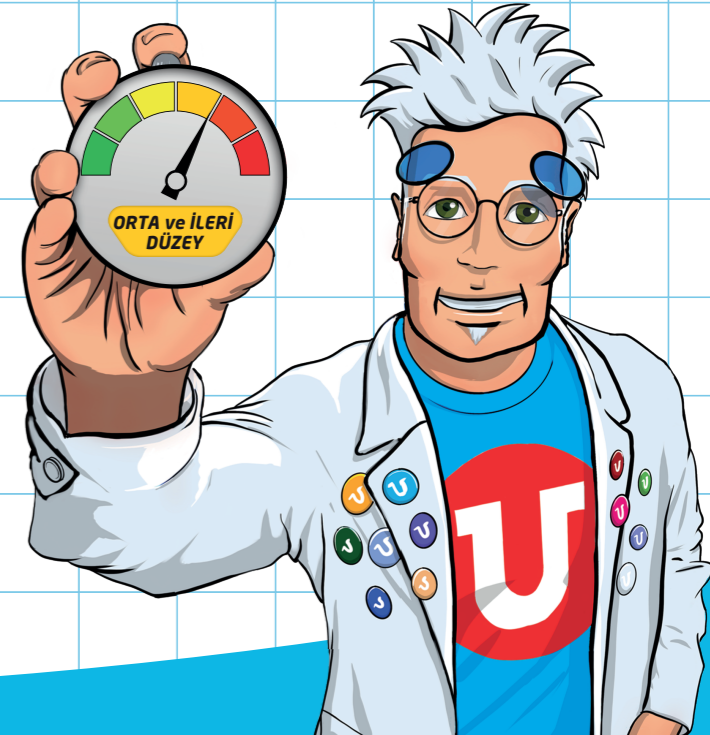


3.ÜNİTE



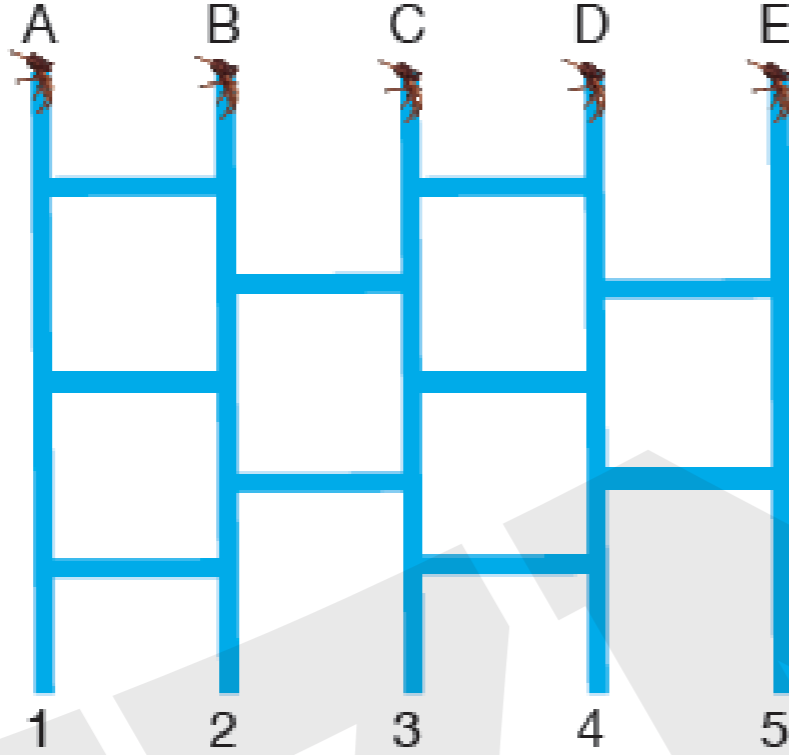
TYT Orta ve İleri Düzey Matematik Soru Bankası

Görsel Zekâ ve Oyunlar



ALİ ALBAN - ŞÜKRÜ SATAR

SORU



Şekilde bir karınca yuvasının A, B, C, D ve E girişleri ile 1 - 2 - 3 - 4 - 5 depo bölgeleri ve bunları birbirine bağlayan yollar gösterilmiştir. Beş farklı girişten sırası ile giren karıncaların her biri karşılaştığı ilk yol ayırımında yukarı hareket etmemek üzere kesinlikle dönüş yapacaktır.

Buna göre sırasıyla A - B - C - D - E girişlerinden giren karıncalar sırasıyla hangi depo bölgelerine ulaşırlar?

A) 5 - 4 - 3 - 2 - 1

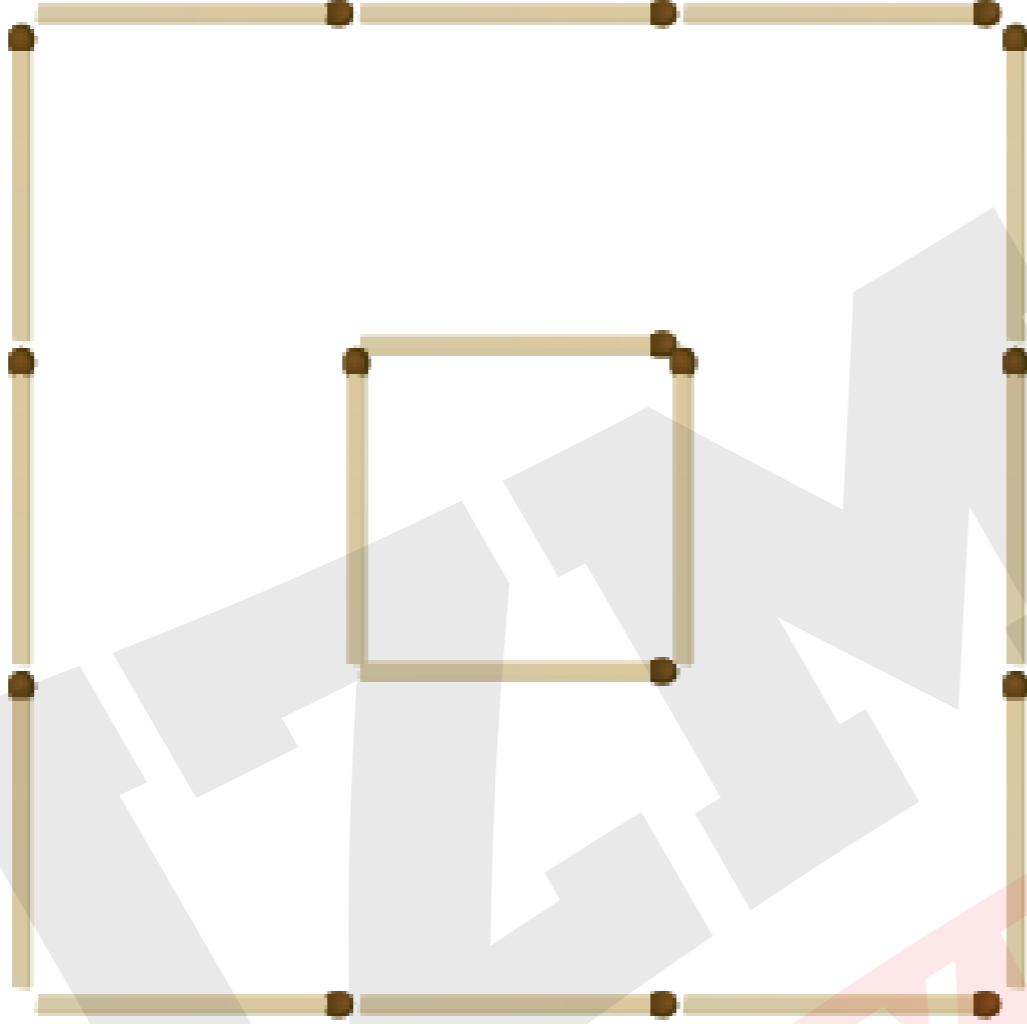
B) 1 - 2 - 3 - 4 - 5

C) 2 - 4 - 1 - 3 - 5

D) 3 - 4 - 5 - 1 - 2

E) 4 - 1 - 3 - 5 - 2

SORU

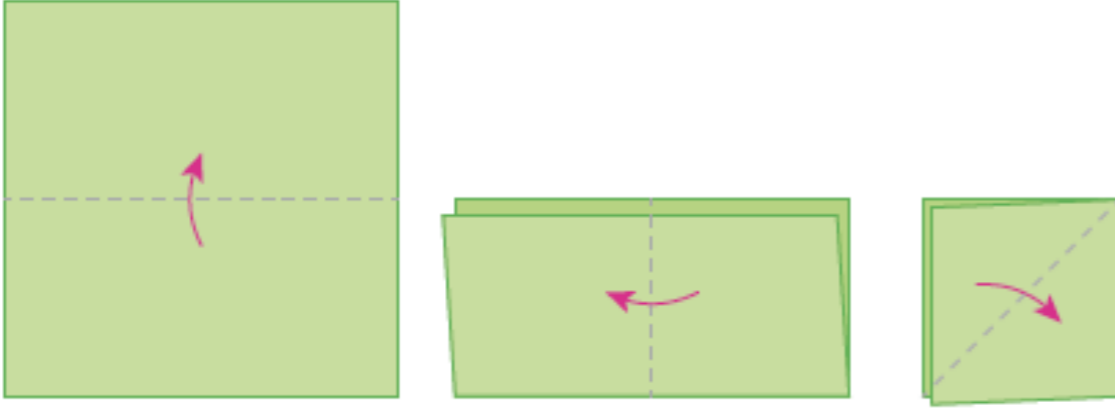


Şekilde verilen 16 eş kibrit çöpü ile iki kare oluşturulmuştur. Şekildeki 4 kibrit çöpünün yeri değiştirilerek (döndürülmeden) üç tane kare yapılmak isteniyor.

Buna göre bu kibrit çöpleri kaç farklı şekilde seçilebilir?

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

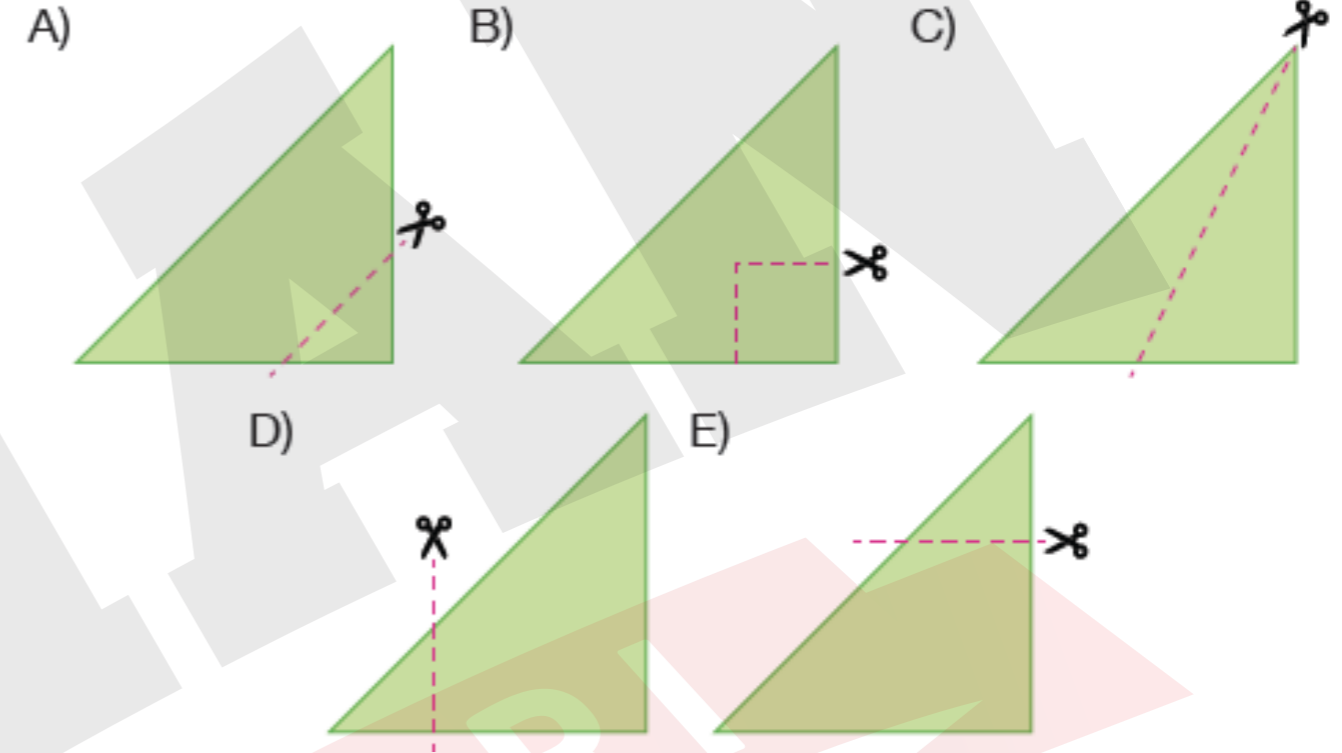
SORU



Kare şeklindeki bir kağıt yukarıda verilen biçimde 3 kez katlanarak bir üçgen elde ediliyor. Üçgenin bir kısmı makas ile kesilip atılıyor ve kalan kısım açıldığında aşağıdaki şekil elde ediliyor.

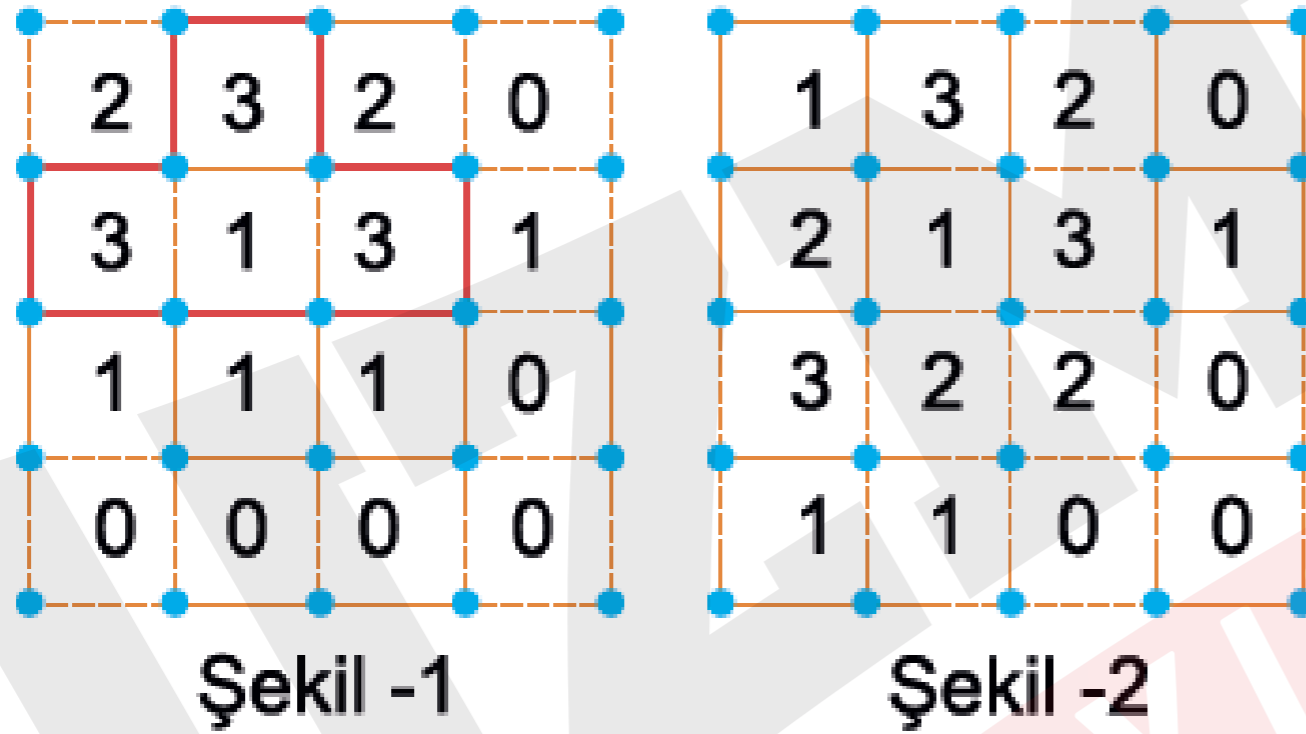


Buna göre üçgene uygulanan kesim şekli aşağıdakilerden hangisidir?



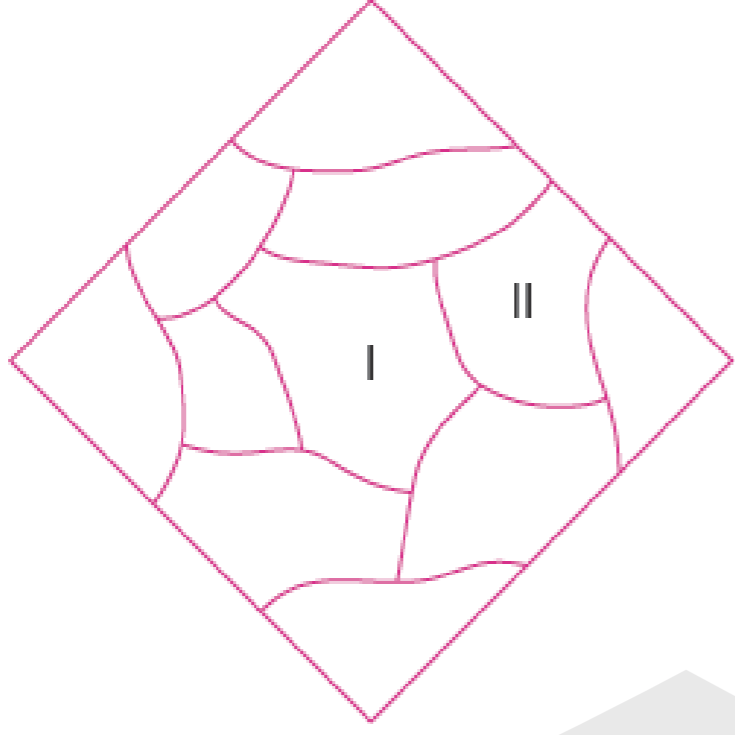
SORU

16 hücre ve 25 noktadan oluşan şekildeki çizgi çizme oyununda bir kapalı bölge oluşturuluyor. Bir hücredeki sayı onun etrafında kaç çizgi olduğunu göstermektedir. Şekil 1 de örneği verilmiştir.



Buna göre Şekil 2 de verilen tablonun kapalı bölgesi çizildiğinde çevresi kaç çizgiden oluşur?

- A) 20 B) 18 C) 15 D) 13 E) 12

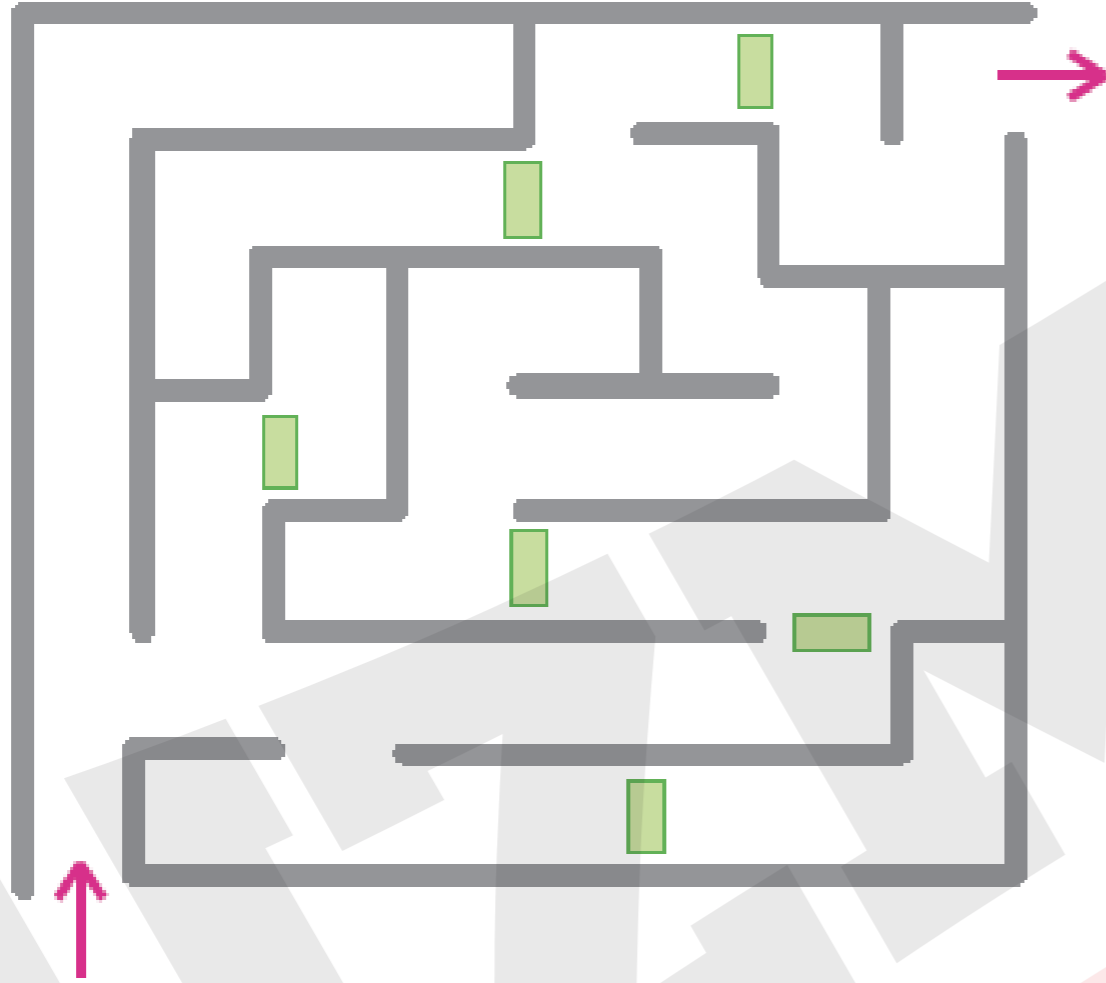


Şekildeki boyama kâğıdı 11 eş alanlı bölgeye ayrılmıştır. Bu kâğıdı boyamak isteyen Elif; mor, yeşil ve turuncu renkli kalemleri kullanıyor ve ortak sınırı olan bölgelerin karışmasını önlemek için farklı renklere boyamak istiyor. Şekli boyadıktan sonra toplam turuncu alan ile toplam yeşil alanın eşit olduğunu görüyor.

Buna göre I ve II numaralı bölgelerin renkleri aşağıdakilerden hangisi olabilir?

	<u>I nolu bölge</u>	<u>II nolu bölge</u>
A)	Mor	Turuncu
B)	Yeşil	Mor
C)	Yeşil	Turuncu
D)	Turuncu	Yeşil
E)	Turuncu	Mor

SORU

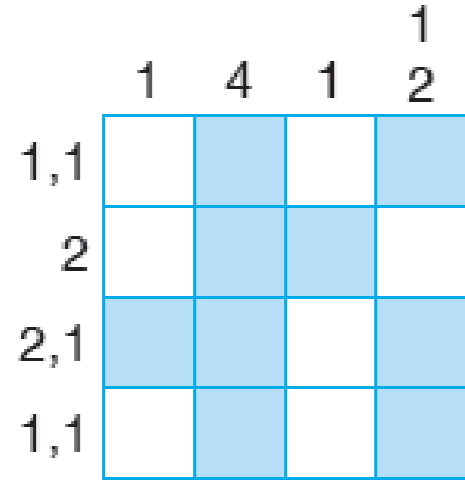


Bir oyun konsolunda yukarıdaki labirent oyunu oynanırken başlangıç noktasından içeri giren cismin yönünü değiştirmek için sağ sol yukarı ve aşağı tuşlarına, engeli geçmek için OK tuşunu basılıyor.

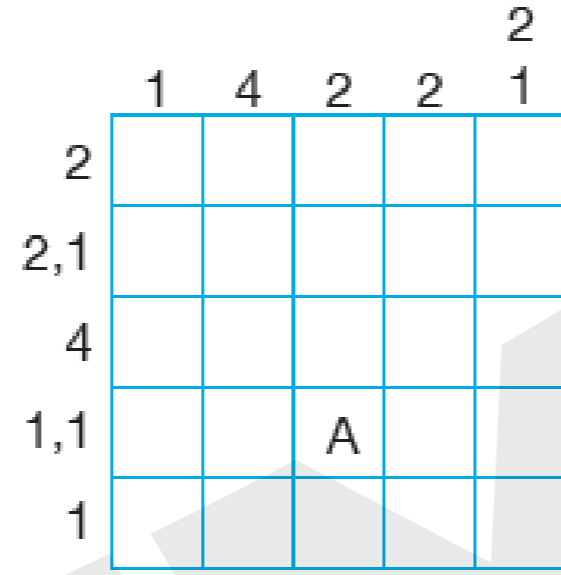
Buna göre bitiş noktasından çıkmak için başlangıçtan itibaren en az kaç kez tuşa basılmalıdır?

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

SORU



Şekil I



Şekil II

Şekil I de kare karalamaca oyunu gösterilmiştir. Satırların yanlarındaki sayılar o satırda karalanması gereken blok sayısı ve uzunluğudur. Sütunların üzerindeki sayılar o sütunda karalanması gereken blok sayısı ve uzunluğudur. Aynı satır yada sütundaki iki blok arasında en az bir boşluk olmalıdır.

Örnek:

3. satırdaki 2, 1 sayıları 2 uzunluğunda ve bir uzunluğunda iki blok olduğunu göstermektedir.

Buna göre Şekil 2 deki A isimli karenin etrafındaki taralı kare sayısı kaçtır?

- A) 4 B) 5 C) 6 D) 7 E) 8

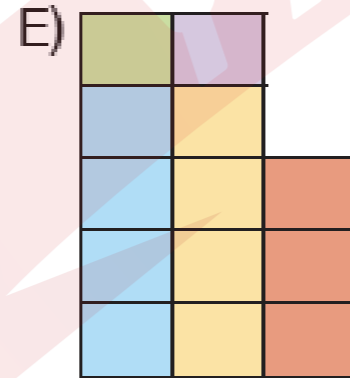
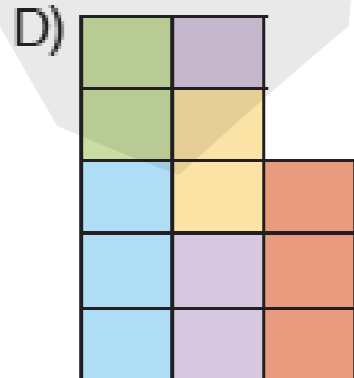
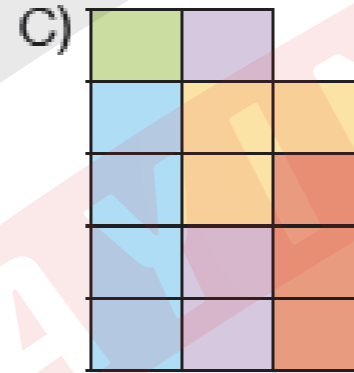
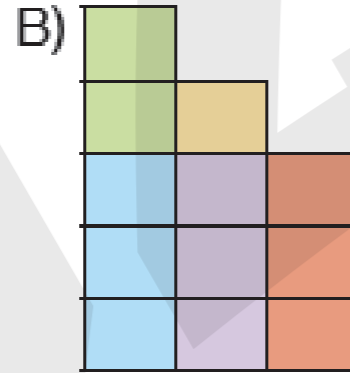
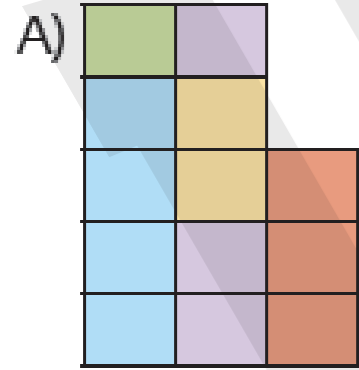
SORU

3	3	
5	4	2
3	5	4

← Sağ

Yukarıda verilen şekilde özdeş birim küplerden oluşan renkli kutuların üst üste dizilmesi ile oluşan yapının üstten görünümü verilmiştir. Kutularda yazan sayılar o kutudan kaç tane üst üste koyulduğunu belirtmektedir.

Buna göre, şeklin sağ taraftan görünümü aşağıdakilerden hangisinde doğru verilmiştir?



SORU

1	1	1	1
	2	2	
2	3		2
	2	1	1

Şekil I

A	B	C	
D	3	2	E
		F	G
H	I	K	L

Şekil II

Şekil I de her kare şehirdeki bir semti veya parkı temsil etmektedir. Yeşile boyalı kısımlar park olup boş karelere yazılan sayılar o semtin etrafındaki park sayısını belirtiyor. Yeşil kareler ise 0 değerine sahip olup içine sayı yazılamıyor.

Buna göre şekil II de toplam 5 park varsa,

- I. $I + G + B$ nin alacağı farklı değerler toplamı 10 dur.
- II. Parklar A ve K da dır.
- III. D de park olamaz.

yargılarından hangileri kesinlikle doğrudur?

- A) Yalnız I B) Yalnız II C) Yalnız III
D) I ve II E) I ve III