

## BİLGİSAYAR BİLİMİ DERSİ

### 2. Sınav Çalışma Kağıdı

- Dijital ortamda iletişim kurabilen, bilgiyi kullanırken eleştirebilen, dijital ortamda üretip ve tüketebilen, dijital ortamda alışveriş yapabilen, dijital ortamdan eğitim alabilen ve bu davranışları yaparken etik kurallarına uyan, hak ve sorumluluklarının bilincinde olan kişiye **Dijital Vatandaş** denir.
- Uluslararası bilgisayar etik enstitüsüne göre bilişim kuralları aşağıdaki gibidir.

Bilgisayar başka insanlara zarar vermek için kullanılamaz.

Başka insanların bilgisayar çalışmaları karıştırılmaz.

Bilgisayar ortamında başka insanların dosyaları karıştırılmaz.

Bilgisayar hırsızlık yapmak için kullanılamaz.

Bilgisayar yalan bilgiyi yaymak için kullanılamaz.

Bedeli ödenmeyen yazılım kopyalanamaz ve kullanılamaz.

Başka insanların bilgisayar kaynakları izin almadan kullanılamaz.

Başka insanların entelektüel bilgileri başkasına mal edilemez.

Kişi yazdığı programın sosyal hayata etkilerini dikkate almalıdır.

Kişi, bilgisayarı, diğer insanları dikkate alarak ve saygı göstererek kullanmalıdır.

- Dijital vatandaşlığın 9 elementi vardır. Bu elementler şunlardır;

Dijital Etik, Dijital İletişim, Dijital Hukuk, Dijital Sağlık, Dijital Hak ve sorumluluklar,

Dijital Erişim, Dijital Ticaret, Dijital Güvenlik, Dijital Okuryazarlık.

**Dijital Erişim:** Dijital Toplumun Bir Parçası Olmak demektir. Üretken vatandaşlar olmak için, eşit olarak teknolojik imkanlara dijital erişim sağlanması anlamına gelir. Örneğin, cinsiyet, ırk, yaş, etnik kimlik, fiziksel ve zihinsel farklılıklara aldırış etmeden elektronik topluma tam katılımın sağlanmasıdır.

**Dijital Ticaret :** E-ticaret ile ilgili Risklerin ve Problemlerin Farkında Olmak demektir. Elektronik ortamlarda satma ve satın alma işlemlerini yapacak yeterliliğe sahip olma anlamına gelir.

**Dijital İletişim :** Elektronik Bilgi Alış Veriş Yapma Fırsatına Sahip Olmak demektir. İletişim biçimlerinin değişikliğe uğrayarak elektronik araçlar vasıtasıyla da yapıldığının farkında değildir. Örneğin, e-posta, cep telefonu, anlık mesajlaşma teknolojisi kullanıcıların iletişim yolunu değiştirmiştir.

**Dijital Okuryazarlık** : Teknoloji ve Teknoloji Kullanım Bilgisine Sahip Olmak demektir. Öğrenme - öğretim sürecinin artık teknoloji kullanılarak da gerçekleştirildiğinin farkında değildir.

**Dijital Etik** : Dijital Toplumda Davranış Kurallarına Uymak demektir. Sanal dünyada gösterilen davranışın ya da işin elektronik standardının da olduğunun farkında değildir.

**Dijital Güvenlik** : Dijital Ortamlarda Güvenlik Önlemlerini Almak demektir. Örneğin, başkalarının bilgilerini izinsiz kullanma, solucan, virüs veya truva atı oluşturma, spam gönderme vb. faaliyetlerin farkına vararak gereken güvenlik tedbirlerinin alınması ( antivirüs programları, filtreleme programları vb.)

**Dijital Haklar ve Sorumluluklar** : Dijital dünyada herkesin sahip olduğu özgürlükler demektir. Herkesin sanal dünyada kendini özgürce ifade edebilecek haklara sahip olduğu ve bununda yasaklanamayacağı anlamına gelir. Örneğin, sanal ortamda formlarda görüş bildirme, grup oluşturma, tartışma ortamlarına katılma vb. temel haklar kısıtlanamaz

**Dijital Sağlık** : Dijital Dünyada Fiziksel ve Psikolojik Olarak Rahat Olmak demektir. Dijital dünyada hem fiziksel, hem ruhsal hem de psikolojik yönden sağlığı direk ya da dolaylı olarak etkileyecek etmenlerin bulunduğu farkında değildir. Örneğin, göz sağlığı, tekrarlayan stres sendromu, a-sosyal yaşam, içe kapanıklık ve fiziksel bozukluklar (bel ve sırt ağrıları) yeni teknolojik dünyada ele alınması gereken konulardır.

**Dijital Hukuk (Kanun)** : Dijital Dünyadaki Eylemlerden Sorumlu Olmak demektir. Sanal dünyada yapılan işlerin elektronik sorumluluğunun olduğu ve kanunlarla yaptırım altına alındığı anlamına gelir.

- Dijital ortamlarda atılan her adım kaydedilir. Buna **dijital ayak izi** denir.
- Dijital dünyada maalesef her birey aynı değildir. Teknoloji kullanımında her birey aynı imkana sahip değildir. Toplumların bilgiye erişimleri arasındaki farka **Dijital Bölünme** denir.
- Dijital ortamda bir başkasına ait olan bir metin, video, müzik, resim gibi öğeleri kullanırken mutlaka kaynak belirtmeliyiz. Böylece **Telif Hakkı**'na saygı göstermiş oluruz.
- Dijital Güvenliğimiz için dikkat etmemiz gereken belirli maddeler vardır. Bunların en önemlisi dijital platformlara kayıt olurken seçtiğimiz şifrelerdir. **Güvenli şifre** seçiminin için şu özelliklere dikkat etmeliyiz:
  - En az 8 karakterden oluşmalı
  - İçerisinde büyük/ küçük harfler, sayılar ve özel karakterler bulunmalı
  - Adımız, doğum tarihimiz gibi bilgiler içermemeli

- Dijital iletişim araçları kullanarak diğer insanlar ile alay etme, toplum önünde küçük düşürme, kişiler hakkında uygunsuz yorumlar paylaşma, başkalarının adına sahte hesaplar oluşturma gibi birçok olay **Siber Zorbalık** kavramına girer.
- Elektronik malzeme ve bilgisayar kullanarak, bilişim sistemleriyle veya bilişim sistemine karşı işlenen, kişisel hak ve hürriyetin ihlal edilmesine, illegal yollardan menfaat ve maddi kazanç elde edilmesine, kuruluş ve kişiler lehinde menfaat sağlanmasına yönelik yapılan, verilerle veya veri işleme konu bağlantısı olan suçlara **bilişim suçu** denir.

### GÜVENLİ ŞİFRE OLUŞTURMA TEKNİĞİ

- Bir anahtar kelime belirlenerek kelime, parola kriterlerine uygun hâle getirilebilir. “Alsancak” kelimesi, parola oluşturma kriterleri göz önüne alınarak “A1s@nc@k” şeklinde düzenlenebilir (8 karakter, büyük harf, küçük harf, sayı ve özel karakter içeriyor.). Bu anahtar kelimenin başına, ortasına ya da sonuna kullanılan platformun kısa ismi eklenerek o hizmete özgü parola oluşturulmuş olur. Twitter için A1s@nc@kTW, Facebook için A1s@nc@kFB gibi.
- Bir anahtar cümle belirlenerek bu cümlenin bazı harfleri kullanılabilir. Örneğin “Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.” cümlesindeki kelimelerin baş harfleri kullanılarak 7 karakter elde edilir. Bu yedi karakterin yanına, kullanılacak platformun kodu da eklendiğinde 9 karakterli bir parola elde edilebilir.  
e-posta hesabı için: M0kd@kM@il, Instagram için: M0kd@kMig gibi...

Bu tekniği kullanarak bir şifre oluşturunuz.

**Siber ya da siber uzay;** temeli bilişim teknolojilerine dayanan, tüm cihaz ve sistemleri kapsayan yapıya verilen genel addır.

### BİLGİ GÜVENLİĞİ

#### Siber Suç:

- Bilişim teknolojileri kullanılarak gerçekleştirilen her tür yasa dışı işlemidir.

#### Siber Saldırısı:

- Hedef seçilen şahıs, şirket, kurum, örgüt gibi yapıların bilgi sistemlerine veya iletişim altyapılarına yapılan planlı ve koordineli saldırıdır.

#### Siber Savaş:

- Farklı bir ülkenin bilgi sistemlerine veya iletişim altyapılarına yapılan planlı ve koordineli

saldırılarıdır.

### Siber Terörizm:

•Bilişim teknolojilerinin belirli bir politik ve sosyal amaca ulaşabilmek için hükûmetleri, toplumu, bireyleri, kurum ve kuruluşları yıldırma, baskı altında tutma ya da zarar verme amacıyla kullanılmasıdır.

### Siber Zorbalık:

•Bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak bir birey ya da gruba, özel ya da tüzel bir kişiliğe karşı yapılan teknik ya da ilişkisel tarzda zarar verme davranışlarının tümüdür.

Kapasite	Sembol	=	Değer
1 Bit	Bit	=	0 veya 1
1 Byte	Byte	=	8 Bit
1 Kilobyte	KB	=	1024 bytes
1 Megabyte	MB	=	1024 KB
1 Gigabyte	GB	=	1024 MB
1 Terabyte	TB	=	1024 GB
1 Petabyte	PB	=	1024 TB

### Web Sitesi Uzantıları

Dünyada binlerce web sitesi bulunmaktadır. Web sitelerinin belli bir kategoriye ve belli ülkelere ait olduğunu anlamamızı sağlayan kısmı, web sitelerinin uzantılarıdır.

<b>.gov</b>	Devlet daireleri	Ticari siteler	<b>.com</b>
<b>.org</b>	Ticari olmayan, vakıf siteleri.	İlkokul ortaokul ve liseler	<b>.k12</b>
<b>.mil</b>	Askeri siteler	İletişim ağları ile ilgili kuruluşlar.	<b>.net</b>
<b>.edu</b>	Eğitim kurumları (üniversiteler gibi)		

### Bilgisayarımı Tanıyorum Ünitesi Temel Bilgiler

**İşletim sistemleri** tüm donanımları ve yazılımları yöneten, denetleyen ve sistemli bir şekilde çalışmasını sağlayan yazılımlardır. Bir bilgisayarın çalışabilmesi için, içinde mutlaka işletim sistemi bulunmalıdır.

- İşletim sistemi kullanıcı ile bilgisayar arasındaki iletişimi sağlar.
- İşletim sistemi; bilgisayar, cep telefonu, beyaz eşya, oyun konsolları, buz dolabı, araba ve daha birçok cihazda bulunmaktadır.
- Bilgisayarlarda: Windows Xp, Win7,8,8.1,10, Mac Os, Linux, Pardus (TÜBİTAK geliştirdi) , Ubuntu, Webos(Lg TV) gibi işletim sistemleri kullanılmaktadır.

**YAZILIM** = Belli amaçlara göre programlanmış(kodlanmış) uygulamalar, yazılımlar, programlardır. Bilgisayarda kullanılan her türlü programa da yazılım denir.

**Zararlı Yazılımlar:** Bilgisayar sistemine ve dosyalara zarar veren yazılımlardır. Virüsler, solucanlar, trojanlar, spyware (ajan yazılımlar) zararlı yazılımlardır.

**DONANIM** = Bir bilgisayarı oluşturan fiziksel parçaların genel adıdır.(Anakart, RAM, işlemci, fare, klavye, ekran vs.)

Klasörler bilgisayarımızda bulunan binlerce dosyayı belli kategoriler çerçevesinde kendi çatısı altında toplamaktadır. Bilgisayarlarda, word, power point belgesi, resim, müzik, video gibi farklı türlerde dosyalar vardır. Bu dosyaların hangi türe ait olduğunu belirleyen sisteme ise **dosya uzantısı** denmektedir.

Dosya uzantıları sayesinde elimizdeki dosyaların ses dosyası mı, resim dosyası mı ya da daha farklı bir tür mü öğrenebiliriz.

Önemli dosya uzantıları örnekleri

jpg: Resim dosyası  
docx: Word dosyası  
png: Resim dosyası  
txt : Metin dosyası  
gif: Hareketli resim dosyası

pptx: Powerpoint dosyası  
mp3: Ses dosyası  
exe: Kurulum dosyası  
rar, zip :Arşiv dosyası  
pdf: Acrobat Reader dosyası  
mp4: Video dosyası

Algoritma adımları nasıl yazılır?

**Algoritma** hazırlamak için ilk olarak yapılacak iş yani çözülecek problem iyice irdelenir ve tüm olasılıklar gözden geçirilir. En az komutla, en kısa sürede, en doğru ve hassas sonuca ulaştıracak olan çözüm yolu belirlenir. Sonrasında tanımlayıcı isimleri belirlenir. Algoritmada her işlem adımına bir numara verilir.




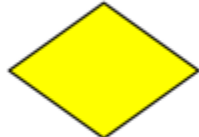
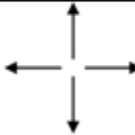


Algoritma örnekleri nelerdir?

Algoritma, belirli bir problemi çözmek veya belirli bir amaca ulaşmak için çözüm yolunun adım adım tasarlanmasıdır. Algoritmalar sadece bilgisayar bilimlerinde değil hayatın her alanında kullanılır. Örneğin bir yemek yaparken, o yemeğin tarifindeki adımlar aslında bir algoritmadır

### Problem Çözmenin Aşamaları

- Problemin farkında olma, hissetme, anlama.
- **Problemi** tanımlama ve sınırlandırma.
- Problemlerle ilgili veri toplama.
- Olası çözüm yolları önermek, hipotez kurmak.
- Hipotezleri test etme.
- Sonuca ulaşma ve değerlendirme yapma.

**Makarna Algoritması -  
Doğru Sıra. Başla,  
Tencereye Suyu Koy,  
Suyu Kaynat, Makarnayı  
Koy, 25 Dk. Makarnayı  
Pişir, Suyunu Süz,  
Üzerine Sosunu Dök, Bitir.**

	Programın başlangıç ve bitişi için kullanılır.
	Bilgi giriş çıkışı için kullanılır.
	Aktarma, aritmetik hesaplama, işlem
	Karar alma için kullanılır.
	Birleştirme çizgileri
	Yazdır
	Bağlantı

Araştırma yöntemi aşamaları nelerdir?

### Bilgiyi Araştırma Süreci Adımları

- Adım 1: Sorunu Tanımlayın.
- Adım 2: Literatürü Değerlendirin.
- Adım 3: Hipotezler Oluşturun.
- Adım 4: **Araştırma** Tasarımı
- Adım 5: Nüfusu Tanımlayın.
- Adım 6: Veri Toplama.
- Adım 7: Veri Analizi.
- Adım 8: Rapor Yazımı

## Bilimsel Araştırmanın Özellikleri

- **Araştırma** problem çözmeyi amaçlar.
- Problemlere güvenilir çözümler bulmalıdır.
- Gözlenebilir, ölçülebilir verilere dayalı olmalıdır.
- Yapılan gözlem ve tanımlar doğru olmalıdır.
- Kişisel yanlılık yok edilmelidir.
- **Araştırma** kayıt altına alınmalı ve raporlaştırılmalıdır.

# PYTHON

## İSTEK DEFTER

### BİLGİSAYAR BİLİMİ

## 9.SINIF

PYTHON  
186.SAYFA İLE  
108 .  
SAYFALARA  
BAKINIZ

**BİLGİSAYAR BİLİMİ** 11-17. HAFTA  
PYTHON

**PYTHON İLE PROGRAMLAMA**

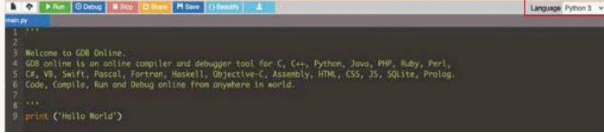
Python programlama dili 1990'lerin sonunda geliştirilen ve yazım şekli ile diğer programlama dillerine kıyasla öğrenmesi ve program geliştirilmesi çok daha kolay bir yazılım dilidir. Programlama dilinin geliştiricisi Guido van Rossum programlama dilini o an kullanılmakta olduğu ABC programlama dilinin devamı olması üzere geliştirmiş ve dile en sevdiği komedyen olan Monty Python'dan esinlenerek Python adını vermiştir. Resmi olarak yayımlandığı 1991 yılından günümüze pek çok güncelleme geçirmesi ve farklı versiyonlarının oluşması açık kaynaklı olması ve Dünya üzerinde pek çok yazılımcının gönüllü olarak projeyi geliştirmeye devam etmesinden kaynaklanmaktadır. Günümüzde en yoğun biçimde kullanılan versiyonu 3.x sürümüdür ve geleceğin sürümü olarak nitelendirilmektedir.

Python geliştirmeye açık yapısı ve kolay kullanımı sebebiyle günümüzde Google, NASA, LinkedIn ve benzeri yazılım devleri tarafından yoğun biçimde kullanılmaktadır. Çok yönlü yapısı sayesinde yalnızca arka plan kodları değil arayüz programlama da kullanım örnekleri bir hayli fazladır. C++ ve benzeri C temelli programlama dillerinin yazım biçimlerinde olduğu gibi noktalı virgül, süslü parantez, köşeli parantez ve benzeri noktalama işaretleri ve karakterler kullanılmadığı için öğrenmesi en kolay programlama dili olarak da nitelendirilir.

**Python Temelleri**

Bu bölümümüzde Python programlama dilinin temelleri üzerinde duracağız. Kodlarınızı test etmek ve denemeler gerçekleştirmek için ücretsiz, çevrimiçi bir kod çözücü olan OnlineGDB aracını kullanacağız.

Online GDB aracına giriş yapmak için tarayıcımızdan (Chrome, Opera, Edge, Firefox vb) [www.onlinegdb.com](http://www.onlinegdb.com) adresine giriş yapıyoruz, ardından sağ üst köşede yer alan ve programlama dili seçmemize olanak sağlayan "Language" kutucuğundan Python 3 seçeneğini seçmemiz gerekiyor.



Örnek yeni nesil soru tipleri Açık uçlu soru tipleri örneklerdeki sorulacaktır. 1. Ve 2.sınavlarda Sizlerin bilgisi ölçülecek ve tecrübeleriniz yazılacak

Örnek soru-Bilgi güvenliğine tehdit oluşturan durumlara örnekler veriniz?

Yeni nesil

**Kötü amaçlı yazılımlar.**

**Kimlik Hırsızlığı.**

**Sosyal Mühendislik.**

## SORULAR

1. **SORU:**Sinan, bir arama motorunda belirli bir ürün aradıktan sonra internet üzerinde gezinirken sürekli olarak aynı ürünle ilgili reklamlarla karşılaşılıyor.  
**Bu durum İnternet kullanımında dikkat edilmesi gereken hangi etik ilke ile ilişkilidir?**

**Gizlilik**

2. **SORU:**Bilişim Teknolojileri kullanılırken bir çok etik sorun yaşanmaktadır. Bu sorunlar 4 Ana başlık altında incelenmektedir. Bu başlıklardan 2 tanesini yazınız?

Fikri Mülkiyet,Erişim,Gizlilik,Doğruluk

3. **SORU:**Doğru bilgiye ulaşabilmek için izlenmesi gereken adımlardan 2 tanesini yazınız?  
İnternette birden fazla kaynağa bakmak daha güvenilirdir. Uzantısı gov olan siteler tercih edilirse bilgilerin doğruluk oranı artar. Kaynağı belirtilmemiş olan bilgiler genelde yanlış olabileceği için tercih edilmemelidir.
4. **SORU:**Bilgi güvenliğinin temelini oluşturan unsurlardan iki tanesinin yazınız?  
Gizlilik, Bütünlük, Erişilebilirlik

5. **SORU:**Bilgi güvenliğini tehdit eden yazılımlara 2 örnek veriniz?  
casus yazılımlar, Truva atları, virüsler

6. **SORU:** Sinan, bir siber güvenlik uzmanı olarak görev alır. Şirketin bilgi sistemlerine yapılan planlı ve koordineli bir saldırı tespit eder. Saldırganlar, şirketin özel bilgilerine sızarak ciddi bir güvenlik ihlali oluşturmuştur.

**Saldırganların bu sızma girişimine ne ad verilir?**

Siber Saldırı

7. **SORU:**Sayısal dünyada kimlik yönetimi konusunda güvenlik almamız gereken önlemler bulunmaktadır. Bireylerin sanal dünya da kimlik yönetimini koruma konusunda alınması gereken önlemlerden 2 tanesini yazınız?

Güçlü Parolalar oluşturmak

Biyometrik Kimlik Doğrulama

Çok Faktörlü Kimlik Doğrulama

8. **SORU:**Güçlü bir parolanın belirlenmesi için gerekli kurallardan 2 tanesini yazınız?

Parola, büyük/küçük harfler ile noktalama işaretleri ve özel karakterler içermelidir.

Parola, en az sekiz karakter uzunluğunda olmalıdır.

Parolamız doğum tarihimizi ya da T.C. kimlik numaramızı içermemelidir.

Parola, başkaları tarafından tahmin edilebilecek ardışık harfler ya da sayılar içermemelidir.

9. **SORU:** $x=13$ ,  $y=20$ ,  $z=33$  değişkenlerin toplamını ekrana yazdıran python kodunu yazınız?

Print(x+y+z)

10. **SORU:**Aşağıda iki sayının toplamını bulan bir Python örneği verilmiştir.

```
1 # Kullanıcıdan iki sayıyı al
2 sayi1 = float(input("Birinci sayıyı girin: "))
3 sayi2 = float(input("İkinci sayıyı girin: "))
4
5 # Toplamı hesapla
6 toplam = sayi1 + sayi2
7
8 # Sonucu ekrana yazdır
9 print(f"{sayi1} ile {sayi2} toplamı: {toplam}")
10
11
```

**Bu örnekteki değişkenleri yazınız?**



sayi1, sayi2, toplam

**11. SORU:**Değişkenlere isim verirken ve kullanırken dikkat edilmesi gereken kurallardan 2 tanesini yazınız?

Değişkene içerdiği değer ile tutarlı isimler verilmelidir.

Değişkenlere isim verirken boşluk kullanılmamalıdır.

Değişkenlere isim verirken bir karakter ile başlamalı.

Matematiksel semboller kullanmamaya dikkat edilir.

**12. SORU:**Aşağıdaki verilenleri değişken isimleri kuralına uygun olarak değişken ismi şeklinde yazınız?

Tc Kimlik numarası: tckimlikno=123456789

Başarı Ortalaması: basariort=100

**13. SORU:**Sinan bir sayının karesini alan program kodlayacaktır. İlk olarak kullanıcının bir sayı girmesini isteyecektir. Bunun için "sayi" adında bir değişken oluşturmuştur.

**Bu "sayi" değişkeninin veri türü ne olmalıdır?**

İnteger(sayısal değer)

**14. SORU:**Aşağıda verilen veri türlerinin kullanıldığı alanları 1 cümle ile yazınız?

String:Sözel verilerin kullanıldığı veri türüdür. Bilgi formlarında isim soyisim gibi bilgileri bu veri türünde tutulur.

İnteger:Matematiksel işlemlerin yapıldığı sayısal veriler tutulur. Doğum tarihi, tc kimlik veya toplama çıkarma işlemleri gibi.

**15. SORU:**Sinan, yazdığı bir programda bilgisayarın rastgele bir sayı üretmesine ihtiyacı vardır. **Bunun için hangi matematiksel fonksiyonu kullanmalıdır?**

Random

**16. SORU:** İki sayı ile toplama işlemi yapan python fonksiyon komutlarını yazınız?

```
Def toplama(a+b)
    return a+b
sonuc= toplama(10,20)
print(sonuç )
Ekran Çıktısı: 30
```

**17. SORU:**Not ortalaması 50 ve üzeri olan bir öğrencinin sınıfı geçtiği koşulunu sağlayan mantıksal operatör ile değerlendirilen python komutlarını yazınız?

```
Not= 60
Sonuç= (not>=50)
```

**18. SORU:**Problem çözme sürecinde kullanılan operatörlerden ikisini yazınız?

Matematiksel, İlişkisel, Mantıksal

**19. SORU:**Bir kenar uzunluğu 5cm olan karenin alanını hesaplayan python komutlarını yazınız?

Kenar=5

Print("Alan=" + kenar\*kenar)

**20. SORU:** Bir hastaneye yapılan kan bağıışı kayıt altına alınacaktır. Bir kiři 450 ml kan bağıışlaya bilmektedir. Günde ortalama 10 kiři bağıış yapmaktadır.

**Böyle bir kayıt sistemi yapan programda sabit ve deęişkenler neler olmalıdır?**

bağıışlanan kan miktarı, sabit  
bağıışlayan kiři sayısı, deęişken

**21. SORU:** Çevrimiçi oyun oynayan Enes, iki oyuncunun tartışmasına şahit olmuştur.

Oyun oynayan herkese açık olan sohbet kısmından, kaba ve argo kelimeler kullanan oyunculara Enes iyi bir dijital vatandaş olarak önerilerde bulunmuş ve etik kurallarından bazılarını hatırlatmıştır. Bu kurallardan 3 tanesini yazınız?

1 İnternette sorumlu davranışlar sergilemek  
2 Dijital iletişimde saygılı bir tercih etmek  
Kişisel bilgileri korumak ve saygı duymak

**23. SORU:** 10 GB'lık bir dosya kaç MB eder?

**10.240**

**24 SORU:** Güçlü bir şifre oluşturmak için nelere dikkat edilmelidir? Örnek veriniz.

1) Uzunluk

2) Karışıklık (Büyük harf küçük harf noktalama işaretleri)

3) Rastgelelik

*Güçlü parola örneęi .....*

**25 SORU:** Bilişim teknolojilerini kullanırken karşılaşılabilecek farklı etik sorunlar nelerdir?

1) Gizlilik sorunları (Kişisel verilerin korunumu)

2) Telif Hakkı ihlalleri (Fikri Mülkiyet)

3) Siber Zorbalık

4) Dezenformasyon

**26 SORU:** Telif hakkı ihlalleri durumunda ortaya çıkabilecek yasal sorumluluklara 3 örnek veriniz.?

1).Tazminat cezası

2) Tedbir kararları ve hak mahrumiyeti

3) Ceza davası

**27 SORU:** Dijital dünyada mahremiyetimizi koruyabilmek ve kendimizi daha güvenli, özgür hissetmek için , ortak kullanım alanındaki bilişim teknolojileri cihazlarını kullandıktan sonra neler yapmalıyız? 4 tane örnek yazınız.

1) Oturumu kapatmalı ve çıkış yapmalıyız.

2) Tarayıcı geçmişini ve kaydedilen parolaları temizlemeliyiz.

3) Parolalarımızı belirli aralıklarla değiştirmeliyiz

4) Kişisel bilgileri mümkün olduğunca kullanmamalıyız.

28. SORU: Bilgisayar sistemini oluşturan dahili ve harici donanım parçalarına ait 5 tane örnek yazınız.

1) Ekran Kartı

2) Güç Kaynağı

3) Monitör

4) Anakart

5) İşlemci

29 SORU: Mobil telefonunu değiştiren Cem, yeni uygulamalar yüklemek istemektedir. Google Play'e giriş yapar ve istediği uygulamaları indirerek yüklenmesini bekler. Uygulama bir süre sonra yüklenir ve Cem'den izinler ister. Uygulamaların genel olarak istediği izinlerden 4 tanesini yazınız?

1)Konum 2) Telefon 3) Depolama 4) Mikrofon 5-Kamera

30 SORU: Teknoloji ve internetin bilinçli olmayan, kontrolsüz bir şekilde kullanımına bağlı olarak bilgi güvenliğimize yönelik saldırılar yaşayabiliriz. Bu saldırılardan 3 tanesini yazınız?

1) Pishing (Yemleme oltalama)

2) Brute Force Attack (parola veya kullanıcı adını sistematik olarak bir araçla veya elle deneme)

3) Sosyal Mühendislik(gizli bilgilerin ifşa edilmesi psikolojik manipülasyon)

31 SORU: Bilişim teknolojilerinin kullanımı esnasında toplum tarafından kabul gören uyulması gereken kuralların bütünü nedir?

**Dijital Etik**

32 – SORU Siber zorbalık nedir?

**Bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak bir birey ya da gruba, özel ya da tüzel bir kişiliğe karşı yapılan teknik ya da ilişkisel tarzda zarar verme davranışlarının tümüdür.**

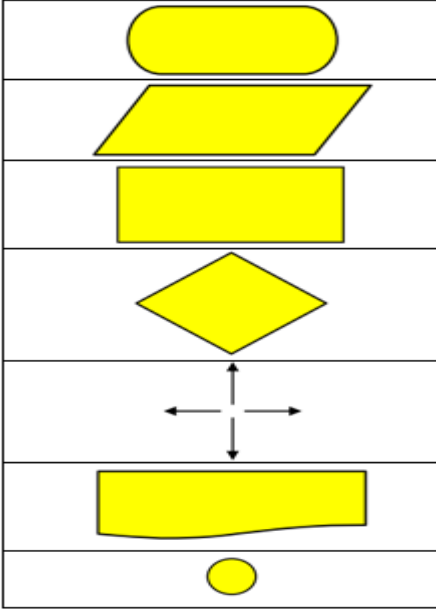
33. SORU Siber zorbalık olarak ifade edilen davranışlardan 3 örnek yazınız.

**KK DOLANDIRICILIĞI .....**

34. SORU Siber zorbalık ile karşılaşırsanız nasıl davranmalısınız açıklayınız

**112 ARAMA ,SİBER SUÇLAR MÜDÜRLÜĞÜ BAŞBURU,SAVCILIK BAŞVURU**

35- SORU Algoritma akış şeması oluşturulmak üzere kullanılan geometrik şekiller nelerdir çiziniz



**36 SORU** Aşağıda verilen Python Tracy (kaplumbağa) kodlarının yanına işlevlerini yazınız.

forward(100)	
backward(100)	
circle(50)	
left(90)	
right(90)	
penup()	
pendown()	

**37 SORU** Aşağıdaki kodun çıktısı ne olur? Ortaya çıkan şeklin ismini yazıp , çizim olarak gösterin .

forward(50)

left(90)

forward(50)




left(90)

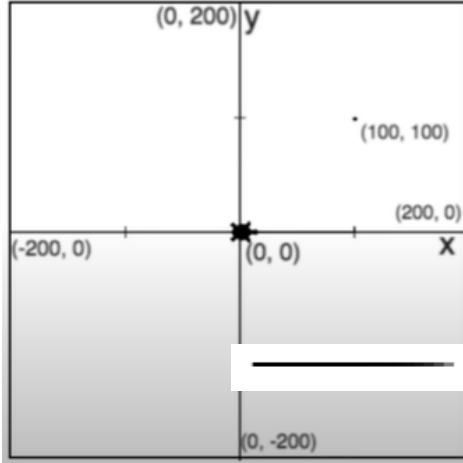
forward(50)

left(90)

forward(50)

38 SORU Aşağıdaki tabloda, verilen komutlara göre program çıktısı verilmektedir. Buna göre boş bırakılan kutuya gelmesi gereken kodu yazınız.

circle (30)	
circle(30) forward(30) circle (30)	
	

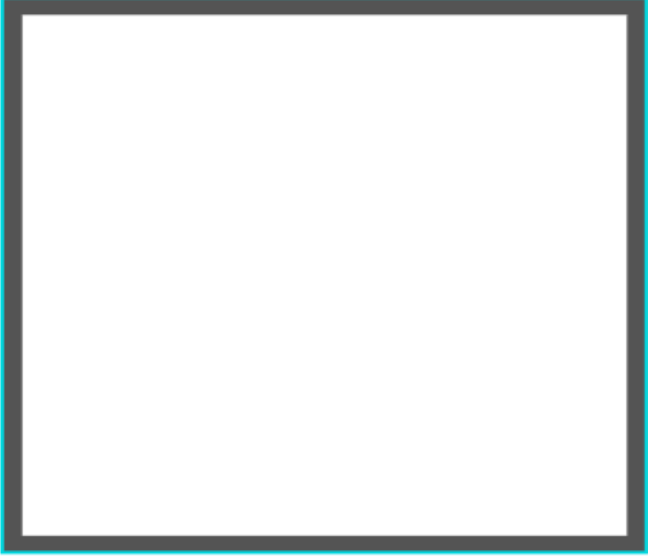


Aşağıdaki soruları yanıtlarken, karenin 400x400 boyutlarında olduğunu ve kaplumbağanın her zaman (0,0) orta noktadan başladığını göz önüne alınız.

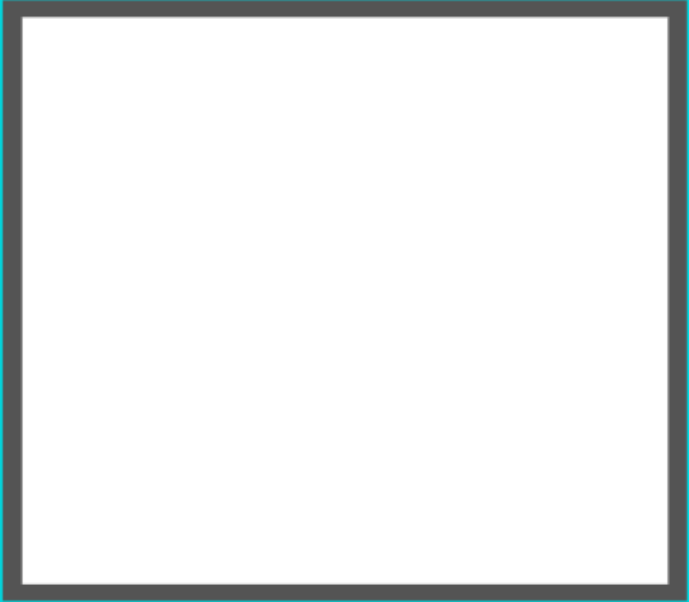
Kaplumbağa, her zaman yüzü sağa dönük olarak başlar.

100 piksellik bir çizgi :

39 SORU Aşağıdaki kod yazıldığında, programın çıktısını çizerek gösteriniz (5p) ve kaplumbağanın durduğu yeri işaretleyiniz (5p).

<pre> penup() backward(200) pendown () forward(50) penup () forward (50) pendown () forward(50) penup () forward (50) pendown () forward(50) </pre>	
---	--

**40 SORU** Aşağıdaki tabloda, kodları verilen programların çıktısını çiziniz, çizimi verilen şeklin program kodunu yazınız.

PROGRAM	OUTPUT
<p><b>a) (10p)</b></p> <pre> forward (200) backward (200) left (90) forward (200) backward (200) left (90) forward (200) backward (200) left (90) </pre>	

<p>forward (200)</p> <p>backward (200)</p>	
--	--

**41 SORU** Yandaki sıralı çember görüntüsünü oluşturan kod karışık halde verilmiştir. Bu kodları doğru sıraya dizerek, boş kutuya yeniden yazınız. (10p)

<p>for i in range (20):</p> <p>circle(10)</p> <p>penup()</p> <p>backward(190)</p> <p>penup()</p> <p>forward(20)</p> <p>pendown()</p>	
--	--



**42 SORU** Aşağıdaki program çalıştırıldığında, kaç numaralı satırlar 4 defa tekrarlanacaktır?

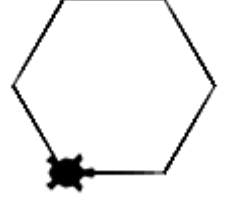
```

1 penup()
2 for i in range(4):
3     pendown()
4     circle(25)
5     forward(50)
6 backward(200)

```

**43 SORU** Aşağıdaki programı, 5 tane 15 piksel yarıçapında daire çizmesi için düzenleyip tekrar yazınız.

```
for i in range(3):  
    circle (25)  
    forward(50)
```



44 SORU Aşağıdaki kodlar, bir kenarı 50 piksel olan bir altıgen çizmek için kullanıldığında hangi koda ihtiyaç yoktur?

A ) for i in range (6): B) forward(25) C) forward(50) D) left(60)

45 SORU Aşağıdaki kodlar, bir kenarı 50 piksel olan bir KARE çizmek için kullanıldığında hangi koda ihtiyaç vardır?



A ) for i in range (4): B) forward(25) C) forward(100) D) left(60)