

1. Günümüzde en çok tercih edilen mobil işletim sistemlerinden 3 tanesinin adını yazınız.

Android (Google)
iOS (Apple)
Windows Phone (Microsoft)
Ark OS, Harmony OS (Huawei)

2. Mobil donanımlarda bulunan temel bileşenlerin adlarını yazınız.

CEVAP:
İşlemci, Anakart, Bellek, Ekran, Depolama alanı

3. Mobil programlama için hangi yazılım dilleri kullanılır?

CEVAP:
Objective-C, Swift, Java, JavaScript, C++, C#, HTML, CSS

4. App Lab kaç bölümden oluşur? İsimlerini yazın.

Üç bölümden oluşur.
1.Tasarım (design)
2.Kod (code)
3.Veriler (data)

5. Code.org App Laboratuvarı ortamındaki tasarım bölümünün görevi/işlevi nedir? Bu bölümde kullanılan nesnelere (tasarım araçlarından) 5 tanesini yazınız.

Uygulamanın bileşenler/nesnelere yerleştirilir ve bunların özellikleri ayarlanır. Bunlar:

- Screen (Ekran),
- buton (düğme),
- Text Input (Veri girişi alanı),
- Text Area (yazı alanı),
- image (resim),
- label (etiket),
- Dropdown (açılır liste),
- Radio button

6. App Lab tasarım bölümündeki tasarım araçlarının görevlerini açıklayın.

| | |
|--------------|---|
| Screen | : Bir uygulamada birden fazla ekran tanımlanabilir. |
| Buton | : Diğer nesnelere bağlantı için kullanılır. |
| Label | : Başlık, yazı yazmak için kullanılır. |
| Image | : Ekrana resim yerleştirmek için kullanılır. |
| Dropdown | : Açılır liste hazırlanır. |
| Radio Button | : Seçim için radio buton ekler. |
| Text Input | : Değer okumak için kullanılır. |
| Text Area | : Yazı eklemek için kullanılır. |

7. App Lab da kullanılan **< setProperty >** komutunun görevi/işlevi nedir?

CEVAP:

Uygulamaya eklenen bileşenlerin (screen, buton, label, image vb) özelliklerini ayarlar, değiştirir.

8. App Lab da kullanılan **< onEvent >** komutunun görevi/işlevi nedir?

CEVAP:

Bir olay sonucunda yapılacaklar yazılır, ayarlanır ve tanımlanır. Olay; butona tıklamak, ekrana dokunmak, vb. olabilir.

9. Mobil programlamada kullanılan **< setProperty >** komutunun görevi/işlevi nedir?

CEVAP:

Uygulamaya eklenen bileşenlerin özelliklerini ayarlar, değiştirir.

10. Mobil programlamada kullanılan **< setScreen >** komutunun görevi/işlevi nedir?

CEVAP:

Uygulamaya eklenen ekranları yönetir. İstenen ekranı aktif hale getirir, gösterir.

11. Mobil programlamada kullanılan **< text Input >** komutunun görevi/işlevi nedir?

CEVAP:

Uygulamaya değer girişi için kullanılır. Sayısal veri için `getNumber()`, metinsel veriler için `getText()` kullanılır.

12. Aşağıda görseli verilen **<setProperty>** komutunun ne yapacağını yazınız.

```
setProperty(▼ "screen1", ▼ "background-color", ▼ "red");
```

- "white"
- "red"
- "green"
- "blue"
- "yellow"
- rgb(255,0,0)
- rgb(255,0,0,0.5)
- "#FF0000"

CEVAP:

"screen1" isimli bileşenin "zemin rengini" "kırmızı" yapar.

13. Aşağıda görseli verilen <onEvent> ile başlayan komut bloğunun görevini yazınız.

```
1 onEvent (▼ "butonlrenk", ▼ "click", function(event) {  
2   setProperty(▼ "screen1", ▼ "background-color", ▼ "red");  
3 } );
```

CEVAP:

"butonlrenk" isimli butona "basılınca", "screen1" isimli ekranın zemin rengi "kırmızı" olur.

14. Aşağıdaki <onEvent> ile başlayan komut bloğunun neler yapacağını yazınız.

```
onEvent("butonkirmizi", "click", function( ) {  
setProperty("ekran1", "background-color", "red");  
});
```

CEVAP:

"butonkirmizi" isimli butona "basılınca", "ekran1" isimli ekranın zemin rengi "kırmızı" olur.

Mobil Programlama ile İlgili Test Soruları

1. App Lab 'da ekrana **resim eklemek** için hangi bileşen kullanılır?

- *A) Image B) Button C) Label D) Screen E) Text

2. App Lab da, **başka bir ekrana geçişi** sağlayan komut hangisidir?

- *A) SetScreen B) onEvent C) setProperty D) Screen E) Write

3. Uygulamada, “**ana ekrandaki elma resmine dokununca, elmanın ayrıntılı olarak gösterileceđi ekranın açılması istenmektedir.**” Bu yönlendirme işlemi sırasında **elma resmine bastığımızı** algılayan komut hangisidir?

A) SetScreen *B) onEvent C) setProperty D) Screen E) Write

4. App Lab da, **ekrandan veri okuyan** komut hangisidir?

A) onEvent *B) getText C) setProperty D) setScreen E) Write