

63.

Fırat



28 paket/saat

Burak



21 paket/saat

Bir şirkette motorkurye olarak çalışan Fırat'ın ve Burak'ın bir saatte ulaştırdığı paket sayısı görselde verilmiştir. Şirket bir haftada 1715 paket dağıtmak istemektedir.

Buna göre şirketin o gün en az kaç saat mesai yapması gerekir?

- A) 7 B) 28 C) 35 D) 56 E) 63

64.

A bitkisi



80 dakika

B bitkisi



60 dakika

Bir çiftlikteki A ve B bitkilerinin sulama periyotları yukarıdaki görselde verilmiştir. Saat 13.25'i gösterdiğinde A bitkisi sulanmaya başlanıyor. A ve B bitkileri, belirli zamanlarda aynı anda sulanarak sudan tasarruf edilmesi isteniyor.

Bu durumda B bitkisinin kaçta sulanmaya başlanması en uygun olur?

- A) 09:20 B) 09:45 C) 10:30 D) 11:10 E) 12:35

65. Bir bilgisayar oyununda, bir karakter seviyesine ve gücüne göre rakiplerine hasar vermektedir. Hasar bilgisi aşağıda verilmiştir:

- Karakter, sahip olduğu seviyesi kadar ilave güç kazanır. Örneğin x 'inci seviyede gücü y olan bir karakterin $(x+1)$ 'inci seviyedeki gücü $(y+x+1)$ 'dir.
- Karakterin saldırısı, sahip olduğu güçle doğru orantılı olarak hasar olarak verir.
- Karakter, satın aldığı eşyaların toplam gücünü kazanır.

Bazı eşyaların güçleri aşağıdaki görselde verilmiştir.



Çifte kısa kılıç
220 güç



Uzun kılıç
360 güç



Büyü Değneği
420 güç

Yirminci seviyede bir karakter, büyü değneği ve uzun kılıç kullanarak vereceği hasarı çifte kısa kılıçla tek başına verebilmesi için en az kaç seviye atlaması gerekir?

- A) 15 B) 16 C) 17 D) 18 E) 19

66. Bir dersin ortalamasını hesaplamak için 100 üzerinden çeşitli notlar verilmektedir. Bunun nasıl yapıldığı aşağıda açıklanmıştır.
- Birinci sınav notunun %30'u hesaplanır.
 - İkinci sınav notunun %40'ı hesaplanır.
 - Sözlü notunun %15'i hesaplanır.
 - Ödev notunun %10'u hesaplanır.
 - Devamsızlık yüzdesinin %5'i hesaplanır.
 - Tüm notlar değerler toplanır ve ders ortalaması elde edilir.

Celal'in sınav notları ve yoklama kaydı aşağıda verilmiştir.

			
Birinci Sınav	İkinci Sınav	Ödev Notu	Yoklama
60	75	90	8 hafta / 10 hafta

Celal bu dersi 70 ile geçtiğine göre Celal'in sözlü notu kaçtır?

- A) 50 B) 55 C) 60 D) 65 E) 70

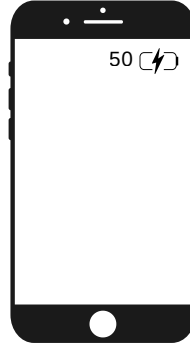
67. Bir dersin ortalamasını hesaplamak için 100 üzerinden çeşitli notlar verilmektedir. Bunun nasıl yapıldığı aşağıda açıklanmıştır.
- Birinci sınav notunun %40'u hesaplanır.
 - İkinci sınav notunun %50'si hesaplanır.
 - Devamsızlık yüzdesinin %10'u hesaplanır.

Fatma, 15 haftalık dersin 12 haftasında okula gelmiştir. Ayrıca Fatma'nın birinci sınavdan 20 aldığı biliniyor.

Geçme notu 40 olan dersi geçebilmesi için Fatma'nın ikinci sınavdan en az kaç alması gerekir?

- A) 50 B) 55 C) 60 D) 65 E) 70

68.

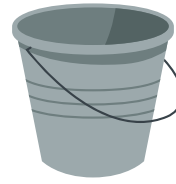


A marka telefonun pili, B marka telefonun piline göre %30 daha fazla enerji depoluyor. Yandaki görselde A marka telefonun şarj yüzdesi verilmiştir.

A marka telefonun depoladığı enerji kadar B marka telefon şarj edilirse B marka telefonun şarj yüzdesi kaç olur?

- A) 45 B) 55 C) 65 D) 75 E) 85

69.



A kovası



B kovası

A kovasının hacmi, B kovasının hacminden %47 daha fazladır.

Yüzde 21'i suyla doldurulmuş B kovasının suyunun tamamını A kovasına boşaltırsak A kovasının kaçta kaç su dolu olur?

- A) $\frac{1}{3}$ B) $\frac{2}{3}$ C) $\frac{3}{7}$ D) $\frac{1}{7}$ E) $\frac{1}{21}$

Dijital Oyun Soruları

70.



1 birim



6 birim

Bir karakter, yürüyerek bir adımda 1 birim ilerlemektedir. Eğer ileri atılma özelliği kullanırsa bir adımda 6 birim ilerlemektedir.

Bu karakter bir seviyeyi belli bir sürede yürüyerek alıyor. Sonrasında aynı seviyenin yarısını yürüyerek, diğer yarısını ileri atılma özelliği ile alıyor.

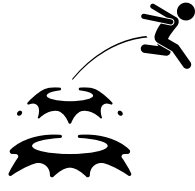
O halde ikinci durumda ileri atılma sayısı, birinci durumdaki adım sayısının kaç katıdır?

- A) 8 B) 10 C) 12 D) 14 E) 16

71.



1 basım



2 basım

Klavyede “boşluk” tuşuna bir kere basıldığında bir oyun karakteri 1 birim zıplamaktadır. Eğer “boşluk” tuşuna iki kere peş peşe basılırsa karakter havada fazladan bir sıçrama (çifte zıplama) yaparak 2 birim yol almaktadır. Oyun sonunda toplam 354 kere boşluk tuşuna basıldığı biliniyor. Eğer karakter, tekli zıplamaları yarı yarıya azaltsaydı tekli zıplamada boşluk tuşuna basma sayısı ile çifte zıplama sayısınıninkine eşit olacaktı.

Buna göre ilk durumdaki tekli zıplama sayısı kaçtır?

- A) 158 B) 204 C) 236 D) 270 E) 306

72. Can, oynadığı oyunda Şekil 1'deki portali gözlemleyip Şekil 2'deki gibi kağıda aktarmıştır.

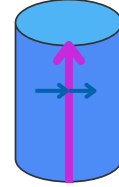


Şekil 1



Şekil 2

Daha sonra Can, Şekil 2'deki mor oklar çıkışacak şekilde kağıdı kıvrarak bir silindir elde ediyor.



Böylece Can, Şekil 2'deki mavi okları yeni silindir üzerinde işaretlediğinde portaldaki ışınlanmanın aslında silindir yüzeyindeki bir hareketten ibaret olduğunu keşfediyor.



Şekil 3

O halde Şekil 3'teki portal için kağıda aynısını yaparsa Can aşağıdaki geometrik şekillerden hangisini elde eder?

A) Üçgen Prizma

B) Kare piramit

C) Koni

D) Küre

E) Möbius Şeridi

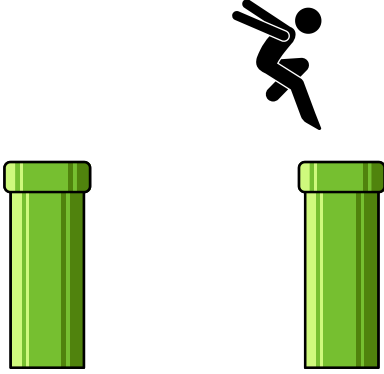
Dijital Oyun Soruları

73. Bir oyunda bir karakterin seviye atlamaşı her seviyede zorlařmaktadır. Seviye atlamak iin karakterin tecrbe puanı toplamalı gerekmektedir. Toplamalı gereken tecrbe puanı adedi her seviyede %20 artmaktadır.

Buna gre ikinci seviyeden nc seviyeye gemek iin 750 tecrbe puanı toplamalı gereken karakter, birinci seviyeden drdnc seviyeye gemek iin toplam ka tecrbe puanı toplamalıdır?

- A) 2150 B) 2275 C) 2400 D) 2525 E) 2650

74.

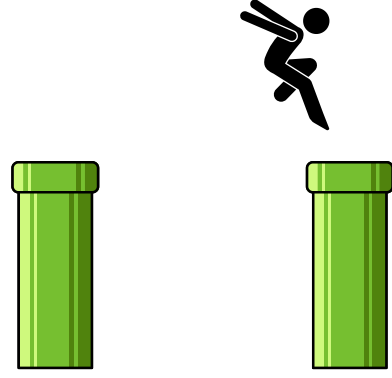


Bir platform oyununda karakter, bořluklara dřmeden seviyeyi gemeye alıřmaktadır. Bir seviyenin parkurunda her bir engel aralı yatay mesafe %10 artmaktadır.

Bu parkurun ilk  engeline toplam 331 birim atlayan bu karakterin ilk atladıęı engel ka birimdir?

- A) 140 B) 130 C) 120 D) 110 E) 100

75.



Bir platform oyununda karakter, bořluklara dřmeden seviyeyi gemeye alıřmaktadır. Bu karakter en fazla dikeyde 500 birim zıplayabilmektedir. Bir oyun tasarımcısı, en dřk 256 birim ykseklięinde, platformlar kullanarak ve bu bilgileri gz nne alarak her engel aralı dikey olarak %25, yatay olarak %10 artan bir parkur dzenlemek istemektedir. Platformlar aralı en dřk mesafe 1000 birim olarak belirlenmiřtir.

O halde bu parkurun karakter tarafından geilebilmesi iin parkurun en fazla ka birim geniřlięinde olması gerekir?

- A) 1100 B) 1210 C) 1331 D) 1453 E) 1519

Dijital Oyun Soruları

76.



Bir yarış oyununda sabit hızla gitmekte olan bir araba 30 saniye boyunca nitro barını doldurup hemen ardından 5 saniye boyunca nitro barını kullanmaktadır.

Turu 5 dakikada bitiren bir yarış arabası, toplam kaç saniye nitrosuz gitmiştir?

- A) 200 B) 220 C) 240 D) 260 E) 280

77.

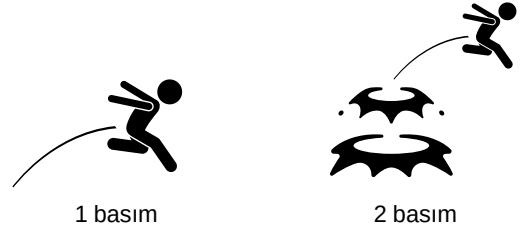


Bir yarış oyununda sabit hızla gitmekte olan bir araba 30 saniye boyunca nitro barını doldurup hemen ardından 5 saniye boyunca nitro barını kullanmaktadır. Eğer nitro kullanmadan aynı sürede turu bitirmek isteseydi, arabanın hızı %50 daha fazla olmalıydı.

Nitro, arabanın hızını %20 arttırdığına göre nitrosuz geçen süre, nitrolu geçen sürenin kaç katıdır?

- A) 1 B) 2 C) 3 D) 4 E) 5

78.



Klavyede “boşluk” tuşuna bir kere basıldığında bir oyun karakteri 1 birim zıplamaktadır. Eğer “boşluk” tuşuna iki kere peş peşe basılırsa karakter havada fazladan bir sıçrama (çifte zıplama) yaparak 2 birim yol almaktadır. Oyun sonunda toplam 30 kere boşluk tuşuna basıldığı biliniyor.

Toplam 22 zıplama hamlesi yapıldığına göre kaç adet çifte zıplama yapılmıştır?

- A) 8 B) 9 C) 10 D) 11 E) 12

79.



Bir büyücü, zehirli bir şişe hazırlayarak dolaba kaldırıyor. Daha sonrasında aralarından yalnızca bir tanesinin zehirli olduğu bilinen şekildeki şişelerin hangisinin zehirli olduğunu unutuyor. Bunun üzerine büyücü, şişelerden rastgele bir tanesini kurbağa üzerinde kullanmak üzere kenara ayırıyor. Ardından büyücü kalan şişelerden bir tanesinin zehirli olmadığını hatırlayarak dolaba geri kaldırıyor.

Buna göre şekilde, büyücünün hiç yerini değiştirmedeği şişenin zehirli olma olasılığı kaçtır?

- A) $\frac{2}{3}$ B) $\frac{1}{3}$ C) $\frac{1}{2}$ D) $\frac{3}{4}$ E) 1