

1. Scratch, Mblock, Pictoblox gibi blok kodlama uygulamaları ne amaçla kullanılır? Kısaca açıklayın.

.....  
.....

2. Yandaki görselde yer alan düğmenin scratch uygulamasındaki görevi nedir?



.....

3. Yandaki görselde yer alan scratch uygulaması alanı hangi amaç için kullanılır?



.....

4. Aşağıdaki görselde yer alan komutların scratch uygulamasındaki görevlerini yanlarına yazınız.



.....

.....

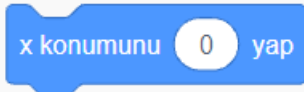
.....

.....

5. Scratch uygulamasında kullanıcının klavyeden bir tuşa basıp basmadığını, kuklanın bir renge deęip deęmediğini ya da kullanıcının sorulan soruya verdiği yanıtı öğrenebildiğimiz kod bloklarının bulunduğu menü hangisidir?

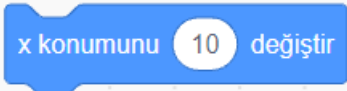
.....

6. Scratch uygulamasında "Hareket Blokları" arasında yer alan aşağıdaki 2 kod bloęu arasında nasıl bir fark vardır? Kısaca açıklayınız.



.....

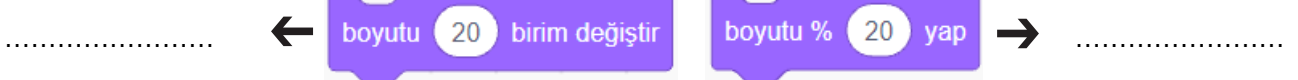
.....



.....

.....

7. Scratch uygulamasına eklenen bir kukla boyutunun ilk deęerinin 100 birim olduğunu kabul edelim. Bu kukla için aşağıdaki 2 komut ayrı ayrı çalıştırılırsa kukla boyutunun son deęeri kaç olur?

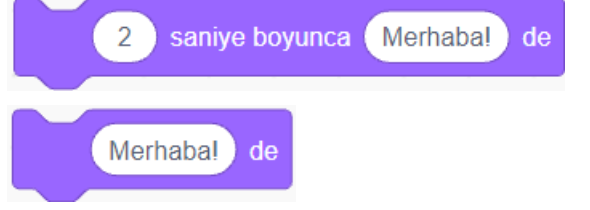


8. Bir scratch uygulamasında; Puan, Can Hakkı, Yanma Sayısı, Süre vb. bilgileri hesaplayabilmek ve bunları göstermek için hangi menü seçeneęinden yararlanmak gerekir?

.....

9. Scratch uygulamasında “Görünüm Blokları” arasında yer alan aşağıdaki 2 kod bloğu arasında nasıl bir fark vardır? Kısaca açıklayınız.

.....  
.....  
.....  
.....

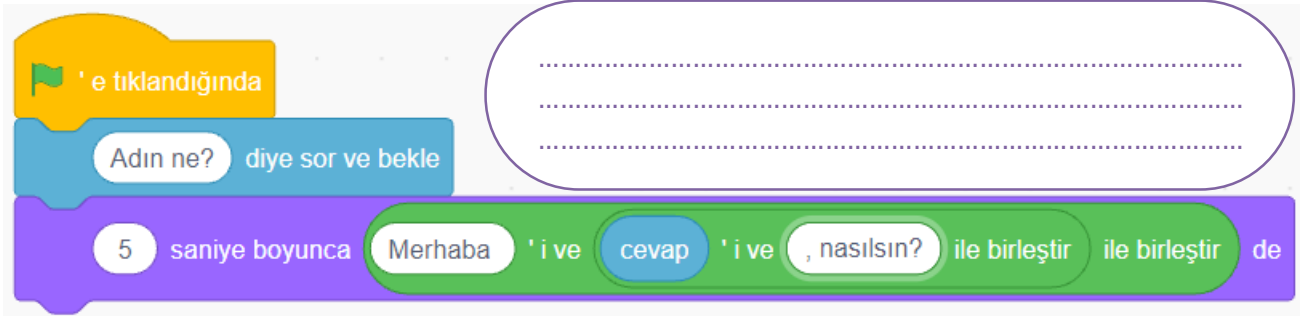


10. Scratch uygulamasında bir kukla için klavye yön tuşları ile sağa-sola hareket etmesi isteniyor. Buna göre aşağıda yazılan kod bloklarını incelediğinizde kodda herhangi bir yanlışlık var mıdır? Varsa bu yanlışlığı nasıl düzeltebiliriz?



.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

11. Scratch uygulamasında aşağıdaki kod blokları çalıştırıldığında ekrana gelen “Adın ne?” sorusuna “Necip” cevabı verilirse sonuç ne olur? Kısaca açıklayın.



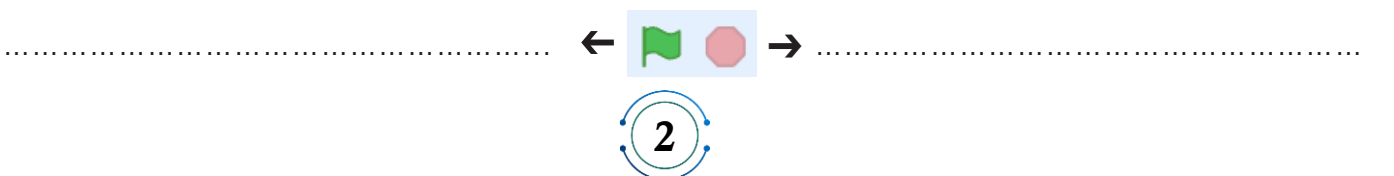
.....  
.....  
.....

12. Scratch uygulamasında yer alan aşağıdaki hareket blokları ile karakterimizin hangi yöne döneceğini yanına yazınız?

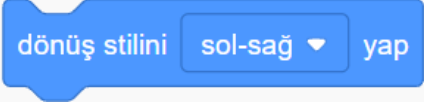
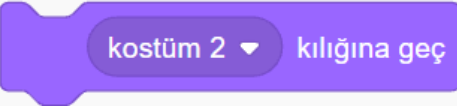
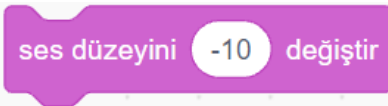



.....  
.....

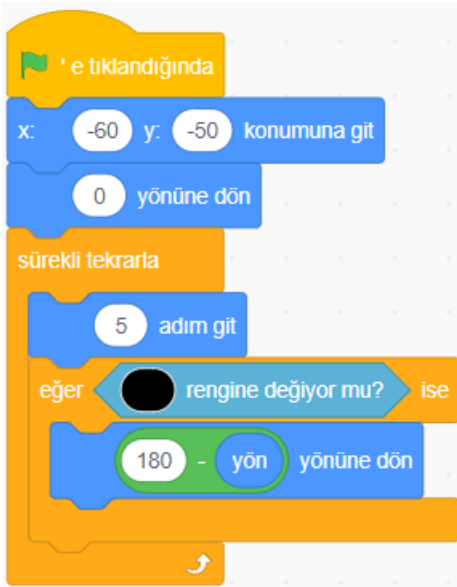
13. Scratch uygulamasında aşağıda verilen düğmelerin görevini yazınız. (8P)



14. Aşağıdaki görselde yer alan scratch bloklarının ne işe yaradığını yanına yazınız.

	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>

15. Scratch uygulamasında siyah bir kare içerisine yerleştirmiş bir "Top" karakteri için aşağıdaki kodlar yazılmıştır. Bu kod blokları çalıştırıldığında ne olacağını yanındaki boşluğa yazın.



```
when clicked
  go to x: -60 y: -50
  turn 0 degrees
  repeat
    5 steps
    if black color changing? then
      turn 180 - direction degrees
```

.....

.....

.....

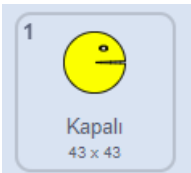
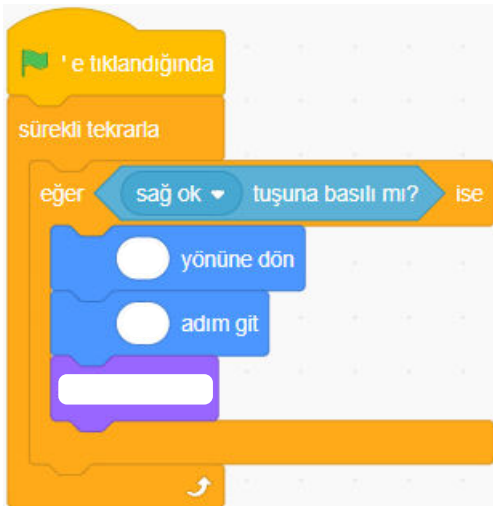
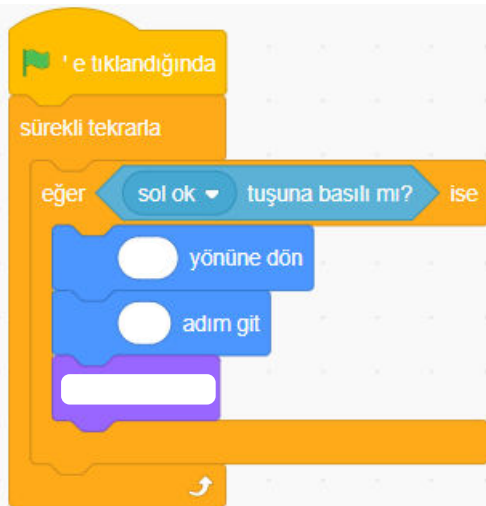
.....

.....

.....

.....

16. Bir scratch uygulamasında "Pacman" karakteri için aşağıdaki görselde yer alan 2 kostüm çizilmiştir. Klavyeden sağ ve sol ok tuşlarına basıldığında kuklanın ağızını açıp kapatarak sağa veya sola doğru 5'er adım ilerlemesi için aşağıdaki kod bloklarındaki boşlukları doldurun?

		
---	---	--