

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ SINAV ÇALIŞMA SORULARIDIR
(ÖRNEK SORULAR)

Soru 1) Günlük hayatta karşılaştığınız bir problemi ve çözüm önerinizi yazınız.

Cevap:

Problem: Kalemın kırılan ucu

Çözüm Önerisi: Kalem açacağı kullanarak kalemın ucunu açmak

Soru 2) Algoritma kavramını açıklayınız

Cevap:

Algoritma: Bir problemi çözmek veya bir görevi tamamlamak için adım adım listelenmiş talimatlara denir.

Soru 3) Ayran yapma işleminin algoritmasını yazınız. (BT.5.5.1.13.)

Cevap:

Adım 1- Başla.

Adım 2- Yoğurdu kaba koy.

Adım 3- Su ekle.

Adım 4- Tuz ekle.

Adım 5- Çırp.

Adım 6- Bardağa doldur.

Adım 7- Bitir.

Soru 4) Akış şeması bileşenlerinden elips'in görevini yazınız.

Cevap:




Algoritmanın başında ve sonunda kullanılır.

Soru 5: Problem nedir ? Açıklayınız

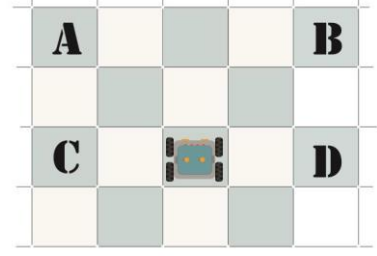
Cevap: Çözülmesi gereken sorun veya aşılması gereken engel anlamını taşır

Soru 6 : Aşağıda bulunan akış şemalarına ait sembollerin hangi durumda kullanılacağını altına yazınız

Cevap:

		
Matematiksel işlem yapmak için kullanılır	Karşılaştırma yapmak için	Akışı başlatır veya bitirir

Soru 7: Yanda verilen görseldeki robot yukarı doğru bakmaktadır. Bu robotu A noktasına ulaştırmak için gereken işlem adımlarını sırası ile yazınız.



Cevap:

Adım 1: Başla

Adım 2: 2 adım ileri git

Adım 3: Sola Dön

Adım 4: 2 adım ileri git

Adım 5: Dur

Soru 8 : Bir problemi çözerken kullandığımız bazı adımlar vardır. Bu adımlar genel olarak aşağıdaki gibidir.

Çözümü Kontrol Et	Planı uygula
Problemi Anla	Bir plan yap

Bu adımları problemi çözmek için doğru bir şekilde sıralayınız.

Cevap:

Adım1: Problemi anla

Adım 2: Bir plan Yap

Adım 3: Planı uygula

Adım 4: Çözümü kontrol et

Soru 9: Bir problemin çözümü için izlenecek yolun işlem adımlarını yazınız

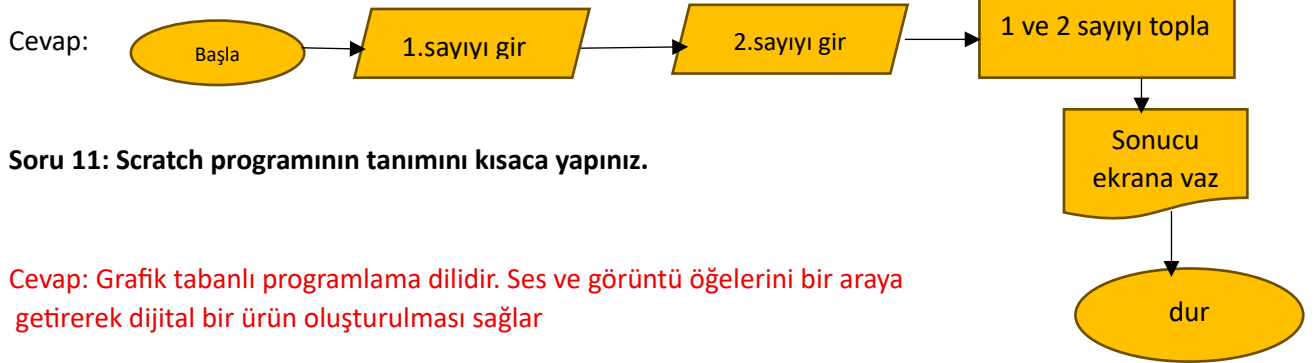
Cevap:

1- Problemi iyi anlamak

2- Kısa ve anlaşılır biçimde çözmek

3- Sonucun doğruluğunu kontrol etmek

Soru 10: Klavyeden bilgisayara girilecek olan iki sayının toplamını ekrana yazdıran programın akış şemasını çizin



Soru 11: Scratch programının tanımını kısaca yapınız.

Cevap: Grafik tabanlı programlama dilidir. Ses ve görüntü öğelerini bir araya getirerek dijital bir ürün oluşturulması sağlar

Soru 12: Scratch programında buluna kod blok gruplarından 3 tanesini yazınız.

Cevap: 1-Algılama


2-Kalem

Soru 13:  bloğunun görevi nedir ?

Cevap: Karakterin sağa dönmesini sağlar.

Soru 14:  bloğunun görevi nedir ?

Cevap: Bir araya getirilen blokların çalıştırılmasını sağlar

Soru 15:  Bloğunun görevi nedir ? Kısaca yazınız.

Cevap: Sahnedeki bulunan karakterin sürekli olarak istenilen hareketin gerçekleştirilmesini sağlar