

NOT: Sınavda kâğıt dışında compute it tüm bölümler ve code org 1-7. Bölümler (7. Bölümler dahil). Kâğıtta temsili örnekler vardır.

```

yukarı()
sağ()
aşağı()
sol()

```

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
Cevap = 4

```

yukarı()
tekrarla (3)
sağ()
}
yukarı()

```

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
Cevap = 2

```

tekrarla (4) {
aşağı()
sol()
}
yukarı()

```

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
Cevap = 1

```

tekrarla (4) {
aşağı()
}
tekrarla (4) {
sağ()
}
tekrarla (4) {
yukarı()
}
tekrarla (4) {
sol()
}

```

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
Cevap = 3

```

sağ()
eğer ● {
yukarı()
}
sol()

```

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
Cevap = 2

```

tekrarla (4) {
eğer ● {
aşağı()
}
sağ()
}

```

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
Cevap = 4

```

tekrarla (5)
yukarı()
eğer T {
sağ()
}
aşağı()
}

```

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
(T= Turuncu / P=Pembe)
Cevap = 1

```

sol()
eğer T {
sol()
} değilse {
yukarı()
}

```

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
(T= Turuncu / M=Mavi)
Cevap = 3

```

sol()
eğer ● {
yukarı()
} değilse eğer ●
sol()
} değilse {
sağ()
}
aşağı()

```

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
(P=Pembe / M=Mavi / Y= Yeşil)
Cevap = 3

```

sağ()
eğer P {
yukarı()
}
sol()

```

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
Cevap = 1

```

sağ()
eğer X {
yukarı()
}
sağ()
eğer X {
yukarı()
}
sağ()

```

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
Cevap = 2

tekrarla (33) {
eğer P {
sağ()
}
yukarı()
}

P P P 3 4
1 P P₂ P

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
(P=Pembe)
Cevap = 3

M
iken X {
eğer P {
sol()
} değilse eğer Y {
yukarı()
} değilse eğer T {
sağ()
} değilse eğer S {
aşağı()
sağ()
} değilse {
aşağı()
}
}

S S T T T M₁
S S Y 4 M 3 M₂
P P Y Y S S
P P Y S S

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
(P=Pembe / M=Mor / Y= Yeşil / T=Turuncu / S=Sarı)
Cevap = 1

işlev sağa () {
sağ()
sağ()
sağ()
}
sol()
sağa ()

1 2 3 4

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
Cevap = 4

işlev atla () {
yukarı()
sağ()
sağ()
aşağı()
}
işlev koşmak ()
sağ()
sağ()
}
koşmak()
atla()
koşmak()

M M M M M M M
M S₁ M M M M M
M M M M M M M
M M M M M M M₂
Y Y₄ Y M Y Y Y₃
Y Y Y M Y Y Y

Sağda verilen kodlama yapıldığında hangi kutucukta biter?
(M=Mavi / Y= Yeşil / S=Sarı)
Cevap = 2

“Eğer” ifadesi şartlı ifadedir. Bir programda birden fazla eğer ifadesi varsa bu şartlı ifadeler tek tek kontrol edilir. Aynı anda tüm ifadeler doğru olabilir, tüm ifadeler yanlış olabilir veya bazıları doğru bazıları yanlış olabilir.

“Eğer”, “Değilse eğer” ifadesi de şartlı ifadedir. Bir programda birden fazla eğer-değilse eğer ifadesi varsa bu şartlı ifadelerden biri doğru olana kadar tek tek kontrol edilir. Bir tane doğru bulunduğu zaman diğerleri otomatik olarak yanlış olacaktır.

İşlev (Fonksiyon): bir veya daha fazla işlem satırından oluşan kodların bir kod bloğu şeklinde gruplandırılmasını sağlar. Fonksiyonlar oluşturulduktan sonra programın herhangi bir yerinden sadece fonksiyon adı kullanılarak çağrılabilir.

Örnek: İleri
İleri
İleri
Sağa dön
Yukarıdaki 4 blok kodu daha kısa ve daha mantıklı bir şekilde nasıl kodlayabiliriz?
Cevap: tekrarla (3) {
İleri }
Sağa dön

yukarı()
tekrarla (3) {
sağ()
}
yukarı()

1

Programın 1 numaralı alanda bitmesi isteniyorsa sağ tarafta verilen kodlarda ne değiştirilmelidir?
Cevap: 3 kez değil 4 kez tekrarla yapılmalıdır.

Çalıştığı zaman
ilerle
sola dön U
ilerle
sağa dön U
ilerle

Angry Birds karakterini domuza ulaştırmak için hatalı olan kodu bulunuz.
Cevap: Sağa dön fazladır.

Çalıştığı zaman
sola dön U
sola dön U
ilerle
sola dön U
ilerle
ilerle
ilerle

Aşağıdaki kodu dikkatle okuyun. “Çalıştır” a tıkladığınızda ne olacak?

- A. Kuş, domuza bir adım kala duracak.
- B. Kuş, domuza ulaşmayı başaracak.
- C. Kuş, TNT'ye çarparacak.
- D. Kuş, duvara çarparacak.

Cevap: B

1 ilerle
2 sola dön U
3 sağa dön U
4 bu işlemleri ??? kez tekrarla yap ilerle

Angry Birds karakterini domuza ulaştırmak için yukarıdaki kodları sıraya koyunuz.

Cevap: 1-3-4-3-1