

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ SINIF DERS NOTLARI 2.yazılı içindir

ALGORİTMA:

Her hangi bir sorunun
çözümü için izlenecek yol.

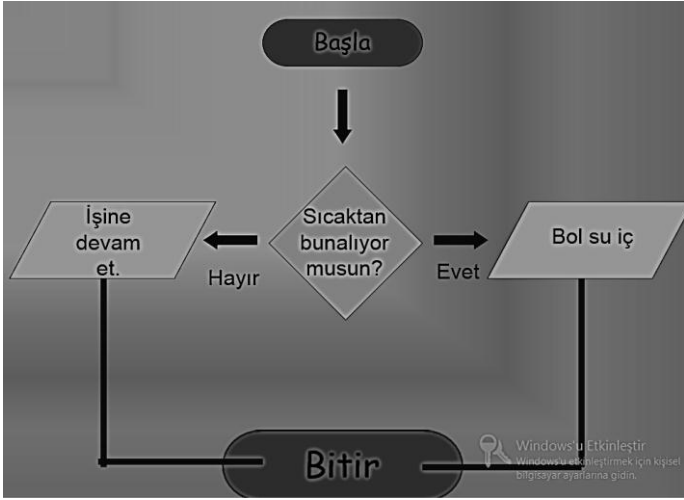
Yazın hava çok sıcak ve sıcaktan
bunaliyorsunuz.



Sıcaktan bunalmanız bir problemdir.
Bu problemin bir çok çözüm yolu olabilir.

PROBLEMİN ALGORİTMASI

- ADIM 1: Başla.
- ADIM 2: Sıcaktan bunalıyor musun?
- ADIM 3: Evet ise ADIM 5'e git.
- ADIM 4: Hayır ise ADIM 6'ya git.
- ADIM 5: Bol su iç.
- ADIM 6: İşine devam et.
- ADIM 7: Dur.



PROGRAMLAMA NEDİR?

Programlama ya da diğer adıyla **yazılım**, bilgisayarın donanıma nasıl davranacağını anlatan, bilgisayara yön veren komutlar, kelimeler, **aritmetik** işlemlerdir. Diğer bir tanım verecek olursak **programlama**, **bilgisayar programlarının** yazılması, test edilmesi ve bakımının yapılması sürecine verilen isimdir. Programlama, bir **programlama dilinde** yapılır.

SCRATCH

Scratch bir grafik programlama dilidir.

Scratch ile resim, ses, müzik gibi çeşitli medya araçlarını bir araya getirebilir, kendi animasyonlarımızı, bilgisayar oyunlarımızı tasarlayabilir ya da interaktif hikayeler anlatabiliriz



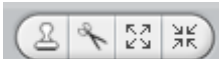
Programı başlat - Programı durdur



Küçük ekran - Tam ekran - Sunum Görünümü



Sunumdan Çık



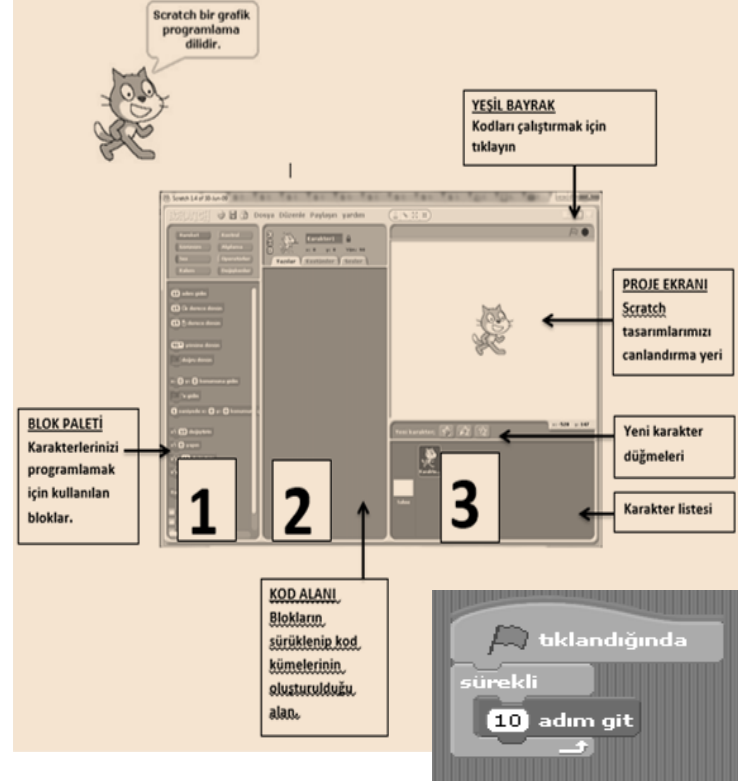
Çöğalt - Sil - Karakter büyüt - Karakter küçült

Scratch bir grafik programlama dilidir.

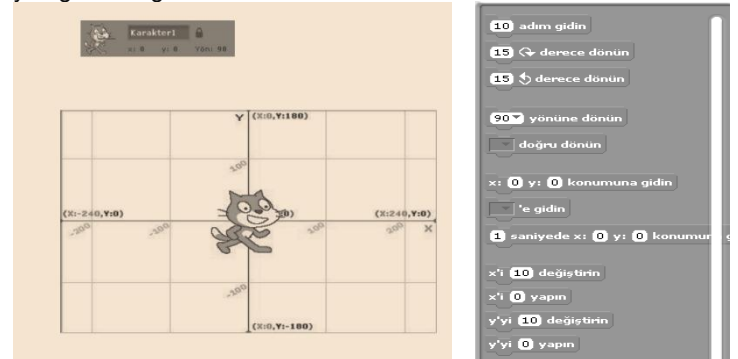
Scratch ile resim, ses, müzik gibi çeşitli medya araçlarını bir araya getirebilir, kendi animasyonlarımızı, bilgisayar oyunlarımızı tasarlayabilir ya da interaktif hikayeler anlatabiliriz.

Scratch'in gelişmiş ve kullanması kolay bir arayüzü vardır. Scratch arayüzü 3 ana bölmeden oluşur.

1. Blok Paletinde karakterleri programlamak için kullanılan bloklar vardır.
2. Kodlama alanı bilgisayar programını yazdığımız yerdir. Buraya blokları çekip bırakarak programımızı yazarız.
3. Proje ekranı bizim sahnemizdir. Tasarladığımız herşey Scratch'in sahnesinde hayat bulur.



Scratch sahnesi aslında bir koordinat düzlemidir. Bütün animasyonlarımız ve bilgisayar oyunlarımız bu koordinat düzlemi üzerinde tasarlanır. Scratch karakteri olan kedi program açıldığı zaman (0,0) noktasındadır. Ekranın üstünde karakterimizin x ve y değerlerini görebiliriz.



1. Kod Bölümü

Kod bölümü ana ekranın en solunda bulunan bölümdür. Bu bölümün üst kısmında, bu bölümde kullanabileceğimiz kodların grupları yer almaktadır. Genel olarak kodlar, yeteneklerine göre gruplanmışlardır. Aşağıdaki şekilde de görüldüğü gibi 8 farklı grup olarak sunulan bu bölümdeki sekmelere tıkladığınızda, tıkladığınız gruba ait tanımlamalar ekranda belirir.



2. Kodlama Paneli

Bu bölüm ana ekranın tam ortasında bulunan kısımdır. Temel olarak bu bölümde yine iki ayrı pencereden oluşmuştur. Üst pencerede bulunan bilgiler, kullandığınız karakterin ismi, yeri, yönü ve karakterin dönebilme yeteneğini bildiren bilgileri barındırır.

Karakteri döndürür.

Karakterin sağa ya da sola bakmasını sağlar.

Bu düğme seçildiğinde karakterin dönüş yapma imkanı kısıtlanacaktır.



3. **Sahne ve Karakterler**, Ana ekranın sağ üst tarafında bulunan bölüm, sahne olarak adlandırılır. Karakterlerinizin ve olaylarınızın gerçekleşeceği yer burasıdır. Sahne x ve y koordinatlarıyla kontrol edilir. İşaretçinizi sahne üzerinde gezdirdiğinizde, sahne bölümünün sağ alt köşesinde x ve y koordinatlarının değiştiğini görebilirsiniz



4. Sahnenin sağ üst köşesindeki yeşil bayrak programı çalıştırmanızı sağlar. Kod bloğunda yazmış olduğunuz komutlar çalışmaya başlar. Yine sahnenin sağ üst köşesinde bulunan kırmızı yuvarlak ise çalıştırmış olduğunuz bir programı durdurmanızı sağlar.

5. Sahnenin altında yer alan karakterler paneli hazırladığımız ya da hali hazırda Scratch ile beraber gelen karakterlerin bulunduğu kütüphaneden seçtiğimiz, karakterlerin bulunduğu paneli



Kodlama Saati

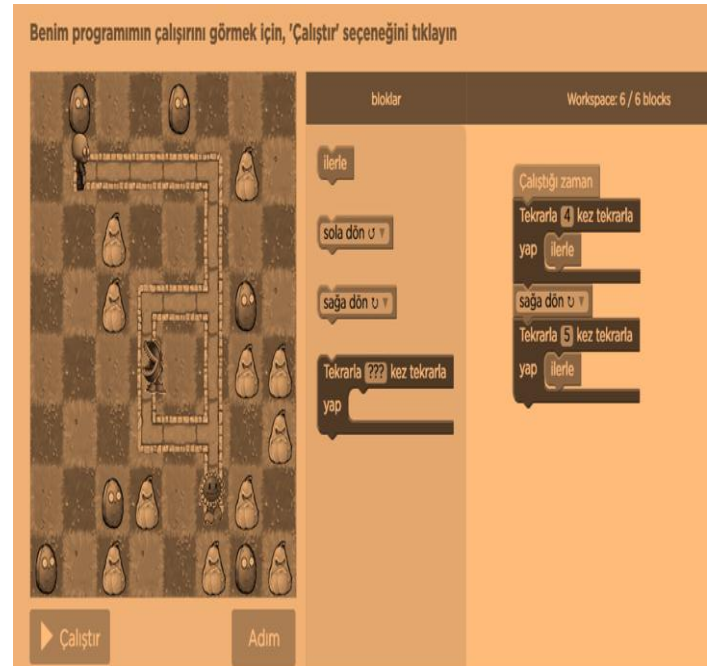
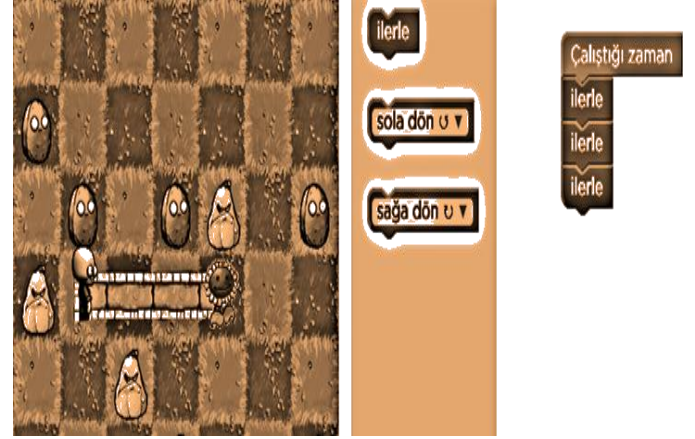
Hour of Code nedir?(Euro Code)

Öğrencilerimiz, çok eğlenceli ve basit programlar ile kendi uygulamalarını yazıp, oyunlarını geliştirebilecek. İlk kodlarını yazdırmayı hedefleyen Hour of Code (Euro Code) ile öğrencilerimiz, inovasyona dayalı fikirlerini hayata geçiriyor. Teknolojiyi doğru kullananların yarının liderleri olacağı Hour of Code / Minik Parmaklar Geleceği Programı ile öğrencilerimiz bilgisayarda ilk üretimlerini gerçekleştiriyor.

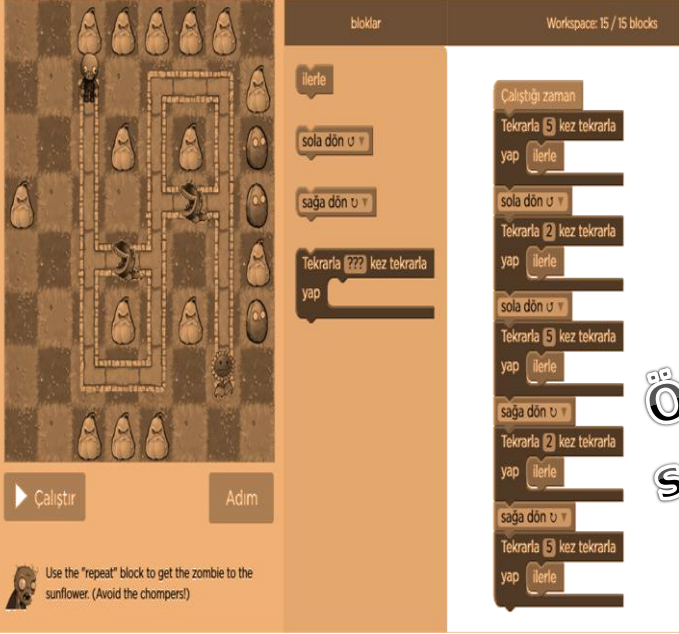
Hour of Code, Türkçe adıyla "Kodlama Saati" 180' den fazla ülkede gerçekleşen ve 10 milyonlarca öğrenciye ulaşmış küresel bir harekettir. Code.org

öncülüğünde ve Microsoft desteğiyle tüm dünyada düzenlenen bu etkinlik dünyanın en büyük öğrenme hareketi olarak adlandırılıyor.

Toplumun bilgisayar okuryazarlığı seviyesini arttırmayı amaçlayan "kodlama saati" her yaştan öğrencinin teknolojik yeteneklerini geliştirmeyi amaçlıyor.



Benim programımın çalışırını görmek için, 'Çalıştır' seçeneğini tıklayın



20) Angry BIRD , DOMUZCUĞA gitmesine önderlik et! (Patlayıcılara dikkat et) program algoritma işlem basamakları hangi basamaklardan oluşur (sol)



C)



B)



D)



Örnek sorular

1

Microsoft Word nedir?

- a) Hesap Programıdır
- b) Tablo - Grafik Programıdır
- c) Kelime İşlem Programıdır
- d) İşletim Sistemidir



2

Yukarıdaki resmini gördüğünüz içinde programları ve diğer yazılımları saklayan simge aşağıdakilerden hangisini gösterir?

- a) Sunu
- b) Klasör
- c) Disk
- d) İnternet

3

CAN şifre girmek istiyor, aşağıdakilerden hangisi başkası tarafından bulunması zor güçlü bir şifredir?

- a) 123456
- b) ali
- c) qwerty
- d) A58+ty2G

4) Aşağıdakilerden hangisi Caps lock tuşunun görevidir?

- a) Silme tuşu
- b) Boşluk tuşu
- c) Alt satıra inme tuşu
- d) Büyük-küçük harf yazma tuşu

5

Aşağıdakilerden hangisi Bilgi Teknolojilerinin amaçlarından değildir?

- a) Hayatımızı zorlaştırmak
- b) Bilgiye kolay ulaşmayı sağlamak
- c) Hızlı haberleşmeyi sağlamak
- d) Hayatımızı kolaylaştırmak

6)

Aşağıdakilerden hangisi Bir Bilişim suçu değildir?

- a) Sahte alışveriş, Kredi kartı dolandırıcılığı
- b) Facebook Kimlik bilgilerinin çalınması
- c) Bilgisayara Anti virüs yüklemek
- d) Başkalarına ait E-posta hesabının ele geçirilmesi

7) Aşağıdakilerden hangisi e-devlet uygulamaları ile yapılan bir işlemdir?

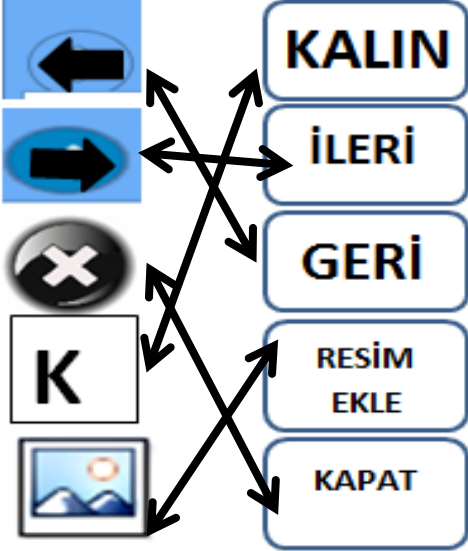
- a) Oyun satın almak
- b) Banka ödemelerini yapmak
- c) E-okula girmek ,notlarımızı öğrenmek
- d) Anti virüs programı indirmek

8- Müzik ve resim (foto) dosyalarının uzantısı nedir?

- a) mp3- jpg
- b) doc - xls
- c) htm – exe
- d) rar --- zip

9

9. Aşağıdaki resimde numaralanmış olan pencere simgelerinin adlarını eşleştiriniz?

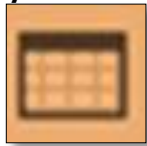


10 Microsoft Word programını çalıştırmanın yolu aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Başlat – Programlar – Microsoft Office
- b) Başlat - Ayarlar
- c) Başlat - Programlar - Donatılar
- d) Başlat - Ayarlar - Denetim Masası

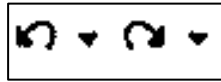
11 Word programında hazırlanan dosyaların uzantısı aşağıdakilerden hangisidir?

- a) .xls
- b) .bmp
- c) .doc
- d) .dot



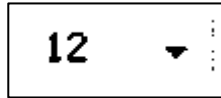
12. Yukarıda bulunan düğmenin görevi nedir?

- a) Satır ekle
- b) Sütun ekle
- c) Tablo ekle
- d) resim ve kenarlıklar.



13. Yukarıdaki düğmelerin isimlerinin sıralanışı hangi şıkta doğru olarak verilmiştir?

- a) Madde işareti – Numaralandırma
- b) Numaralandırma – Madde işareti
- c) Geri al – Yinele
- d) Yinele – Geri al



14. Yukarıda bulunan düğmenin görevi nedir?

- a) Sayfamızdaki şekillerin büyüklüklerini belirler.
- b) Yazı tipi boyutudur.
- c) Sayfanın boyutunu ayarlar.
- d) Belgenin yakınlaştırıp uzaklaştırma oranını belirler.

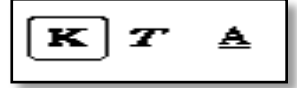
15. Yandaki bulunan düğmenin görevi nedir?

- a) İmlecini olduğu yere A harfi ekler.
- b) Seçilen metni siler.
- c) Yazı tipi rengidir.
- d) Seçilen metni altı çizili yapar.



16. Yandaki bulunan düğmelerinin görevi sırası ile nedir?

- a) Kalın – İtalik – Altı Çizili
- b) Kalın – Altı Çizili – İtalik
- c) İtalik – Altı Çizili – Kalın
- d) Kes – Kopyala – Yapıştır.



17 Tablo oluştururken çizgi (kenarlık) eklemek için hangi düğme kullanılır?



17 Aşağıdaki Seçeneklerden Hangisi Yeni bir Mail Oluşturmaya Yarar?

- a) Gönder/Al
- b)
- c) Yeni
- d) Bul

18) Ayşe Matematik performans ödevini hazırladı ve flash belleğe belgesinden açacaktır. Bunun için aşağıdakilerden hangi işlemi dosya menüsü komutunu kullanmalıdır?

- a) Farklı Kaydet
- b) Yeni
- c) Aç
- d) Sil

19)



Kuçuba, tavşana hareket edebilmesi için hangi program komut bloğunu kullanır?

- a) ilerle
- b)
- c) sola dön
- d)

20)



Scratch programlama yaparken bu kodları çalıştırdığımızda ekranda hangi sayı gözükmez?

- a) 1
- b) 5
- c) 10
- d) 11