

**Güçlü bir parolanın belirlenmesi için aşağıdaki kurallar uygulanmalıdır:**

- Parola, büyük/küçük harfler ile noktalama işaretleri ve özel karakterler içermelidir.
- Parola, -aksi belirtilmedikçe- en az sekiz karakter uzunluğunda olmalıdır.
- Parola, başkaları tarafından tahmin edilebilecek ardışık harfler ya da sayılar içermemelidir.
- Her parola için bir kullanım ömrü belirleyerek belirli aralıklar ile yeni parola oluşturulması gerekir.

**Zararlı Yazılımlar**

Bilişim sistemlerinin çalışmasını bozan veya sistem içinden bilgi çalmayı amaçlayan Virüs, Solucan, Truva Atı ya da Casus yazılım gibi kötü niyetlerle hazırlanmış yazılım veya kod parçaları zararlı programlar olarak adlandırılır. Bu zararlı programlar:

- İşletim sisteminin ya da diğer programların çalışmasına engel olabilir.
- Sistemdeki dosyaları silebilir, değiştirebilir ya da yeni dosyalar ekleyebilir.
- Bilişim sisteminde bulunan verilerin ele geçirilmesine neden olabilir.
- Güvenlik açıkları oluşturabilir.
- Başka bilişim sistemlerine saldırı amacıyla kullanılabilir.
- Bilişim sisteminin, sahibinin izni dışında kullanımına neden olabilir.
- Sistem kaynaklarının izinsiz kullanımına neden olabilir.

**Zararlı Programlara Karşı Alınacak Tedbirler**

- Bilgisayara ant virüs ve İnternet güvenlik programları kurularak bu programların sürekli güncel tutulmaları sağlanmalıdır.
- Tanınmayan/güvenilmeyen e-postalar ve ekleri kesinlikle açılmamalıdır.
- Ekinde şüpheli bir dosya olan e-postalar açılmamalıdır. Örneğin *resim.jpg.exe* isimli dosya bir resim dosyası gibi görünse de uzantısı *exe* olduğu için uygulama dosyasıdır.
- Zararlı içerik barındıran ya da tanınmayan web sitelerinden uzak durulmalıdır.
- Lisanssız ya da kırılmış programlar kullanılmamalıdır.
- Güvenilmeyen İnternet kaynaklarından dosya indirilmemelidir.

**ÖRNEK SORULAR**

1- Klavyeden girilen iki sınav puanının aritmetik ortalamasını hesaplayan programın işlem adımlarını yazınız.

1. Başla
2. Gir s1,s2,ort
3. yaz .....
4. ....
5. Bitir

2-Bir öğrencinin puan ortalamasına bakarak Geçme/Kalma durumunu belirleyen algoritmayı yazınız. **Geçme notu 50 olacaktır.**

1. Başla
2. Gir ort
3. Eğer  $ort \geq 50$  ise yaz "Geçti"
4. Değilse "Kaldı"
5. Bitir

3-Tiyatro bileti alırken bilet fiyatı yaşa göre değişmektedir. Yaşı 18'den küçük olanlar için bilet ücreti 15 TL; yaşı 18'den büyük ve 65'ten küçük olanlar için 20 TL ve yaşı 65'ten büyük olanlar için 10 TL olarak belirlenmiştir. Buna göre burada kullanılan mantık yapısı nedir? Yazınız.

Cevap:

Düz Mantık yapısı

## 3-Hava yağmurlu ise bizi şemsiye almamız konusunda uyarın programın akış şemasını çiziniz.

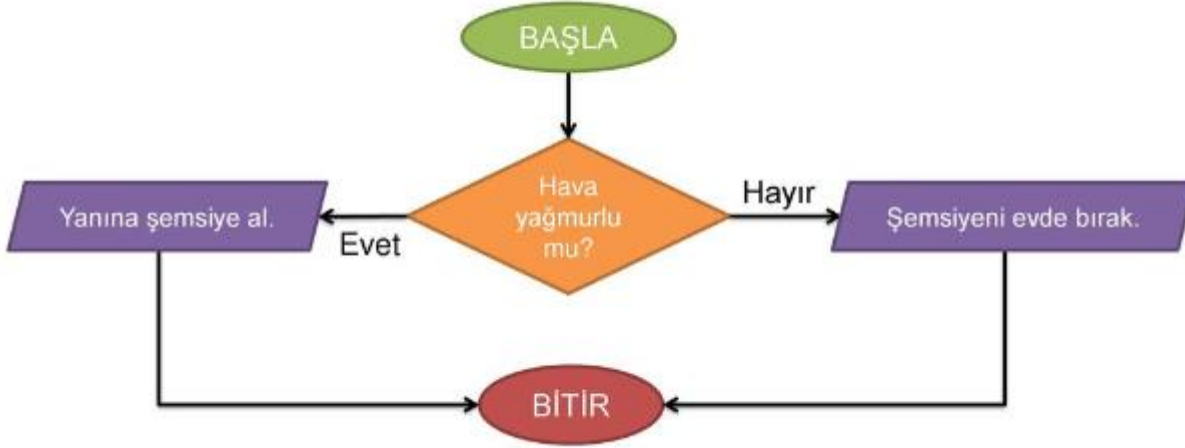
Şimdi hava yağmurlu ise bizi şemsiye almamız konusunda uyarın programın akış şemasını çizeceğiz. Önce **algoritmasını** yazalım.



Adım 1: Başla  
Adım 2: Hava yağmurlu mu?  
Adım 3: Evet ise Adım 5'e git.  
Adım 4: Hayır ise Adım 6'ya git.  
Adım 5: Yanına şemsiye al.  
Adım 6: Şemsiyeyi evde bırak.  
Adım 7: Bitir.



1.024 x 576



## 4- 1'den 10'a kadar olan sayıları ekrana yazdıran programın algoritmasını yazınız.

1. Başla
2. Döngü  $i \leq 10$  olduğu sürece dön,  $i > 10$  olduğunda Adım 4'e git
3. Ekrana "i" yaz, Adım 2'ye git
4. Bitir

P  
Y  
T  
H  
O  
N

## 5- Ekrana yukarıdaki çıktıyı veren kod bloğunu yazınız.

Cevap:

```
kelime= "PYTHON"
for harf in kelime:
    print (harf)
```

Yağmur okulun basketbol takımında oynamaktadır. Haftada üç gün (pazartesi, çarşamba ve cuma) antrenmana gitmektedir. Antrenman günlerinde antrenman çantasını yanına alması gerekmektedir.

Antrenmanı 15.30'da okul çıkışı yapmaktadırlar ve antrenman çantasını unutursa eve dönüp alması için zamanı kalmamaktadır. Ders saatlerinde cep telefonu kullanmadığı için antrenman çantasını antrenman günleri sabahtan yanına alması gerekmektedir.

Yağmur süreci sağlıklı yürütebilmek için telefonunun alarm sistemini kurmuştur. Yağmur'un algoritmasında her şeye karşın aksayan bir şeyler olmuştur. Algoritmasını düzenleyebilmesi için Yağmur'a yardımcı olur musunuz?

### Hatalı Algoritma:

1. Başla
2. Antrenman çantasını al.
3. Hayır ise 8. adıma git.
4. Evet ise 6. adıma git.
5. Antrenman çantasını yanına almak için saat 07.00'ye hatırlatma kur.
6. Pazartesi, çarşamba veya cuma mı?
7. Okula git.
8. Bugün günlerden ne?
9. Bitir.

Kemal ile Burak bir yarışmaya katılmışlardır. Yarışmanın birincisi SMS oylarıyla belirlenecektir. Bunun için bir program yazılacaktır. Kemal'in aldığı oylar K isimli değişkende , Burak'ın aldığı oylar ise B isimli değişkende saklanacak . İki değişken karşılaştırılacak ve B değişkeni büyükse ekrana "Burak Kazandı" değilse ise "Kemal Kazandı" diye yazılacak. Bu programın algoritmasını yazınız.

Adım 1 : Başla.

Adım 2 : Kemal'in oylarını K değişkenine aktar.

Adım 3 : Burak'ın oylarını B değişkenine aktar.

Adım 4 : B değişkeni K'den büyük mü?

Adım 5 : Evet ise " Burak Kazandı" diye yaz. Adım 7'ye git.

Adım 6 : Hayır ise "Kemal Kazandı" diye yaz.

Adım 7 : Bitir.



Ailece otomobilinizle yolda giderken lastiğiniz patladı. Babanız bagajınızdaki kriko ile aracınızı yükseltecek sonra da yedek lastiği kullanarak patlayan lastiği değiştirecek. Babanızın izlemesi gereken algoritmayı yazınız.



Adım 1 : Başla

Adım 2 : Bagajdan krikoyu al.

Adım 3 : Arabayı kriko ile yükselt.

Adım 4 : Patlamış lastiği çıkar.

Adım 5 : Bagajdan yedek lastiği al.

Adım 6 : Yedek lastiği tak.

Adım 7 : Arabayı indir.

Adım 8 : Kriko ve patlamış lastiği bagaja koy.

Adım 9 : Bitir.



Annenizden akşam yemeğinde ayran yapmasını istediniz. Anneniz ayran için gerekli malzemeleri çıkardı. Annenizin bundan sonra ayran yapmak için izlemesi gereken algoritmayı yazınız.

Adım 1 : Başla

Adım 2 : Yoğurdu koy.

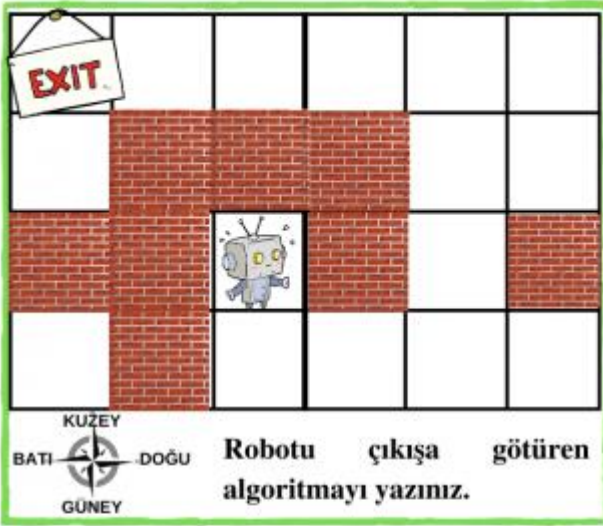
Adım 3 : Suyu ekle.

Adım 4 : Tuz ekle.

Adım 5 : Karıştır.

Adım 6 : Bardağa koy.

Adım 7 : Bitir.

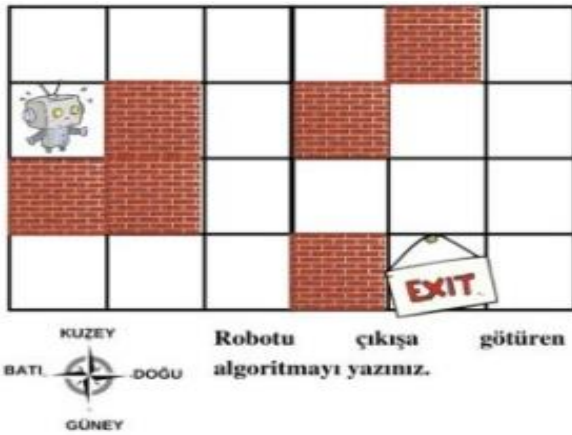


- Adım 1 : Başla.  
 Adım 2 : Güneye 1 kutu ilerle.  
 Adım 3 : Doğuya 2 kutu ilerle.  
 Adım 4 : Kuzeye 3 kutu ilerle.  
 Adım 5 : Batıya 4 kutu ilerle.  
 Adım 6 : Bitir.



Hesap makinesini aldınız. İki sayıyı toplayacaksınız. Hesap makinesini aldıktan sonra toplama işlemini yapana kadar izleyeceğiniz basamakların algoritmasını yazınız.

- Adım 1 : Başla.  
 Adım 2 : 1.sayıyı yaz.  
 Adım 3 : Artı işareti koy.  
 Adım 4 : 2.sayıyı yaz.  
 Adım 5 : Eşittir işareti koy.  
 Adım 6 : Sonucu yaz.  
 Adım 7 : Bitir.



- Adım 1 : .....  
 Adım 2 : .....  
 Adım 3 : .....  
 Adım 4 : .....  
 Adım 5 : .....  
 Adım 6 : .....



NOT :

Bu sorular örnek teşkil etmektedir. Soruların birebir aynısı çıkmayabilir. Onun için konuya da çalışmanızı tavsiye ediyorum.