

Bilişim Tek. Ve Yazılım Dersi Sınav Öncesi Çalışma ve Konu Tekrar Soruları

1-İlk biçimiyle **kalan, değişmeyen** ifade ya da nesnelere ne denir?

- a)geçişken b)değişken **c)sabit** d)bit

2-İlk biçimiyle kalmayıp yeni değerler ya da biçimler alabilen ifade ya da nesnelere ne denir?

- a)değişken** b)motor c)fare d)ekran

3- Kavram veya komutların, iletişim, yorum ve işlem için elverişli biçimli gösterimine denir. Boşluğa hangisi gelmelidir?

- a)Yanıt **b)Veri** c)Tamam d)Dönüt

4- Araştırma, gözlem ve benzeri öğrenme yolları ile elde edilen gerçeğe denir. Boşluğa hangisi gelmelidir?

- a)Yanıt b)Veri c)Tamam **d)Bilgi**

5- Bir veya birden fazla veri arasında nasıl bir bağ kurulacağını belirleyen işaretleredenir. Boşluğa hangisi gelmelidir?

- a)Operatör** b)İşlem c)Deneme d)Güç

6- Bir işi yapmak, bir sonuca ulaşmak için takip edilmesi gereken iş ve işlemlere denir. Boşluğa hangisi gelmelidir?

- a)Takım b)Tutum **c)Yönerge** d)İş

7-Sanal ortamda karşılaşılabilecek olumsuz davranışlara (Küfür, Hakaret, Taciz, Aşağılama vb.) **ne denir?**

- a) Selam b)Telif Hakkı
c)Yaratıcılık **d)Siber Zorbalık**

8-Bilgi ve iletişim (Bilişim) araç ve kaynakları kullanılarak işlenen suça **ne ad verilir?**

- a) Haram **b) Bilişim Suçu**
c) Switch iletişim d) Beta Yazılım

9- Algoritmada yer alan adımların kendine özel şekillerle gösterimine ne denir?

- a)Harita **b)Akış Şeması**
c)Yönerge d)Yaratıcılık

10-Günlük hayatımızda karşılaştığımız, çözüm aranması gereken ve çözümü için bilgi, mantık, deneyim ya da dikkat isteyen durumlara ne denir?

- a)Yanıt b)Çözüm **c)Problem** d)Klavuz

11- **32...2...5=35** işleminin sağlanması için boşluklara hangi Matematiksel Operatörler gelmelidir?

- a) (-) , (+)** b) (x) , (-) c) (+) , (-) d) (-) , (-)

12- **6...6...9=45** işleminin sağlanması için boşluklara hangi Matematiksel Operatörler gelmelidir?

- a) (-) , (+) **b) (x) , (+)** c) (+) , (-) d) (-) , (-)

13- **10...3...3=9** işleminin sağlanması için boşluklara hangi Matematiksel Operatörler gelmelidir?

- a) (-) , (+) b) (x) , (-) c) (+) , (-) **d) (-) , (/)**

14- **27...3...1=10** işleminin sağlanması için boşluklara hangi Matematiksel Operatörler gelmelidir?

- a) (/) , (+)** b) (x) , (-) c) (+) , (-) d) (-) , (/)

15- **12...0...4=4** işleminin sağlanması için boşluklara hangi Matematiksel Operatörler gelmelidir?

- a) (/) , (+) b) (x) , (-) **c) (x) , (+)** d) (-) , (/)

16- Bir akış şemasında “**Akışı Başlatır ve Bitirir**” işlemi göstermek için hangi şekil kullanılır?

- a) Kare **b)Elips** c)Oklar d)Altıgen

17- Bir akış şemasında “**Karar verme Merkezidir**” işlemi göstermek için hangi şekil kullanılır?

- a) Kare b)Elips c)Oklar **d)Eşkenar Dörtgen**

18- Bal Arısının yaşam Algoritmasında hangisi **yer almaz?**

- a) Bal Yap b)Polenleri kovana getir
c)Çiçeklerden bal toplar **d)Sonbaharda güneye göç et**

19- Çoban Köpeğinin yaşam Algoritmasında hangisi **yer almaz?**

- a) Sürüyü izle
b) Sürüye saldırı olursa koru
c) Bal yap
d) Sürüden ayrılanları sürüye toplar

20-

X	X	O	X

Yandaki Şekilde X geçilemez engeli O üzerinden zıplanması gereken çukuru temsil etmektedir. Köpeği Topa ulaştırmak için kodlar hangi sırayla dizilmelidir
1- Zıpla
2-2Adım Git
3-Sola Dön
4-1Adım Git

- a) 1-2-3-4 b)1-3-4-2 c)4-2-1-3 **d)2-3-1-4**

21-

Kuşu Canavara ulaştırmak için hangi işlem seçilmelidir?

A)
B)
C)
D)

22-

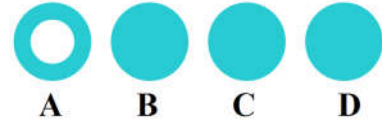
Kuşu canavara ulaştırmak için hangi işlem basamağı eklenmelidir?

A)
B)
C)
D)

23- I-Problemi Anlama , II-Planı Uygulama , III-Çözümü Değerlendirme , IV-Bir Plan Yapma
Bir Problemi çözmek için takip edilmesi gereken adımlar yukarıda verilmiştir. Bir Problemin çözümü için yapılması gereken adımların sıralaması hangisinde doğru verilmiştir.

- a)I-II-III-IV b)IV-III-II-I
c)I-IV-II-III d)I-II-IV-III

24-



Şekilde Beyaz TOP A noktasındadır.

- 1- Sağ() 4- Sol()
2- Sağ() 5- Sol()
3- Sağ() 6- Sağ()
Kodları sırasıyla çalıştırır Top hangi noktaya gelir?
a) **B** **b) C** c) **D** d) **A**

25-

Yandaki şekilde BeyazTop A noktasındadır.
1- Yukarı() 4- Aşağı()
2- Sağ() 5- Sol()
3-Aşağı()
Kodları sırasıyla çalıştırır Top hangi noktaya gelir?
a) **B** b) **D** **c) C** d) **A**

26-

Şekilde BeyazTop X noktasındadır. Kodlar sırasıyla çalıştırır Top hangi noktaya gelir?
a) **C** b) **B** c) **A** d) **D**

27-

Şekilde BeyazTop X noktasındadır. Kodlar sırasıyla çalıştırır Top hangi noktaya gelir?
a) **C** b) **B** c) **A** **d) D**