
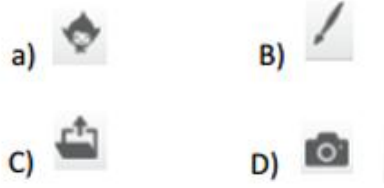



KONYA / EREĞLİ TOKİ ORTAOKULU 6. SINIFLAR SCRATCH ÇALIŞMA SORULARI

1.  komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?
- A) Komut bloklarını tekrarlatır.  
B) Komutları istenen süre kadar bekletir.  
C) Yeşil bayrağa tıkladığında bu blok altında sıralanmış kodları çalıştırır.  
D) Bütün kod kümelerini durdurur.

2. Scratch programında sahneye yeni bir karakter çizip eklemek için hangisi kullanılır?



3.  Sol tarafta yer alan i düğmesinin görevi nedir?

- A) Sahneye sürpriz karakter ekler.  
B) Sahneye yıldız karakter ekler.  
C) Karakterin özelliklerini görüntüler.  
D) Projedeki kod hatalarını listeler.

4.  Yandaki düğmelerin görevi

sırasıyla hangi şıkta doğru verilmiştir.

- Kopyala - Küçült - Büyüt - Sil  
Kopyala - Büyüt - Küçült - Sil  
Kopyala - Sil - Küçült - Büyüt  
Sil - Kopyala - Büyüt - Küçült

5. Scratch programının kullanım amacı hangi şıkta doğru şekilde ifade etmiştir?

- A) Oyun, çizgi film ve animasyon oluşturabiliriz.  
B) Sadece yazı yazmakta kullanabiliriz  
C) Scratch bir bilgisayarın çalışması için gereken donanımdır  
D) Scratch'ı internete girerken kullanırız




6. Scratch programında sahne ne anlama gelmektedir?

- A) Kullanılan bloklar bulunduğu bölümdür.  
B) Yazı yazabildiğimiz bölümdür.  
C) Blokları çekip bıraktığımız yerdir.  
D) Tasarladığımız karakterin hareketini sergilediği bölümdür.

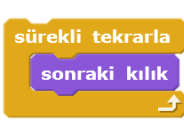

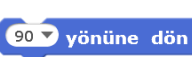

[7. ve 8. soruları aşağıdaki resme göre cevaplayınız]



7. Köpekbalığının ve balığın kenara gelince geri dönmelerini sağlayan kod nedir?

- A)  B) 
- C)  D) 



8. Köpekbalığın sürekli ağzını açıp kapatıyormuş gibi görünmesini istiyorsak kullanmamız gereken kod bloğu hangisidir?

- A)  B) 
- C)  D) 

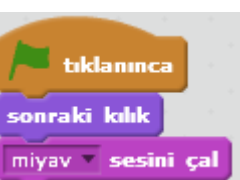
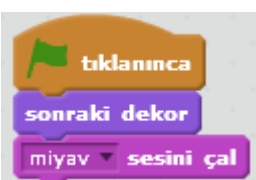
9. Aşağıda verilen kod bloklarından hangisi bir kuklanın boşluk tuşuyla 10 adım iletilip renk değiştirmesini sağlar?

- A)  B) 

10. Verilen kod bloklarından hangisi ekrandaki bir kuklayı sürekli olarak geriye doğru 10 adım götürür ve kenara geldiğinde sekmesini sağlar?

- A)  B) 

11. Ekranı eklenen kedi kuklasının yeşil bayrak tıklanınca kılık değiştirmesi ve miyav sesini çalması için verilen hangi kod blokları kullanılmalıdır?

- A)  B) 

12. Kullanıcı girişi için "Adınız" değişkenini oluşturduk. Yapmak istediğimiz kullanıcı adını girince verdiği cevabı "Adınız" değişkeninde tutmalı. Bunun için verilen kod bloklarından hangisi kullanılmalıdır?

A)

B)

13. Ekranı eklenen bir kukla aracılığıyla boşluk tuşuna basılınca 10 adımlık çizgi çizmek için hangi kod bloğu kullanılmalıdır?

A)

B)

14. Aşağıdaki kod bloklarının görevi nedir?

- A) Yukarı tuşuna basınca 10 adımlık çizgi çizer  
 B) Yukarı tuşuna basınca 10 adım gider ve iz bırakır

15. Program çalışınca sonuç değişkeninin değeri kaç olur?

- A) 35      B) 5      C) 300      D) 30

16. Verilen kod bloğuna göre çalışan bir kukla ekranın kenarına gelince ters dönüyor. Ters dönmesini engellemek için 10 adım git bloğunun altına verilen bloklardan hangisi eklenirse kukla ters dönmez?

A)

B)

C)

D)

17. Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi içindeki kodların hiç durmadan çalışmasını sağlar?

- A)
- B)
- C)
- D)

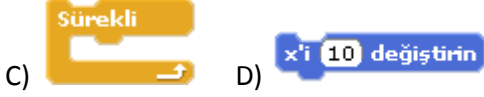
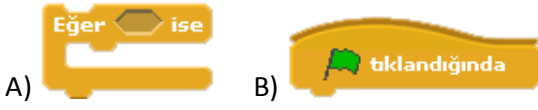
18. Yanda verilen kod blokları çalışırsa ekrana hangi şekli çizer?

- A) Beşgen  
 B) Kare  
 C) Üçgen  
 D) Altıgen

19. Verilen kod bloklarıyla ekrana 100 adımlık sekizgen çizilmek isteniyor. "Defa tekrarla - Adım git - Derece dön" bloklarına sırasıyla hangi sayılar yazılmalıdır?

- A) 8-100-90  
 B) 8-100-45  
 C) 8-100-60  
 D) 8-100-120

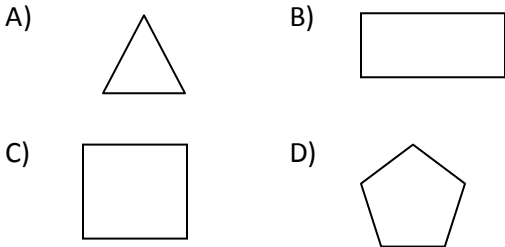
20. Scratch programında hazırlanmış bir oyunda, sahnedeki karakter bir şarta bağlı olarak hareket ediyorsa aşağıdaki kodların hangisi kesinlikle kullanılmıştır?



21.



Scratch programında yandaki kodları yazdığımız zaman aşağıdaki şekillerden hangisini çizmiş oluruz.



( 22. Ve 23. Soruları aşağıdaki kod bloklarına göre cevaplayınız)




22. Yukarıdaki kod bloğuna tıkladığında ekranda kaç sn aralıklarla “Merhaba” yazısı görünür?


- A) 2 B) 3 C) 4 D) 5

23. Yukarıdaki kod bloğuna tıkladığında ekranda kaç kez “Merhaba” yazısı görünür?

- A) 2 B) 3 C) 4 D) 5

24.  Yandaki butonun scratch programındaki görevi nedir?

- A) Komutları başlatır.  
B) Komutları durdurur.  
C) Sahneyi tam ekran yapar.  
D) Programı kapatır.

25.  Yandaki butonun scratch programındaki görevi nedir?

- A) Komutları başlatır.  
B) Komutları durdurur.  
C) Sahneyi tam ekran yapar.  
D) Programı kapatır.

Soru-26: Scratch programı ile verilen bilgilerden hangisi doğru değildir?

- a) Etkileşimli projeler hazırlanabilir  
b) Animasyonlar hazırlanabilir  
c) Oyunlar yapılabilir  
d) İnternete girilebilir

Soru-27: Aşağıdaki programlardan hangisini kullanarak kod yazamam?

- a) Scratch b) PUBG  
c) Blockly d) Code org

Soru-28: Scratch programın açılınca kedi karakteri tam orta alanda durmaktadır. Buna göre açılışta kedinin (x,y) konum noktası neresidir?

- a) (0, 0) b) (248, -170)  
c) (239, 189) d) (240, -250)

Soru-29: Scratch programı ile ilgili Aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

- a) Scratch programıyla oyunlar oluşturabiliriz.  
b) Sahnedeki karakterler bloklar yardımıyla hareketlendirilir.  
c) Her karakterin sadece 1 kostümü vardır.  
d) Sahnede birden fazla karakter olabilir.

Soru-30: Scratch programı ilk açıldığında ekrana çıkan kukla aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Balık b) Papağan c) Yengeç d) Kedi

Soru-31: Scratch programında kuklaya ait x ve y değerleri neyi ifade eder?

- a) Kuklanın konumunu
- b) Kuklanın büyüklüğünü
- c) Kuklanın yönünü
- d) Kuklanın rengini



Soru-32: Resimdeki bloğa göre hangisi doğrudur?

- a) Tıklandığında ekranda 1 ile 10 arasında bir sayı görülür.
- b) Tıklandığında ekranda 1 den 10 a kadar saymaya başlar
- c) Tıklandığında ekranda 20 sayısı görülebilir.
- d) Tıklandığında ekranda 1 ile 100 arasında bir sayı görülür.



Soru-33: Yukarıdaki bloklarda nasıl bir değişiklik yaparsanız karakteriniz daha hızlı hareket eder?

- a) 10 adım yerine 20 adım yazarım.
- b) Kenara geldiysen sek bloğunu kaldırıyorum.
- c) Sürekli tekrarla bloğu yerine 10 kez tekrarla koyardım.
- d) 10 adım yerine 5 adım yazarım.



Soru-34: Resimdeki kodlar scratch programı ile yazılmış fakat çalışmamaktadır. Aşağıdaki işlemlerden hangisini yaparsak kodlar çalışır?

- a) Saniye bekle kodunu kaldırmalıyız.
- b) En üste Yeşil Bayrak Tıklandığında eklemeliyiz.
- c) Merhaba diye konuş kodunu en üste almalıyız.
- d) Adım git kodundaki hızı değiştirmeliyiz

Soru-35: "10 Adım Git " Komutu aşağıdaki blok kategorilerinden hangisinde yer almaktadır.



- a) Hareket
- b) Algılama
- c) Ses
- d) Kontrol

Soru-36: Aşağıdaki Scratch düğmesinin görevi nedir?



- a) Kuklayı büyütür.
- b) Kameradan yeni kukla oluştur.
- c) Yeni kuklayı çiz.
- d) Kuklayı çoğaltır.

Soru-37: Aşağıdaki Scratch düğmesinin görevi nedir



- a) Kuklayı yükle.
- b) Kuklayı sil.
- c) Kameradan yeni kukla oluştur.
- d) Kuklayı kütüphaneden seç.

Soru-38: Scratch programında yazdığımız komutları başlatmak için hangi düğmeyi kullanırız?

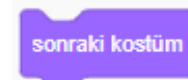


Soru-39: "1 saniye bekle " Komutu aşağıdaki blok kategorilerinden hangisinde yer almaktadır.



- a) Hareket
- b) Kalem
- c) Kontrol
- d) Sesler

Soru-40: " Sonraki kostüm " Komutu aşağıdaki blok kategorilerinden hangisinde yer almaktadır.



- a) Olaylar
- b) Kontrol
- c) Hareket
- d) Görünüm

Soru-41: " Yeşil Bayrağa tıklanınca "Komutu aşağıdaki blok kategorilerinden hangisinde yer almaktadır.



- a) Değişkenler
- b) Olaylar
- c) Hareket
- d) İşlemler

Soru-42: Papağan karakterinin kanat açıp, kanat kapatarak kanat çırpma efektini verebilmek için aşağıdaki kod bloklarından hangisini kullanırsınız?

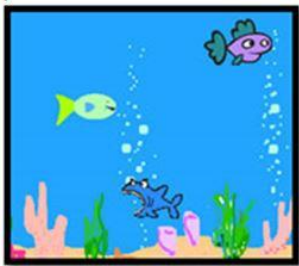
a)

b)

c)

d)

Soru-42: Scratch programında Balıkların sürekli akvaryumda yüzebilmeleri için hangi kod bloğu eklenmelidir?



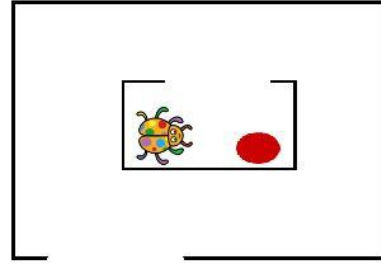
a)

b)

c)

d)

Soru-43: Resimdeki oyun scratch programı ile hazırlanmış böceğin sağ ok tuşuna basılınca kırmızı noktaya gitmesi istenmektedir. Buna göre hangi kod kullanılmalıdır?



a)

b)

c)

d)

Soru-44: Filiz scratch programında aşağıdaki kodları yazmış fakat kodlar çalışmamıştır. Sorunu nasıl düzeltebilir?

- a) 1 Saniye bekle kodu eklenmelidir.
- b) Yeşil bayrak tıklanınca kodu yerine boşluk tuşu basılınca kodu eklenmelidir.
- c) Kodları birbirine geçecek şekilde birleştirmelidir.
- d) Görünüm menüsünden gizle kodu eklenmelidir.

Bilişim Tekn. Öğrt.  
Mehtap ŞENER