

ARTVİN İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
9. Sınıf Bilgisayarlı Tasarım Uygulamaları Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Öğrenme Alanı	Konu	Kazanımlar	2. DÖNEM											
			1. YAZILI					2. YAZILI						
			İl, İlçe Genelî Ortak Sınavlar	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu)					İl, İlçe Genelî Ortak Sınavlar	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu)				
				1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo
SORULMASI PLANLANAN AÇIK UÇLU SORU SAYISI			20	5	5	5	5	7	20	6	6	6	6	6
BİLGİSAYARLI ÇİZİM	2.2.6. İki Boyutlu Görseli Üç Boyutlu Görsel Dönüştürme	Katı modelleme kurallarına uygun üç boyutlu modelleme yapar.	2		1	1	1	1						
	2.2.7. Hareket Edebilen Bir Nesne Oluşturma 2.2.8. Tasarımların İç veya Dış Aktarımı 2.2.9. Oluşturulan Ürünleri Üç Boyutlu Yazıcıda Yazdırma	Katı modelleme kurallarına uygun üç boyutlu modelleme yapar.	2	1										
DİJİTAL ÜRETİM	3.1 Dijital Üretim Programları	Dijital üretim program ara yüzünü kullanır.	2	1	1			1						
	3.1.1. Eğitim Hesabı Açma ve Bireysel Kurulum Adımları													
	3.1.2. Dijital Üretim Programı Arayüzü													
	3.2. Basit Parametrik Model	Dijital üretim program ara yüzünü kullanır.	2			1		1						
	3.2.1. Box (Kutu)													
	3.2.2. Cylinder (Silindir)													
	3.2.3. Sphere (Küre)													
	3.2.4. Coil (Yay)													
	3.2.5. Torus (Simit Halkası)													
	3.2.6. Pipe (Boru)													
	3.3. Taslak Çizim Komutları	Komut yardımıyla primitif objeler ekler.	3		1	1	1	1						
	3.3.1. Sketch (Taslak) Oluşturma													
	3.3.2. Nesne İlişkilendirme Modları (Kısıtlamalar)													
	3.3.3. Line (Çizgi)													
	3.3.4. Circle (Daire)													
	3.3.5. Arc (Yay)													
	3.3.6. Rectangle (Dikdörtgen)													
	3.3.7. Slot (Kanal)													
	3.3.8. Polygon (Çokgen)													
	3.3.9. Ellipse (Elips)													
	3.3.10. Conic Curve (Konik Eğri)													
	3.3.11. Spline (Eğri)													
	3.3.12. Text (Metin)													
	3.3.13. Point (Nokta)													
	3.3.14. 3D Sketch (Üç Boyutlu Taslak)													
3.3.15. Fillet (Yuvarlatma / Kavis)														
3.3.16. Trim (Budama)														
3.3.17. Extend (Uzatma)														
3.3.18. Offset (Öteleyerek Çoğaltma)														
3.3.19. Mirror (Aynalama)														
3.3.20. Circular Pattern (Dairesel Çoğaltma)														
3.3.21. Rectangular Pattern (Dikdörtgensel Çoğaltma)														
3.3.22. Move / Copy (Taşı / Kopyala)														
3.3.23. Scale (Ölçeklendirme)														
3.3.24. Sketch Dimension (Ölçülendirme)														
3.3.25. Split Body / Split Face (Kesişim Eğrisi)														

3.4. Komut Yardımıyla Objeler Oluşturma 3.4.1. Profil Nesnelerini Döndürerek Yeni Nesne Oluşturma 3.4.2. Profil Nesnelerinde Destek Elemanı (Payanda) Oluşturma 3.4.3. Profil Nesnelerini Çoğaltma	Komut yardımıyla profil oluşturur.							3	1	1	1		1
3.5. Komut Yardımıyla Nesneleri Düzenleme 3.5.1. Nesneden Başka Bir Nesne Çıkarma 3.5.2. Chamfer (Nesnelerde Pah Kırdırmak) 3.5.3. Düzenleme Komutlarıyla Nesneler Oluşturma 3.5.4. Align (Nesnelerin Hizalanması)	Komut yardımıyla nesneleri düzenler.												
3.6. Assembly (Nesnelerin Montajı) 3.6.1. Montaj Sayfasının Açılması 3.6.2. Montaj İlişkisi Ekleme ve Eşleme 3.6.3. Motion Link (Hareket Bağlantısı) Kurmak 3.6.4. Contact Sets (Birleştirme Seti) 3.6.5. Motion Study (Çalışma Hareketi) 3.6.6. Montajda Yeni Parça Oluşturma 3.6.7. Montaja Alt Montaj Ekleme	Komut yardımıyla nesneleri birbirine montaj edilebilecek şekilde düzenler ve simüle eder.							2	1		1	1	1
3.6.8. Edit Component (Montaj İlişkilerini Düzenleme) 3.6.9. Montaja Akıllı Bağlantı Elemanları Ekleme 3.6.10. Show / Hidden Components (Montaj İlişkilerini Göster / Gizle) 3.6.11. Assembly Features (Montaja Unsur Ekleme) 3.6.12. Hole Wizard (Delik Sihirbazı)	Komut yardımıyla nesneleri birbirine montaj edilebilecek şekilde düzenler ve simüle eder.							3	1	1	1	1	
3.7. Tasarlanan Modelin Üç Boyutlu Baskısını Alma 3.7.1. Slicing (Dilimleme) Programı 3.7.2. Dilimleme Programı Yardımıyla Üç Boyutlu Baskı Alma	Tasarlanan modelin 3D baskısını alır.												

ARTVİN İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
9. Sınıf Bilişim Teknolojilerinin Temelleri Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Öğrenme Alanı	Konu	Kazanımlar	2.DÖNEM											
			İl, İlçe Geneleli Ortak Sınavlar	1.YAZILI					İl, İlçe Geneleli Ortak Sınavlar	2. YAZILI				
				Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu)						Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu)				
				1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo
SORULMASI PLANLANAN AÇIK UÇLU SORU SAYISI			20	5	5	5	5	5	20	6	6	6	6	6
DIŞ DONANIM BİRİMLERİ	Yazıcılar 4.3.1.Yazıcı Temel Kavramları 4.3.2.Yazıcı Çeşitleri 4.3.3.Yazıcı Bağlantı Arabirimleri	Yazıcıların kablo bağlantılarını yapar.												
	Görüntü İşleme Cihazları 4.4.1.Tarayıcı (Scanner) 4.4.2.Dijital Fotoğraf Makinesi 4.4.3.Ağ Kameraları (Webcam) 4.4.4.Hafıza Kartları 4.4.5.Kart Okuyucular	Görüntü işleme cihazlarının bağlantısını yapar.												
İŞLETİM SİSTEMLERİ VE KURULUMLARI	5. İşletim Sistemleri Ve Kurulum 5.1. İşletim Sistemi Kurulum Öncesi Açılış Ayarları 5.1.1. Bios 5.1.2. Post 5.1.3. Bios Ayarları 5.1.4. Bios Uyarıları	Yönelgelere uyararak sistemin ilk açılış ayarlarını yapar.	2		1	1	1	1						
	5.2. Kapalı Kaynak Kodlu İşletim Sistemi Kurulumu 5.2.1. Kurulum Öncesi Ayarlar 5.2.2. Kapalı Kaynak İşletim Sistemi Kurulumu	Kapalı kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar.	3		1	1	1							
	5.3. Kapalı Kaynak Kodlu İşletim Sisteminde Sürücülerin Ve Yardımcı Yazılımların Kurulumu 5.3.1. İnternet Erişimi Sağlama 5.3.2. İşletim Sistemini Etkinleştirme 5.3.3. İşletim Sistemini Güncel Tutma 5.3.4. Aygıt Sürücülerinin Yükleneşi 5.3.5. Aygıt Yöneticisi Ve İşlevleri 5.3.6. Sürücülerin Elle Kurulması 5.3.7. Yardımcı Yazılımların Kurulumu	Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin ve yardımcı yazılımların kurulumunu yapar.	3	1	1	1		1						
	5.4. Açık Kaynak Kodlu İşletim Sistemi Kurulumu 5.5. Açık Kaynak Kodlu İşletim Sisteminde Sürücülerin Ve Yardımcı Yazılımların Kurulumu 5.5.1. İşletim Sistemini Güncelleme 5.5.2. İnternet Erişimi Sağlama 5.5.3. Aygıt Sürücülerinin Yükleneşi 5.5.4. Yardımcı Yazılımların Kurulumu 5.5.5. Açık Kaynak Ofis Programı	Açık kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar.	3	1	1		1							
	5.6. İşletim Sistemlerinde Donanım Sorunlarını Giderme 5.6.1. Kapalı Kaynak İşletim Sisteminde Donanım Sorunlarını Giderme 5.6.2. Açık Kaynak İşletim Sisteminde Donanım Sorunlarını Giderme 5.7. İşletim Sisteminde Yazılım Sorunlarını Giderme 5.7.1. Yazılım Hatasını Saptama Ve Düzeltme	Donanım sorunlarını tespit ederek giderir. Yazılım sorunlarını tespit ederek giderir.	3	1	1		1	1						
	5.8. İşletim Sisteminde Diğer Sorunlar 5.8.1. Kapalı Kaynak Kodlu İşletim Sisteminde Karşılaşılan Sorunlar Ve Çözümleri 5.8.2. Açık Kaynak Kodlu İşletim Sisteminde Karşılaşılan Sorunlar Ve Çözümleri	İşletim sistemi sorunlarını tespit ederek giderir.	3	1		1		1						

2023-2024 Eğitim-Öğretim Yılı Artvin İli 11. ve 12. Sınıf Seçmeli Dijital Tasarım Dersi 2. Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu												
Ünite	Konu	Kazanımlar ve Açıklamaları	Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 1. Sınav					Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 2. Sınav				
			1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo
İÇERİK YÖNETİM SİSTEMİ	Etiketler	İçerik ve kategori işlemlerini yapar	2	1								
İÇERİK YÖNETİM SİSTEMİ	Menü ve sayfa işlemleri	Menü işlemlerini yapar			1		1					
İÇERİK YÖNETİM SİSTEMİ	Menü ve sayfa işlemleri	Sayfa İşlemlerini yapar	1		1		1					
İÇERİK YÖNETİM SİSTEMİ	Menü ve sayfa işlemleri	Diğer araç işlemlerini yapar		1								
ANİMASYON HAZIRLAMA	Çalışma ekranı	Yazılımı çalıştırır			1	1	2					
ANİMASYON HAZIRLAMA	Çalışma ekranı	Ekran ile görüş alanında hareket edebilir				1						
ANİMASYON HAZIRLAMA	Standart şekiller ile çalışma	Standart şekilleri çalışma düzlemine ekler	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
ANİMASYON HAZIRLAMA	Standart şekiller ile çalışma	Eklenen şeklin parametrik özelliklerini değiştirir.	1		1	1	2					
ANİMASYON HAZIRLAMA	Tasarım araçları	Tasarım araçlarıyla nesnel üzerinde işlemler yapar					1	1	1	1	1	
ANİMASYON HAZIRLAMA	Modifiye araçları	Array (Dizi) Değiştiricisini kullanır									1	
ANİMASYON HAZIRLAMA	Modifiye araçları	Bevel (Eğimli Yüzey) Değiştiricisini kullanır						1	2	1	1	
ANİMASYON HAZIRLAMA	Modifiye araçları	Subdivision Surface (Yüzeyleri Alt Bölümlere Ayırma) Değiştiricisini kullanır						1	2	1	1	
ANİMASYON HAZIRLAMA	KAPLAMA	Material Editörünü kullanarak tasarlanan nesnelere doku ekler						1			1	
ANİMASYON HAZIRLAMA	3D Animasyon temelleri	Anahtar kareleri kullanarak animasyonlar geliştirir.							1		1	
ANİMASYON HAZIRLAMA	Sahneye Işık ve Kamera Ekleme	Anahtar kareleri kullanarak animasyonlar geliştirir.						1		1	1	
		Toplam Soru Sayısı:	5	3	5	4	7	4	5	7	5	8

2023-2024 Eğitim-Öğretim Yılı Artvin İli 11. ve 12. Sınıf Seçmeli Programlama Dersi 2. Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite	Konu	Kazanımlar ve Açıklamaları	Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 1. Sınav					Okul Genelinde Yapılacak 2. Dönem 2. Sınav					
			1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	
NESNELERİN İNTERNETİ	Veri işleme süreçleri	Programlama dili ile nesnelerin interneti için program yazar	2	1		1	2						
NESNELERİN İNTERNETİ	Mikrodenetleyici kart yapısı	Mikrodenetleyici kart donanımı üzerinde yazılım dilini kullanır	1	1			1						
NESNELERİN İNTERNETİ	Simülasyon Aracı	Simülasyon aracını kullanarak bir sistem tasarlar			2								
OYUN PROGRAMLAMA	Oyun Programlama Temelleri	Temel kodlama ve kullanıcı etkileşim işlemlerini yapar			1		1						
OYUN PROGRAMLAMA	Oyun Programlama Temelleri	Oyun geliştirmek için temel kavramları bilir	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1
OYUN PROGRAMLAMA	Karakter Ve Çevre Düzenleme	Sahne düzenlemesini yapmayı bilir											
OYUN PROGRAMLAMA	Karakter Ve Çevre Düzenleme	Sahneye nesne eklemeyi bilir		1	1		1						
OYUN PROGRAMLAMA	Karakter Ve Çevre Düzenleme	Sahneyi ön izleme ve oyunu kaydetmeyi bilir	1		1	1							
OYUN PROGRAMLAMA	Karakter Ve Çevre Düzenleme	Sahne arka plan rengini değiştirebilir						1		1	1		
OYUN PROGRAMLAMA	Animasyon ve Simülasyon	Animasyon ve simülasyon işlemlerini yapar							1				1
OYUN PROGRAMLAMA	Animasyon ve Simülasyon	Olaylar (EVENTS) işlem adımlarını bilir											1
OYUN PROGRAMLAMA	Animasyon ve Simülasyon	Nesnelere animasyon ekleme işlem adımlarını bilir							1			1	
OYUN PROGRAMLAMA	Animasyon ve Simülasyon	Menü ekleme işlemlerini bilir						1			1	1	1
OYUN PROGRAMLAMA	Animasyon ve Simülasyon	Ses ve müzik ekler							1				1
OYUN PROGRAMLAMA	Animasyon ve Simülasyon	Temel oyun mekaniklerini bilir						2		1	1	1	1
OYUN PROGRAMLAMA	Test ve Yayınlama	Örnek platform oyunu yapımını bilir							1				
Toplam Soru Sayısı:			6	5	6	4	6	5	5	4	5	6	

