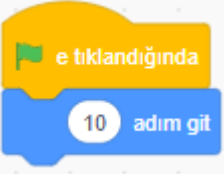
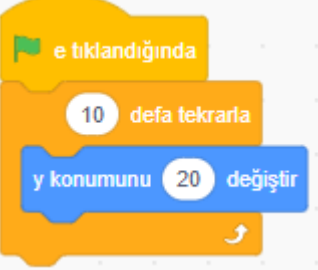
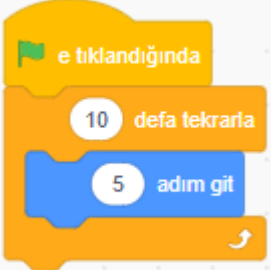
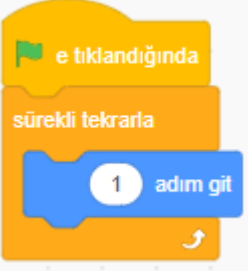

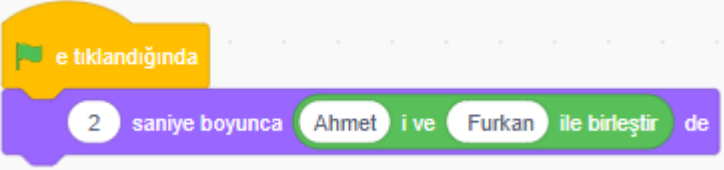
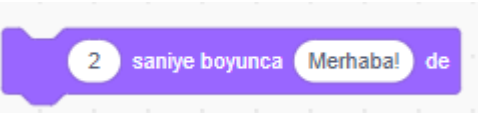
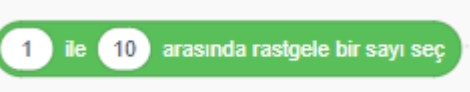
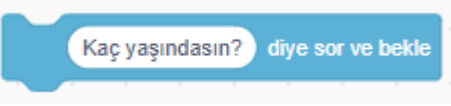
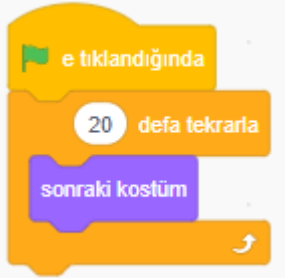
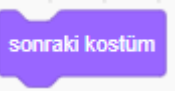






ROBOTİK KODLAMA DERSİ II. DÖNEM I. YAZILI ÇALIŞMA SORULARI

1.		<p>Soldaki Scratch komutu çalıştırıldığında nasıl bir sonuç üretir?</p> <p><i>Cevap: Bayrak tıklandığında kuklanın 10 adım gitmesini sağlar.</i></p>
2.		<p>Soldaki Scratch komutu çalıştırıldığında nasıl bir sonuç ne olur?</p> <p><i>Cevap: Bayrak tıklandığında kuklanın y konumunu 10 defa 20 adım artırır. Böylece kukla toplam 200 adım yukarı gider.</i></p>
3.		<p>Soldaki Scratch komutu çalıştırıldığında kukla ne yapar?</p> <p><i>Cevap: Bayrak tıklandığında kukla 10 defa 5'er adım gitmiş olur. Böylece kukla toplam 50 adım ilerlemiş olur.</i></p>
4.		<p>Soldaki Scratch komutu çalıştırıldığında nasıl bir sonuç üretir?</p> <p><i>Cevap: Bayrak tıklandığında kukla sürekli olarak birer adım hareket eder.</i></p>
5.		<p>Soldaki Scratch komutu çalıştırıldığında ne olur?</p> <p><i>Cevap: Boşluk tuşuna basıldığında 1 ile 6 arasında rastgele üretilen sayıyı ekrana yazar.</i></p>
6.		<p>Soldaki Scratch komutu çalıştırıldığında nasıl bir sonuç üretir?</p> <p><i>Cevap: Bayrak tıklandığında ekrana iki saniye boyunca "Ahmet Furkan" yazar.</i></p>
7.		<p>Soldaki Scratch komutunun ne işe yaradığını yazınız.</p> <p><i>Cevap: İki saniye boyunca ekrana "Merhaba" yazdıran komuttur.</i></p>
8.		<p>Soldaki Scratch komutunun ne işe yaradığını yazınız.</p> <p><i>Cevap: Bu komut 1 ile 10 arasında rastgele sayı üretir.</i></p>

9.		<p>Soldaki Scratch komutunun ne işe yaradığını yazınız.</p> <p><i>Cevap: Bu komut kullanıcıdan bilgi almak için kullanılır. Burada kullanıcının yaş bilgisi alınmak istenmiştir.</i></p>
10.		<p>Soldaki Scratch komutu çalıştırıldığında kuklaya nasıl bir etkisi olur?</p> <p><i>Cevap: Bayrak tıklandığında kuklanın kostümü (görünümü) 20 defa değişir.</i></p>
11.		<p>Soldaki Scratch komutunun ne işe yaradığını yazınız.</p> <p><i>Cevap: Bu komut ile kuklanın kostümü (görünümü) değiştirilir.</i></p>
12.		<p>Soldaki Scratch komutunun ne işe yaradığını yazınız.</p> <p><i>Cevap: Bu komutla kuklanın fare imlecine değip değmediği bilgisi elde edilir.</i></p>
13.		<p>Soldaki Scratch komutunun ne işe yaradığını yazınız.</p> <p><i>Cevap: Bu komut ile iki koşulun aynı anda gerçekleşip gerçekleşmediği bilgisini elde ederiz. "Ve" bağlacı verilen iki koşul aynı anda gerçekleşirse "True", yani "Doğru" sonucunu döndürür.</i></p>
14.		<p>Solda Scratch ile kodlanan bir oyunun komutlarının küçük bir kesiti verilmiştir. Solda görünen komutlara göre Scratch'in nasıl bir sonuç döndüreceğini yazınız.</p> <p><i>Cevap: Bu komutlara göre; eğer "puan" değişkeni 100'den büyükse ekrana iki saniyeliğine "Tebrikler!" yazılır, aksi halde ekrana iki saniyeliğine "Kaybettin!" yazılır.</i></p>
15.		<p>Solda Arduino UNO adlı bir elektronik kart fotoğrafı verilmiştir. Arduino UNO adlı kartın ne işe yaradığını yazınız.</p> <p><i>Cevap: Arduino UNO bir mikrodenetleyici karttır ve robotik projelerde kullanılmaktadır.</i></p>