annesi sadece cumartesi akşamı 23.00'te uyumasına izin vermekte diğer günlerde ise 21.00'de uyumasını istemektedir. Alperen cep telefonuna uyku saatini hatırlatması için bir hatırlatıcı eklemiştir. Bu hatırlatıcının çalışmasına ait akış şemasında hangi şeklin olmasına gerek yoktur?

- a) Elips
- b) Dalgalı dikdörtgen
- c) Dikdörtgen
- d) Eşkenar Dörtgen



**Soru-31:** Resimdeki beşgeni çizebilmek için yazılan kod bloğunda bir hata yapılmıştır. Bu hata aşağıdakilerden hangisini yaparak giderilebilir?

- a) 144 yerine 72 yazılmalıdır.
- b) 5 Kez tekrarla kodu yerine 10 Kez tekrarla yazılmalıdır.
- c) Sağa dön yerine sola dön kodu eklenmelidir.
- d) Şu kadar ileri git kodu ile şu kadar sağa dön kodu yer değiştirmelidir.



Bilge Kunduz sadece Pazartesi, Çarşamba ve Cuma günleri doğruları söylerken diğer günlerde her zaman yanlış bilgi vermektedir. Bugün için "Yarın, doğruları söyleyeceğim" demiştir.

**Soru-32:** Buna göre bugün günlerden hangi gündür?

- a) Salı
- b) Cumartesi
- c) Pazar
- d) Cuma

**Soru-33:** Akış şemalarında tekrar eden komutları belirtmek için hangi geometrik şekil kullanılır?

- a) Elips
- b) Altıgen
- c) Paralelkenar
- d) Dikdörtgen

HAYALİMDEKİ  
ELBİSE

Bilge Kunduz hayalindeki elbiseyi almak istemektedir. Almak istediği elbisenin özellikleri aşağıdaki gibidir:

- Kısa kollu olmalıdır.
- 3'ten fazla düğmesi olmalıdır.
- Kollarında yıldız olmalıdır.



**Soru-34:** Bilge Kunduz'un almak istediği marka aşağıdakilerden hangisi dir?

- a) B ve B
- b) Bilge Batik
- c) Bilge Koton
- d) Şık Bilge

BAŞARILAR  
Bilişim Tekn. Öğrt.  
Meh tap ŞENER



CEVAP ANAHTARI

|      |      |      |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1-A  | 2-B  | 3-A  | 4-B  | 5-B  | 6-A  | 7-C  | 8-A  |
| 9-C  | 10-C | 11-A | 12-B | 13-B | 14-D | 15-A | 16-C |
| 17-B | 18-B | 19-D | 20-C | 21-A | 22-B | 23-D | 24-C |
| 25-B | 26-A | 27-B | 28-C | 29-A | 30-B | 31-A | 32-B |
| 33-B | 34-B |      |      |      |      |      |      |