




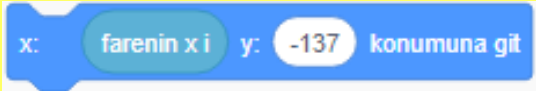
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ DERSİ KONU ÖZETİ VE ÇALIŞMA SORULARI: (3 SAYFA)

- ✓ Okulumuzun **internet** sitesi: necdetkahramanahl.meb.k12.tr
- ✓ Örnek **e-posta** adresi: mustafaerkantr@gmail.com
- ✓ @ işareti için klavyeden kullandığımız tuş: **alt gr**
- ✓ **Klasör** oluşturma yöntemi: **Fare sağ tuşu → Yeni → Klasör**
- ✓ İnternette resim **indirme**: **Fare sağ tuşu → Resmi farklı kaydet**
- ✓ Bilgisyardaki resmi **paint** ile açma:
Fare sağ tuşu → Birlikte aç → Paint
- ✓ Paintte **silgiyi** büyütme: **Ctrl ve + tuşları**
- ✓ Paintte **şekilleri** düzgün çizme: **Shift tuş**
- ✓ **Sunu** hazırlama programı: **Microsoft Ofis Powerpoint**
- ✓ **Tablo** hazırlama Programı: **Microsoft Ofis Excel**
- ✓ Google un elektronik posta (**email**) uygulaması: **gmail**
- ✓ Akıllı tahtalarımızda yüklü **işletim** sistemi: **Pardus**
- ✓ Herhangi bir sorunun **çözümü** için izlenecek yol: **Algoritma**
- ✓ Algoritmanın **şemalarla** gösterilmesi: **Akış şeması**
- ✓ Simgesi **kedi** şeklinde olan **oyun** hazırlama programı: **Scratch**

SCRATCH

- ✓  **tıklandığında** Yeşil bayrağa tıkladığında komutlar **çalışır**.
- ✓  **sürekli** Bu komut içerisine yerleştirilen komutları çalışmayı durdurana kadar sürekli **tekrarlar**.
- ✓  **Eğer ise** sahnedeki karakter **bir şarta bağlı olarak** hareket ediyorsa "eğer ise" bloku kullanılır.
- ✓  **Kukla ekle**  **Dekor (arkaplan) ekle**
- ✓  **Bilgisayardan yükle** Kukla ve arka plan çizmek için kullanılır.
- ✓  **Bilgisayardan yükle** Daha önceden hazırladığımız oyunu **açar**.
- ✓  **Bilgisayara kaydet** Yaptığımız oyunu **kaydederiz**.

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ DERSİ KONU ÖZETİ VE ÇALIŞMA SORULARI: (3 SAYFA)

- ✓  Kuklanın fare imlecine göre **sağa sola** hareket etmesini ama aşağı yukarı hareket etmemesini sağlar.

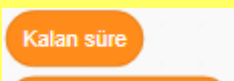
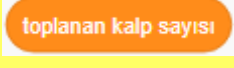
- ✓  Kuklayı **gizler**.  Kuklayı **gösterir**.

- ✓  -201 ile 105 arasında rastgele bir **sayı üretir**.

- ✓  Kodlar arasında 1 saniye **bekler**.

- ✓  Kukla **aşağı doğru 8 birim** hareket eder.

- ✓  Kukla kâseye **değişorsa** “toplanan kalp sayısı” değişkenini **1 artırır**.

- ✓   “Kalan süre” ve “toplanan kalp sayısını” göstermek için kullanılan **değişkenlerdir**.

- ✓  “Kalan süre” değişkenini **1 azaltır**.

- ✓  Tüm kodları **durdurur**.

AŞAĞIDAKİ NOTLAR 1. SINAV İÇİNDİR. SINAVDA ORADAN DA SORU ÇIKACAKTIR.

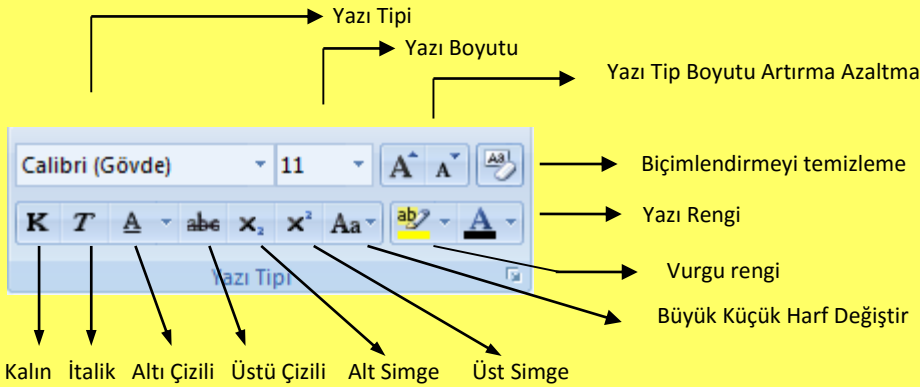
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ DERSİ KONU ÖZETİ VE ÇALIŞMA SORULARI: (3 SAYFA)

- ✓ Bilgisayar parçalarının tümü (**Donanım**)
- ✓ Yazı yazma programları:
 1. Not defteri
 2. Word Pad
 3. Microsoft Word
- ✓ Bilgisayarda yazı yazmaya yarayan donanım (**Klavye**)
- ✓ Farenin hareket ettirdiği ok işareti (**İmleç**)
- ✓ Dijital ölçü birimleri: **bit, byte, KB, MB, GB, TB, PB(petabyte)**
- ✓ Bilgisayara zarar veren programlar (**Virüs**)
- ✓ Masaüstünde en altta yer alan uzun çubuk (**Görev çubuğu**)
- ✓ Kopyalama işleminin kısa yolu. (**CTRL + C**)
- ✓ Bilgisayardaki programlar (**Yazılım**)
- ✓ Fare sol tuşu görevleri:
 1. **Sürükleme**
 2. **Açma**
 3. **Seçme**
- ✓ Masaüstündeki simgeler:
 1. **Bilgisayarı**
 2. **Belgelerim**
 3. **Geri Dönüşüm Kutusu**
- ✓ Kasanın dışındaki donanımlar: **Klavye, Fare, Monitör...**
- ✓ Bilgisayarın ekranındaki tüm öğeler (**Masaüstü**)
- ✓ Klavye tuşlarının görevleri nelerdir?



Microsoft Ofis Word Düğmeleri

Yazı Biçimlendirme:



Paragraf Biçimlendirme:

