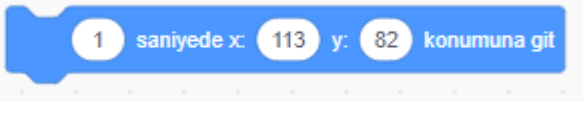
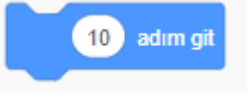
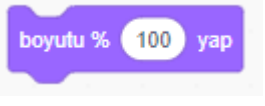




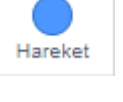
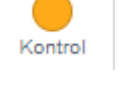
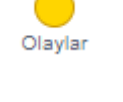
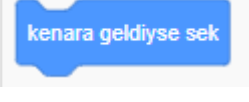

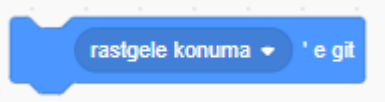
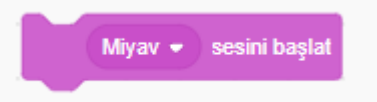
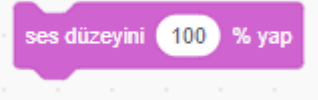
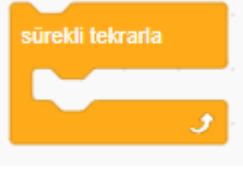
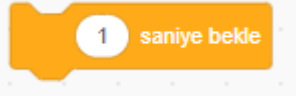

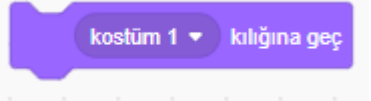


ÇANAKKALE ŞEHİTLERİ ORTAOKULU SEÇMELİ ROBOTİK KODLAMA DERSİ 2. DÖNEM 1. SINAV ÇALIŞMA SORULARI

1		Karakteri belirtilen sürede belirlenen noktaya götürür
2		Karakterin belirtilen kadar adım ilerlemesini sağlar
3		Karakter boyutunu ayarlar
4		Karakterin ekranda görünmesini sağlar
5		Karakterin ekranda gizlenmesini sağlar
6		Karakterin görünümü ile ilgili kodların olduğu alan
7		Ses kodlarının bulunduğu alan
8		Hareket Kodlarının Bulunduğu alan
9		Kontrol komutlarının bulunduğu alan
10		Olaylarla ilgili kodların bulunduğu alan
11		Karakterin ekranın sonuna geldiğinde geri dönmesi için kullanılan kod
12		Karakterin belirtilen konuma hemen gitmesi için kullanılan kod
13		Karakterin ekran üzerinde rastgele bir konuma gitmesini sağlayan kod
14		Belirtilen sesi başlatan kod

15		Çalınan sesin düzeyini belirleyen kod
16		Bir komutun program çalıştığı sürece çalışması için kullanılan kod
17		Programın belirlenen zaman kadar beklemesini sağlayan kod
18		Bilgisayardan Karakter Yükle Sürpriz karakter (kütüphaneden rastgele bir karakter) seç Karakteri Kendin Oluştur. Kütüphaneden karakter seç Karakter Ekle
19		Bir kostümün diğer kılığına geçmek için kullanılır