

## YAZILI SINAV HAZIRLIK SORULARI

1) I. Algortima: Bilgisayarın problem çözme becerisidir.

II. Programlama: Donanımlara denir.

III. Kod: Bilgisayarın anlayacağı dile denir.

IV. Algortma çözmeden önce problemi adım adım yazmalıyız.

V. Algortma başlayla bitirilir.

Yukarıda verilen bilgilerden hangileri doğrudur? (15 Puan)

A) I, II, II B) I, II,IV C) I, III, IV D) IV,V

2)



Yukarıda verilen şekillerin algoritmik anlamları hangi seçenekte sırasıyla doğru olarak verilmiştir? (10 Puan)

- A) Giriş ya da çıkış işlemleri – Kontrol Etme – Başla  
B) Giriş yada çıkış işlemleri – Kontrol Etme – Bitir  
C) Kontrol Et – Başla – Giriş – çıkış işlemleri  
D) Giriş - çıkış işlemleri – Kontrol Etme – İşlem yapma

3) Aşağıdaki şekilde örnek olarak verilen algortmada (?) ile gösterilen yere hangisi gelmelidir? (5 Puan)



- A) N ↑ B) S ↓ C) E → D) W ←

4) Aşağıdaki şekilde örnek olarak verilen algortmayı çözmek için hangisi kullanılmalıdır? (5 Puan)



- A) E → S ↓ B) E → N ↑ C) W ← S ↓ D) W ← N ↑

5) Aşağıdaki şekilde karakter gösterilen çizgiyi hangi algortmayı kullanarak yapabilir? (5 Puan)




- A) W ← S ↓ S ↓ S ↓ B) E → S ↓ S ↓ S ↓ C) S ↓ E → E → E → S ↓ D) E → E → S ↓ S ↓

6) Aşağıdaki kedi yandaki algortmayı kullanarak ne yapar? (10 Puan)



- A)Başladığında - 10 adım gider  
B)Başladığında - 10 adım gider – 2 sn Mesajı okur  
C) Başladığında - 2 sn Mesajı okur – 10 adım gider  
D) 2 sn Mesajı okur - 10 adım gider - Başlar

7) Aşağıdaki algoritma tablosunda arı yandaki algoritma adımlarını uygularsa hangi şıktaki yazıyı yazar? (5 Puan)

M	D	K	S	T	B	U	B
S	Z	Z	Z	K	J	V	O
G	Q		K	O	K	K	Z
T	M	S	R	E	L	X	S
U	F	Q	K	C	V	K	T
S	U	U	A	R	E	D	X
A	Z	E	N	V	N	J	A
F	T	F	W	U	M	J	E



A) SQUEN B) SQUENV C) SQUAR D) SQUARE

8)

Çalıştığı zaman  
ayarla hız normal ▼

tıkladığı zaman  
kanat çırpılmak  
kanat sesi çıkar ▼

Yukarıdaki  
algoritmaların  
görevi nedir?

(10 Puan)

- A) Hız ayarlar – Kanat Çırpılır  
B) Hız ayarlar – Kanat sesi Çıkarır  
C) Hız ayarlar – Kanat çırpılır – Kanat sesi Çıkarır  
D) Hız ayarlar – Oyunu bitirir – Kanat çırpılır

9) Aşağıdaki algoritmada karakterin engele geldiği zaman oyunun sonlanması için verilen şıklardan hangisini kullanmalıyız? (5 Puan)

Çalıştığı zaman

ayarla hız normal ▼

tıkladığı zaman

kanat çırpılmak

Bir engele çarptığı zaman

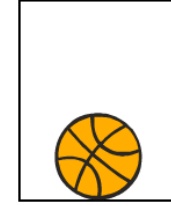
?

- A) kanat çırpılmak B) Oyunu bitir  
C) kanat sesi çıkar ▼ D) ayarla hız normal ▼

10) Aşağıdaki karakter yanındaki algoritmayı kullanıyor. Algoritmadaki kutu içerisindeki 3. ve 5. Basamakların görevi nedir? (15 Puan)

- A) İlerler – Başlar  
B) 90° derece yönüne döner - Görünür  
C) 90° derece yönüne döner – Gizlenir  
D) Gizlenir – 90° yönüne döner

11. Soruyu bu görsellere bakarak çözünüz.



Karakterimiz

(90) sağ
(-90) sol
(0) yukarı
(180) aşağı

Algoritmadaki yönler ve değerleri

Yukarıda verilen top karakterinin yukarı doğru 10 adım gitmesi için hangi algoritmayı kullanmalıdır?

(15 Puan)

A)

B)

C)

D)