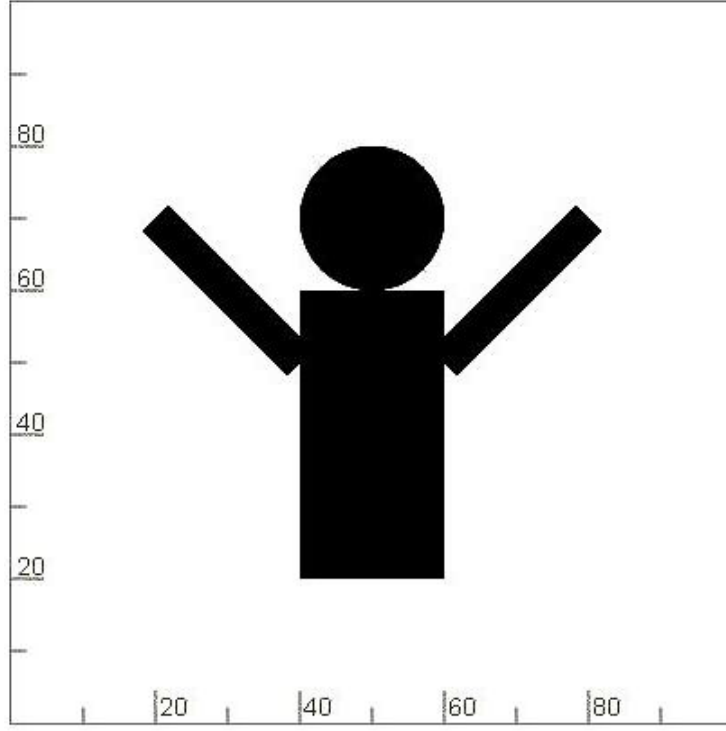


YAZILIYA HAZIRLIK SORULARI

y Konumu



x Konumu

İlk 3 soruyu yukarıdaki şekle göre cevaplayalım.

Soru 1: Yukarıdaki şekilde görünen **daire** şeklinin oluşması için kodda yazılması gereken değerleri belirtilen yerlere yazalım.

daire x	
y	
yarıçap	

Soru 2: Yukarıda şekilde görünen **Dikdörtgen** şeklinin oluşması için kodda yazılması gereken değerleri belirtilen yerlere yazalım.

dikdörtgen x	
y	
genişlik	
yükseklik	

Soru 3: Yukarıda şekilde görünen kuklanın **sağ ve sol kolunun** oluşması için kodda yazılması gereken değerleri belirtilen yerlere yazalım.

Sağ Kol

satır başlangıç x	
başlangıç y	
bitiş x	
bitiş y	
genişlik	5

Sol Kol

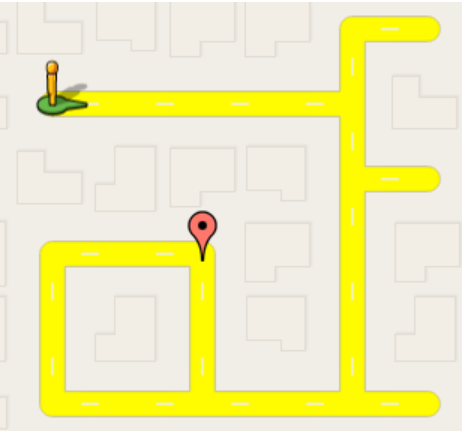
satır başlangıç x	
başlangıç y	
bitiş x	
bitiş y	
genişlik	5

```
5 kez tekrarla
yap
  şu kadar ileri git 100
  şu kadar sağa 90 dön 72°
```

Soru4: Yukarıdaki kod çalıştırıldığında hangi geometrik şekil ortaya çıkar?

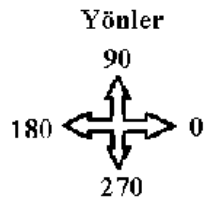
```
360 kez tekrarla
yap
  şu kadar ileri git 50
  şu kadar geri git 50
  şu kadar sağa 90 dön 1°
```

Soru5: Yandaki kod çalıştırıldığında hangi geometrik şekil ortaya çıkar?

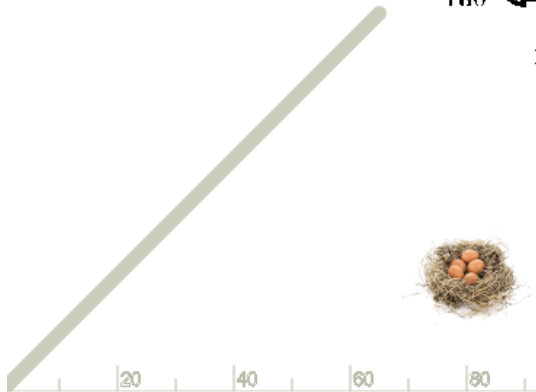


Soru 6: Yandaki kuklanın hedefe ulaşması için gerekli olan algoritmayı oluşturun.

Soru 7:



```
eğer [X] < [?]
yap başlığı 0°
değilse başlığı 270°
```



Yandaki kuşun yuvasına ulaşabilmesi için yukarıdaki kod yazılmıştır. Kuşun yuvasına ulaşabilmesi için yazılan kodda soru işareti bırakılan yere yazılması gereken değer nedir?

Soru 8:



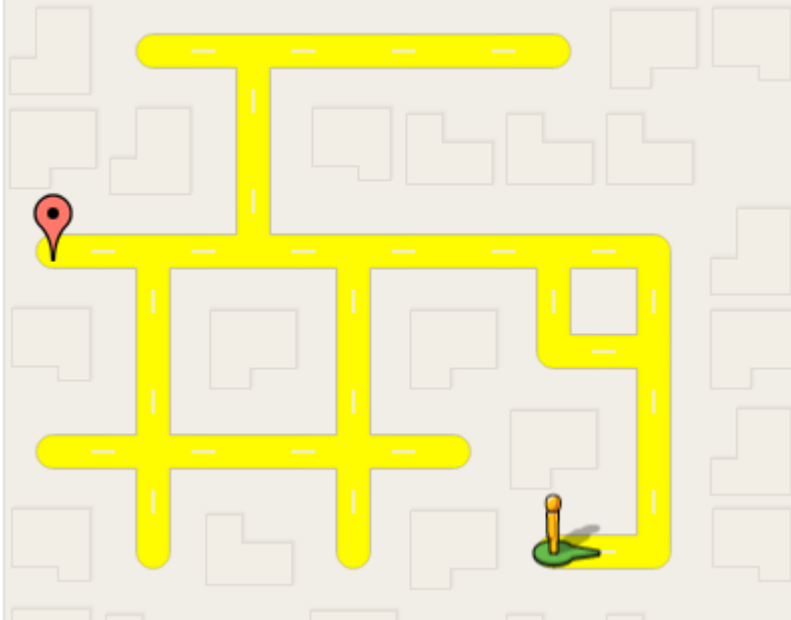
Yönler

90
180 0
270

eğer y ? ?
yap başlığı 270°
değilse başlığı 180°

Yandaki kuşun yuvasına ulaşabilmesi için yukarıdaki kod yazılmıştır. Kuşun yuvasına ulaşabilmesi için yazılan kodda soru işaretleri ile boş bırakılan yerlere yazılması gereken değerler nelerdir?

Soru 9:



Yandaki kuklanın hedefe ulaşması için gerekli olan algoritmayı oluşturun.

Soru 10: Aşağıdaki algoritmaya göre oluşacak akış şemasını çizin.

Adım 1 : Başla.

Adım 2 : Hava yağmurlu mu?

Adım 3 : Evet ise şemsiyeni al. Adım 5'e git.

Adım 4 : Hayır ise şemsiyeni alma.

Adım 5 : Bitir.

Soru 11: Aşağıdaki algoritmaya göre oluşacak akış şemasını çizin.

Adım 1 : Başla.

Adım 2 : Devamsızlık yaptığın gün sayısını gir.

Adım 3 : Gün sayısı 20'den fazla mı?

Adım 4 : Evet ise "Devamsızlık sınırı aşıldı" yaz. Adım 6'ya git.

Adım 5 : Hayır ise "Devamsızlık sorunu yok" yaz.

Adım 6 : Bitir.

Soru 12: 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.

Orman 12496
Akarsu 989205
Ağaç 9397

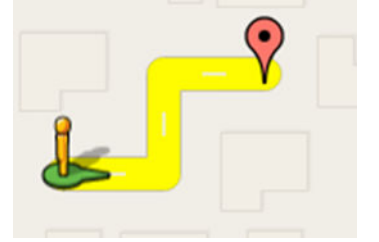
"Çamur" bölgesine gidebilmek için Bilge Kunduz'un hangi numaralı otobüse binmesi gerekir?

Soru 13: 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.

Yukarıdaki bilgiler göz önünde bulundurulduğunda, sırada üçüncü olan kimdir?

Soru 14: Yandaki karakterin hedefe ulaşması için gerekli olan kodu yazın.



Soru15: Yandaki kod çalıştırıldığında hangi geometrik şekil ortaya çıkar?



Soru16: Algoritma nedir? Açıklayınız.

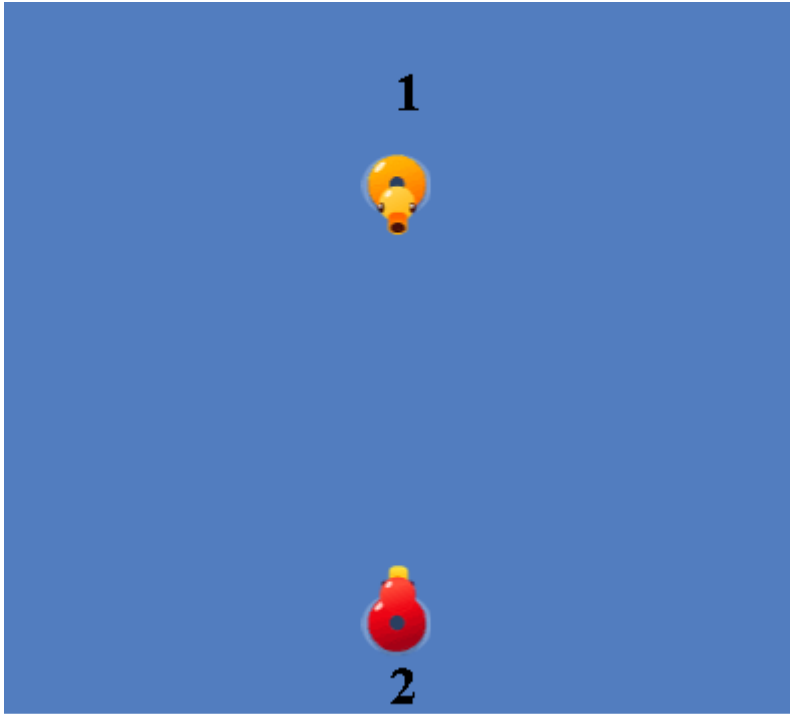
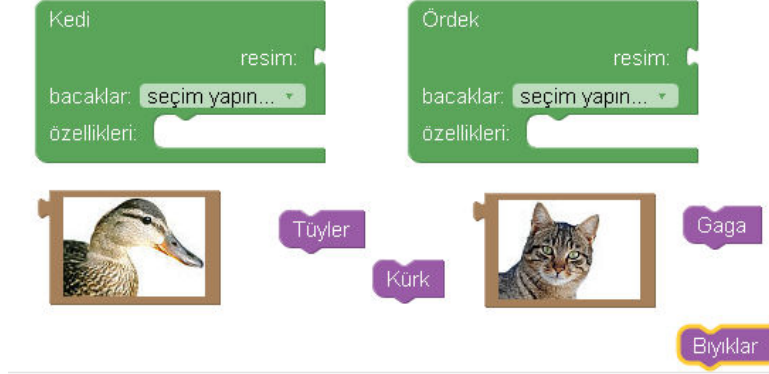
Başla.
Birinci sayıyı gir.
İkinci sayıyı gir.
Sayıları topla.
Toplam sonucu iki ile çarp.
Sonucu yaz.
Bitir.

Soru-17: Yukarıdaki algoritmaya birinci sayı 5, ikinci sayı 3 girildiğinde sonuç kaç olur.

Soru-18: Kaleli oyununu düşündüğünüzde oyunda kullanılan sabit ve değişkenlere bir örnek veriniz.



Soru 19: Blok tabanlı programlama aracında Arı ve Salyangoz ile ilgili özellikler yukarıda eşleştirilmiştir. Sizde aşağıda Kedi ve Ördek ile ilgili özellikleri ok ile göstererek eşleştirin ve ayak sayılarını yazın.

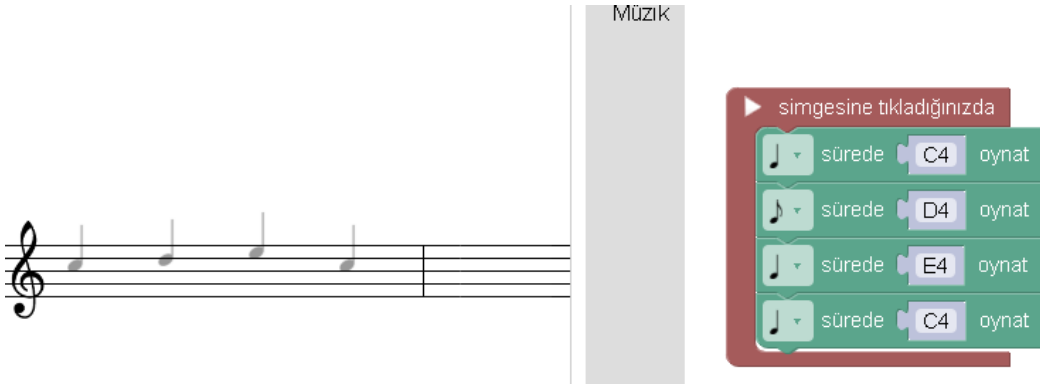


```
1 while (true){  
2   cannon( ? , ? );  
3 }
```

Soru 20: 1 Numaralı oyuncunun 2 numaralı oyuncuya sürekli ateş edebilmesi için soru işareti ile gösterilen yerlere hangi değer yazılmalıdır?

İpucu: Yön değeri 270, mesafe değeri 60

Müzik



Soru 21: Yukarıdaki notaların çalınması için yandaki kodlar yazılmıştır. Ancak kodda hata vardır. Bu hata nasıl düzeltilebilir?

Çalıştığı zaman

3 kez tekrarla

yap

3 kez tekrarla

yap

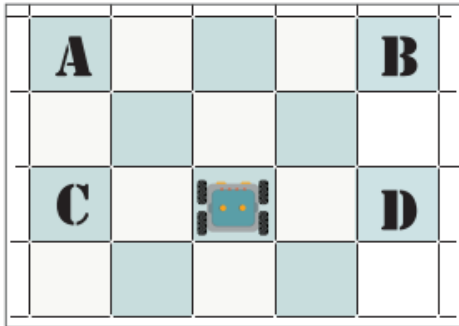
ileriye taşı 100 pikseller

kadar sağa dön 120 derece

kadar sağa dön 120 derece

Soru 22: Yandaki kod çalıştırıldığında nasıl bir şekil ortaya çıkar? Alta şekli çizelim.

Soru 23: Yandaki karakterin hedefe ulaşması için gerekli olan kodu yazın.
İpucu: (2 Adım)



Soru-24: Yandaki robotun A noktasına ulaşması için gerekli olan algoritmanın adımlarını yazın.(Not: Robotun yönü başlangıçta yukarı)