# PSİKOMETRİK TEST BİLGİLENDİRME DOKÜMANI





#### GENEL BİLGİLENDİRME

Türk Hava Yolları, Take-Off Cadet (Yetiştirilmek Üzere II. Pilot Aday Adayı) süreci kapsamında gireceğiniz psikometrik teste ait detaylı bilgilendirmeler aşağıda yer almaktadır. Bu doküman ilan kapsamında sürece başvuran adaylara yönelik hazırlanmıştır. Size iletildiği andan itibaren dokümanı üçüncü kişilerle paylaşmamayı taahhüt etmiş bulunmaktasınız.

Uygulama kapsamında dikkat, bellek, uzamsal algı ve psikomotor koordinasyon becerilerini ölçmeye yönelik 7 test yer almaktadır. Buna ek olarak matematik ve fizik testleri de çoktan seçmeli olacak şekilde uygulanacaktır. Uygulama gününde testlere dair tüm yönerge ve içerikler İngilizce olacaktır.

Bu doküman bir örnek niteliği taşımaktadır. Bu sebeple aşağıda yer alan ekranların karşılaşacağınız ekranlarla farklılık gösterebileceğini unutmayınız.

Psikometrik test değerlendirme süreci Türk Hava Yolları Uçuş Eğitim Yerleşkesi A Blok'ta gerçekleştirilecektir. Planlamalara ilişkin gerekli bilgilendirmeler daha sonrasında sizlerle paylaşılacaktır.



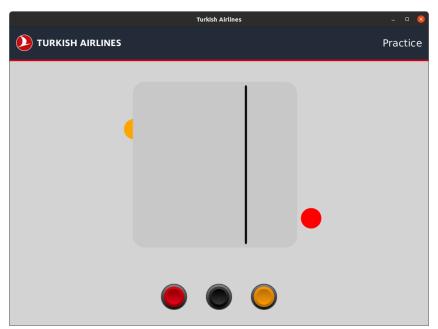
#### SÜRDÜRÜLEBİLİR DİKKAT TESTİ

Bu testte her ekranda, ekranın ortasında gri renkte bir kare tepki alanı ve karenin altında üç buton görünecektir. Ekranda görülen gri renkteki kare tepki alanının içinde yatay veya dikey çizgiler olacaktır.

Bu çizgiler, kırmızı, sarı veya siyah renklerde olabilmektedir. Her bir çizgi rengi için belirli kurallar bulunmaktadır. Aynı zamanda ekranda kırmızı ve sarı toplar hareket etmektedir. Ekrandan her bir seferde yalnızca bir top geçmektedir.

Bu toplar gri renkteki kare tepki alanının arkasından geçmektedir. Topların ve çizgilerin renklerinin eşleşmesi ile ilgili çeşitli kurallar belirlenmiştir. Bu testte dikkat edilmesi gereken nokta topların gri kare arkasındaki hareketlerinin görünmüyor olmasıdır.

Gri renkteki kare tepki alanındaki çizgi siyah renkte olduğunda kırmızı ve sarı topun tepki alanın arkasında kesiştiği öngörülen yerde siyah butona basılması istenmektedir. Topların kesiştiği yer gri alanın arkasında kalmaktadır ve görülmemektedir.



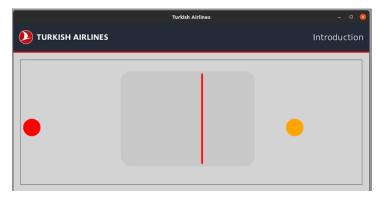
Bu örnekte, aday, sarı ve kırmızının kesiştiği noktada siyah tuşa basmalıdır.

Tepki alanındaki çizgi dikey olduğunda, çizgi ile aynı renkte olan topun çizgiyi kestiği öngörülen yerde ilgili renkteki butona basılarak tepki verilmesi gerekmektedir.

Örneğin, dikey çizgi kırmızı renkte olduğunda, topun kırmızı çizgiyi kestiği öngörülen yerde kırmızı butona basılması gerekmektedir.



Örneğin, dikey çizgi sarı renkte olduğunda, topun sarı çizgiyi kestiği öngörülen yerde sarı butona basılması gerekmektedir.

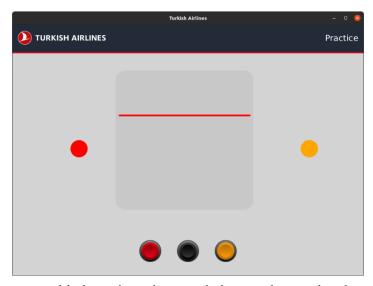


Bu örnekte, kırmızı top kırmızı çizgi ile kesiştiği anda kırmızı butona basılmalıdır.

Tepki alanındaki çizgi yatay olduğunda, çizgi ile aynı renkte olan top kare alandan çıktığı anda butona basılarak tepki verilmesi gerekmektedir.

Örneğin, yatay çizgi kırmızı renkte olduğunda, kırmızı top gri alanı terk ettiğinde kırmızı butona basılmalıdır.

Örneğin, yatay çizgi sarı renkte olduğunda, sarı top gri alanı terk ettiğinde sarı butona basılmalıdır.

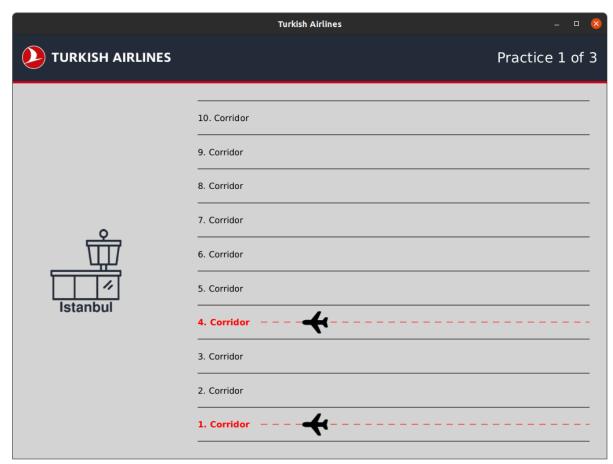


Bu örnekte, kırmızı top tepki alanından çıktığı anda kırmızı butona basılması gerekmektedir.

Mümkün olan en kısa zamanda en doğru tepkinin verilmesi beklenmektedir. Butonlara çok erken ya da çok geç basmamaya özen gösterilmesi gerekmektedir. İlk verilen yanıt değerlendirilmektedir.

## GÖRSEL-İŞİTSEL BELLEK TESTİ

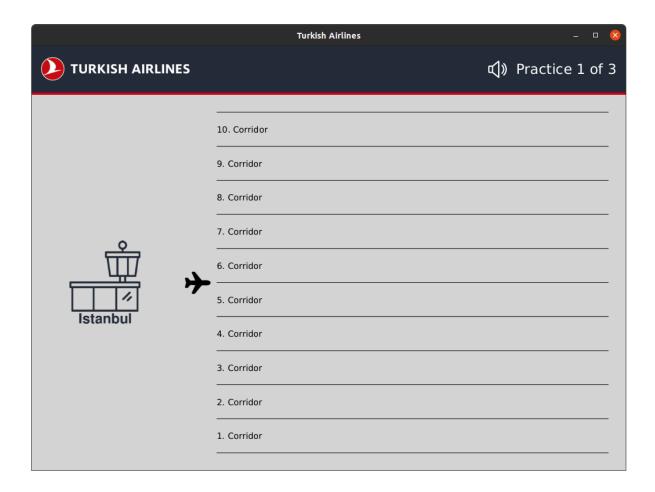
Görsel-işitsel bellek testi işitsel olarak talimatlarla belirtilen uçakların varış noktalarının doğru ve hızlı hatırlanmasına yönelik bir testtir. Bu testte ekranlarda 1'den 10'a kadar numaralandırılmış hava koridorları bulunmaktadır. Testteki her bir yeni dizinin başlangıcındaki ekranda, koridorların iki tanesinde İstanbul'a doğru gelmekte olan iki uçak bulunduğu gösterilmektedir. Adayların bu iki koridoru akıllarında tutmaları gerekmektedir. Ardından İstanbul'dan kalkacak olan uçaklar için kaç numaralı koridordan hangi şehre gideceğine ilişkin sırasıyla bir dizi işitsel talimat gelmektedir (Örneğin: To Amsterdam on Corridor 8). Adayların önceden akıllarında tutmaları istenen iki koridor, İstanbul'dan kalkan uçaklar için uçuşa uygun olmayan koridorları belirtmektedir. Bunun haricindeki koridorlar ise uçuşa uygundur.



İlk ekrandan sonra İstanbul'a doğru gelmekte olan bu uçaklar gösterilmemekte ve hangi koridorların uçuşa uygun, hangilerinin uygun olmadığının hatırlanarak talimatların değerlendirilmesi beklenmektedir.



İşitsel talimatın geldiği ekran aşağıda verilmiştir:



Dolayısıyla katılımcılardan beklenen, uçuşa uygun olan koridorlardan ilerlemesi talimatı gelen uçakların varış noktasını akılda tutmalarıdır. Verilen talimatlar, dolu olan koridorları içeriyorsa bu koridorda ilerleyen uçakların varış destinasyonlarının hatırlanmasına gerek yoktur.

Her dizinin sonunda yanıt ekranı açılmakta ve alfabetik olarak bir şehir listesi sunulmaktadır. Katılımcıların yanıtının doğru kabul edilmesi için hatırlaması gereken şehirleri eksiksiz olarak işaretlemesi gerekmektedir. İşaretleme dokunmatik ekranda şehir isminin üzerine veya ismin yanındaki kutucuğa tıklanarak yapılabilmektedir. Yanıt için katılımcılara belirli bir süre verilmekte ve süre bitiminde ekran otomatik olarak ilerlemektedir. Dolayısıyla şehirlerin hem eksiksiz hem de mümkün olduğunca hızlı işaretlenmesi gerekmektedir. Test önce birkaç talimattan oluşan kısa dizilerle başlamakta, sonrasındaki dizilerde talimatların sayısı giderek artmaktır. Şehirlerin hatırlanma sıralarının herhangi bir önemi yoktur.



Yanıt ekranı aşağıda gösterilmektedir:

Turkish Airlines				_ 🗷 🗴
<b>U</b> TURKISH AI	RLINES			Practice 1 of 3
Amsterdam	Bishkek	Houston	Milan	Singapore
Ankara	Bologna	Kathmandu	Montreal	Stockholm
Ashgabat	Bombay	Kiev	Moscow	Stuttgart
Baghdad	Boston	Lagos	Munich	Sydney
Bahrain	Bremen	Lisbon	Paris	Tashkent
Baku	Budapest	London	Phuket	Tokyo
Bangkok	Dallas	Lyon	Porto	Toronto
Basel	Delhi	Madrid	Prague	Tunis
Batumi	Doha	Malaga	Riyadh	Valencia
Beirut	Dubai	Malta	Rotterdam	Venice
Belgrade	Dublin	Manchester	Salzburg	Vienna
Berlin	Hamburg	Melbourne	Santiago	Zagreb
Bilbao	Havana	Miami	Shanghai	Zurich

# Örneğin;

Bir dizinin başındaki ilk görselde 1. ve 4. koridorların İstanbul'a gelen uçakla dolu olduğu gösterilmektedir ve sonrasında gelen işitsel talimatlar şöyledir:

1. Talimat: To Doha on Corridor 8

2. Talimat: To Amsterdam on Corridor 6

3. Talimat: To Baku on Corridor 4

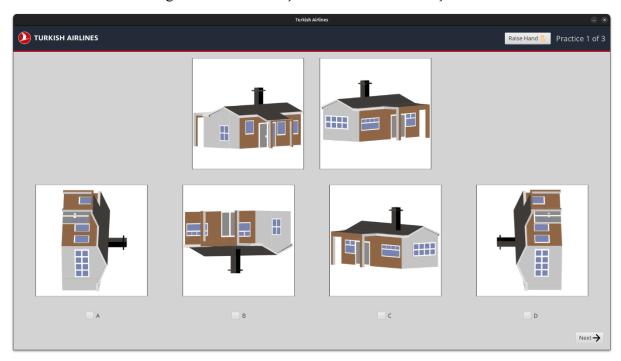
4. Talimat: To Paris on Corridor 10

Bu durumda 1., 2. ve 4. talimatlar uçuşa uygun olan koridorlara dair olduğu için Doha, Amsterdam ve Paris hatırlanması gereken şehirlerdir. 3. talimat ise dolu olan bir koridora dair olduğu için Bakü'nün hatırlanmasına gerek yoktur.



## ÜÇ BOYUTLU UZAMSALALGI TESTİ

Üç boyutlu uzamsal algı testi iki farklı açıdan görünümü verilen bir evin başka bir açıdan doğru görünümünü bulmaya yöneliktir. Her bir ekranda bir evin iki farklı açıdan görünümü bulunmakta ve altında da dört farklı seçenekte farklı açılardan ev görüntüleri yer almaktadır. Katılımcılardan beklenen bu dört seçenekten hangisinin üstte iki farklı açıdan gösterilen evin döndürülmüş bir görünümü olduğunu belirlemektir. Bu testte önemli olan, soruda farklı açıları verilen evin doğru bir biçimde döndürülmüş halini bulmaktır.



Bu testte tek katlı, iki katlı ve üç katlı evler bulunmaktadır. Test tek katlı evlerle başlamakta, test ilerledikçe diğer evlere geçilmektedir. Ev görsellerinde kapı, pencere gibi detaylar yer almaktadır. Ancak evlerin başlangıçta sunulan iki farklı açısı ile dört seçenekteki evlerde bu detaylar açısından farklılıklar bulunmamaktadır. Dolayısıyla katılımcılardan beklenen görseller arasında farklılık aramak değil farklı açıdan doğru görünüm olup olamayacağına karar vermektir.

Her bir ekranda yanıt verilmesi için maksimum bir süre bulunmaktadır. Evlerin veya evlerin altında bulunan kutucukların üzerine tıklanarak seçim yapılabilmektedir. Seçim yapıldıktan sonra ileri tuşuna basılması halinde yeni bir soruya geçilmektedir. Ancak maksimum süre tamamlandığında işaretleme yapılmazsa ekran otomatik olarak ilerleyerek yeni bir eve geçilmektedir.



### FIZIK TESTI

Fizik testinde adaylardan 30 dakika içinde 30 soruya yanıt vermeleri istenmektedir. Sorular çoktan seçmeli olup 4 şık seçeneğinden oluşmaktadır. Şıklardan yalnızca biri doğrudur. Konu başlıkları aşağıda verilmiştir:

- Hareket Motion
- Newton yasaları Newton's laws
- İş, güç ve enerji Work, power, and energy
- Basınç, kütle ve yoğunluk Pressure, mass, and density
- Bernoulli prensibi Bernoulli's principle
- Isı ve sıcaklık Heat and temperature
- Vektörler, basit makinalar ve kaldıraçlar Vectors, Simple Machines, and Levers
- Manyetik Magnetic
- Elektrik ve elektrostatik güç Electricity and electrostatic force
- Ohm yasası Ohm's law
- Dalgalar Waves
- Optik Optics
- Uluslararası temel birimler International system of units (SI Units)

Bu test için sizlerle herhangi bir kaynak paylaşılmayacaktır. İlgili konu başlıklarının tümüne hakim olmanız beklenmektedir.



#### MATEMATİK TESTİ

Matematik testinde adaylardan 30 dakika içinde 30 soruya yanıt vermeleri istenmektedir. Sorular çoktan seçmeli olup 4 şık seçeneğinden oluşmaktadır. Şıklardan yalnızca biri doğrudur. Konu başlıkları aşağıda verilmiştir:

- Hız ve hareket Speed and motion
- Yüzde karışım Percentage mixture
- Sayı kesir Number fraction
- İş işçi Work worker
- Yaş Age
- Oran orantı Ratio proportion
- Denklem çözme Solving equations
- Diziler ve seriler Sequences and series
- Geometri Geometry
- Trigonometri Trigonometry
- İşlem yeteneği Arithmetic skills
- Basit eşitsizlikler Basic inequalities
- Üslü ve köklü sayılar Exponential and radical numbers
- Katı cisimler Solid figures

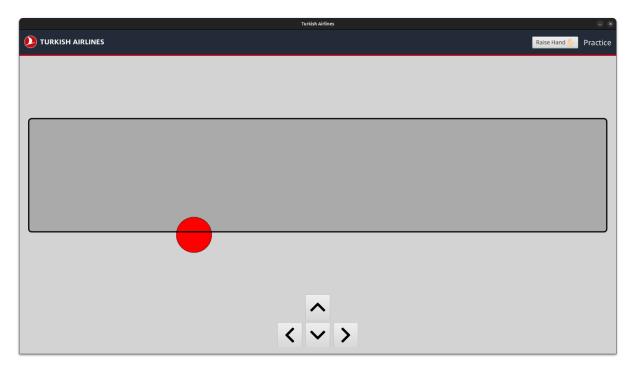
Bu test için sizlerle herhangi bir kaynak paylaşılmayacaktır. İlgili konu başlıklarının tümüne hakim olmanız beklenmektedir.



## BİLİŞSEL ÇEVİKLİK TESTİ

Bu testte, her ekranda, ekranın ortasında koyu gri renkte bir dikdörtgen tepki alanı ve yön tuşları (aşağı, yukarı, sağ ve sol) bulunmaktadır. Ayrıca ekranda kırmızı ve yeşil renkte yuvarlaklar ve kareler belirecek ve ekranda hareket edecektir. Test sürecinde ekranda kırmızı-yeşil yuvarlaklar ve kırmızı-yeşil kareler aşağıdan yukarıya doğru hareket edecektir.

Tepki alanı ve yön tuşlarının gösterildiği örnek ekran aşağıda verilmiştir.



Bu yuvarlak ve karelerin bazıları ortadaki koyu gri tepki alanın üstünden geçerken bazıları da altından geçecektir. Katılımcılardan ekran üzerinde belirli bir hızla yukarı doğru hareket eden daire ve kareleri gözlemlemeleri istenecektir.

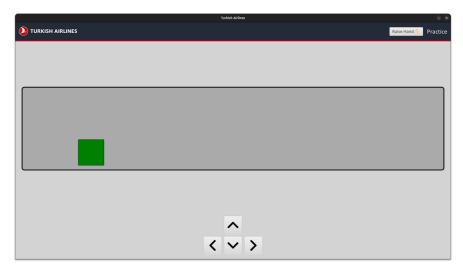
Katılımcılardan, yeşil ve kırmızı şekilleri takip etmeleri istenecektir. Şekiller koyu gri tepki alanından geçerken önceden belirlenmiş yön tuşlarına (örneğin, yeşil daireler için sağ, kırmızı daireler için sol, kırmızı kareler için üst ve yeşil kareler için alt) basmaları istenecektir. Bu komutlar, görev süresince değişebilmektedir.



Aşağıda talimatlara ilişkin örnek ekran görseli sunulmuştur.

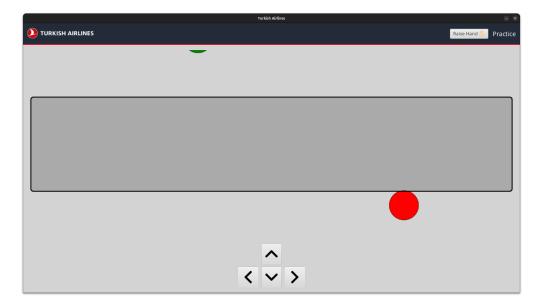


Şekiller ekranın alt bölümden gelerek tepki alanına girebileceği gibi, tepki alanının içinde de belirebilmektedir.



Bazı şekiller ise ekranın aşağısından başlayarak yukarı doğru hareket etmekte ancak tepki alanına girmeyip arkasından geçmektedir. Bazı şekiller de tepki alanının hemen üstünde belirebilmektedir.





Şekiller, tepki alanının arkasından geçtiğinde veya tepki alanının üstünde belirdiğinde bir tepki verilmemesi gerekmektedir.

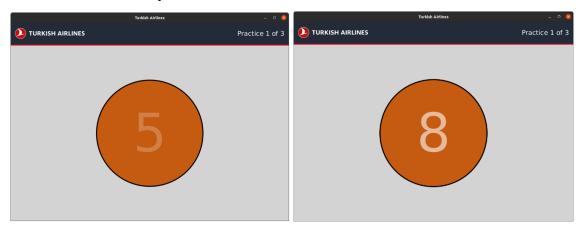
Koyu gri tepki alanına göre çok erken ya da çok geç basmamaya özen gösterilmesi önemlidir. Hangi yön tuşuna basılması gerektiğine ilişkin talimatlar test sırasında değişiklik göstermektedir, bu yüzden talimatların dikkatlice okunması ve onlara göre hareket edilmesi önerilmektedir.

Uyaran koyu gri tepki alanına girdiğinde olabildiğince çabuk bir biçimde uygun tepki verilmesi gerekmektedir. Tepki verilmesi için şeklin tamamının tepki alanına girmesine gerek yoktur. Şeklin bir kısmı tepki alanına girdiğinde gerekli tepki mümkün olan en kısa zamanda verilmelidir. Verilen ilk yanıt cevabınız olarak kaydedilmekle birlikte aynı soruda ilk yanıta ek olarak herhangi bir tuş girişi yapılması durumunda verilen yanıtlar doğru dahi olsa yanlış olarak değerlendirilmektedir. Örneğin sağ yön tuşuna basılması gereken bir durumda katılımcı arka arkaya iki kere sağ tuşuna bastıysa bu yanlış olarak kaydedilecektir.

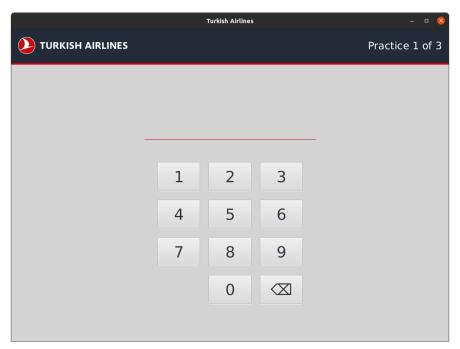


#### SÖZEL BELLEK TESTİ

Sözel bellek testi ekrana sırasıyla gelen bir dizi rakam arasından belirtilen kurala uygun olan rakamların hatırlanmasına yöneliktir. Bu testte her bir ekranda yeni bir rakam görünmektedir. Rakamlar ekranda bir saniye kalmakta ve otomatik olarak ilerlemektedir.



Katılımcılardan beklenen her dizideki ilk rakamdan sonra ekrana gelen her bir rakamın bir önce gösterilen rakamdan büyük olup olmadığını belirlemek ve öncekinden büyük olanları akılda tutmaktır. Birkaç rakam gösterildikten sonra o dizi tamamlanmakta ve yanıt ekranında sayı paneli açılmaktadır.



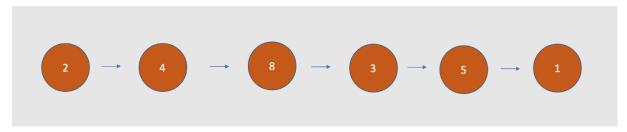
Her dizi için ilk ekrana gelen rakam muhakkak hatırlanmalıdır. Her bir dizinin sonunda, o dizideki ilk rakam ve kurala göre hatırlanması gereken diğer rakamlar ekrandaki sayı panelinde ekrana geldiği sırayla işaretlenmelidir.



Yanıt için katılımcılara belirli bir süre verilmekte ve ekran otomatik olarak ilerleyerek yeni bir diziye geçilmektedir. Dolayısıyla hatırlanması gereken rakamların sıralı, eksiksiz ve mümkün olduğunca hızlı işaretlenmesi gerekmektedir. Test önce kısa dizilerle başlamakta, sonrasında ekrana gelen ve hatırlanması gereken rakamlar giderek artmaktır.

## Örneğin;

Bir dizide ekrana sırasıyla 2, 4, 8, 3, 5, 1 rakamları gelmektedir.



Bu durumda hatırlanması gereken rakamlar 2, 4, 8 ve 5 olacaktır. Bu rakamların yanıt ekranındaki sayı panelinde sırasıyla işaretlenmesi gerekmektedir.

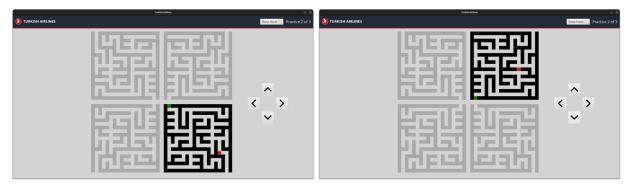
Yanıt ekranı belirli bir süre sonra otomatik olarak kapanacak ve yeni sayı dizisine geçilecektir. Bu nedenle yanıtın mümkün olduğunca hızlı biçimde verilmesi gerekecektir.



#### UZAMSAL ORYANTASYON TESTİ

Uzamsal oryantasyon testi ekranda gösterilen labirent içerisinde yer alan topun, bulunduğu noktadan çıkış noktasına ilerletilmesine yöneliktir. Her bir labirentte topun bulunduğu yerden çıkış noktasına doğru tek bir yol bulunmakta ve bu yolun haricinde de çıkmaz yollar yer almaktadır. Katılımcılardan beklenen yön tuşları aracılığıyla topu doğru yoldan mümkün olan en kısa sürede ve en az hamleyle çıkış noktasına götürmektir.

Uzamsal oryantasyon testinde ekran dörde bölünmüş durumdadır ve her bir bölümde aynı labirent farklı açılardan görünmektedir. Katılımcıların ilk aktif olan bölümde yön tuşuyla birkaç hamle yapmasının ardından ekranda labirentin başka bir bölümü aktif hale gelmekte ve o açıdan ilerlemeye devam etmesi gerekmektedir. Labirentlerin görünüm açıları değişmekte olup, topun en son ilerlediği noktanın yeri değişmemektedir.



Çıkmaz yollara girmek, olumsuz olarak hem hamle sayısını hem tamamlama süresini artıracaktır. Labirentlerin zorluk düzeyine göre tamamlanması için maksimum bir süre bulunmaktadır. Labirent başarılı şekilde tamamlandığında veya maksimum süre dolduğunda tamamlanamayarak yeni bir labirente geçilmektedir.



## PSİKOMOTOR KOORDİNASYON VE ÇOKLU İŞLEM BECERİSİ TESTİ

Bu testte ekranda Cessna kokpitinde bulunan göstergelere benzer birkaç gösterge ile karşılaşılmaktadır. Beklenen görev göstergelerdeki parametreleri izlemek ve gerekli ayarlamaları yapmaktır. Bu test, gerçekçi bir uçuş simülasyonu olarak değil, psikomotor yeteneği ve çoklu görev becerisini ölçmek amacıyla özel olarak tasarlanmıştır. Uçuş tecrübesi gerekli değildir.

Test toplamda 9 bölümden oluşmaktadır. Sınav gününde her bir bölüme ilişkin pratik yapma imkanı sunulacaktır. Sizlerle paylaşılan demo içerisinde bu test özelinde ek bir alıştırmaya yer verilmemiştir.

Bu testte kullanılan göstergeler istikamet cayrosu, irtifa (altimetre) ve hız göstergeleridir. İstikamet cayrosu ve irtifa joystick ile kontrol edilmektedir. Diğer gerekli girdiler dokunmatik ekrandaki butonlara basılarak yapılmaktadır. Ayrıca ekranda bir kronometre göstergesi bulunmaktadır. Ancak bu gösterge ile ilgili bir görev yapılması istenmemektedir.

Aşağıda görev ekranına dair örnek verilmiştir:





## İstikamet Göstergesi



Bu testte, istikamet cayrosunun iki farklı gösterimi bulunmaktadır. Bazı görevlerde istikamet cayrosunun yalnızca bir bölümü görülürken bazı görevlerde bütün hali görülmektedir. Göstergenin her iki gösterimine dair örnekler yukarıda verilmiştir.

Gösterge, yeşil bir nokta ile işaretlenmiştir. Bu yeşil nokta takip etmeniz gereken yönü göstermektedir. Yön değişikliği sırasında yeşil nokta bazı görevlerde hareket etmezken bazı görevlerde de hareket etmektedir. Görevler esnasında istikamet cayrosu dönmektedir: sağa dönüş yön derecelerini artırmakta ve pusula ölçeğini sola döndürmektedir. Sola dönüş de pusula ölçeğini sağa döndürmekte ve yön dereceleri azaltmaktadır.

Test sırasında yönün kontrol edilmesi için joystick'in sağ el ile kullanılması gerekmektedir. Joystick'i sola veya sağa hareket ettirmek yön değişikliklerine yol açacaktır. Ne kadar uzun ve güçlü itilir ise, gösterilen yön o kadar hızlı değişecektir.

## İrtifa



İrtifa, deniz seviyesinden yüksekliği (ft) göstermektedir. İrtifa göstergesi analog bir göstergedir. Bu gösterge, uçağın deniz seviyesinden olan yüksekliğini ölçmekte ve 100, 1000 ve 10.000 feet



hassasiyetle irtifa bilgisini vermektedir. Gösterge üzerinde büyük ibre 1000 feet, küçük ibre ise 100 feet aralıklarını göstermektedir. Ayrıca, barometrik basınç ayarının yapıldığı bir kadran da bulunmaktadır. Gösterge, 20.000 feet'e kadar kalibre edilmiştir ve üzerindeki işaretlemeler uçağın mevcut irtifasını anlamaya yardımcı olmaktadır.

İrtifa değişiklikleri joystick ile yapılmaktadır. Tırmanışa başlamak için joystick'in kendinize doğru çekilmesi gerekmektedir. Bu yapıldığında analog gösterge saat yönünde dönecektir ve irtifa artacaktır. Alçalmak için ise joystick'in ileri itilmesi gerekmektedir. Bu yapıldığında gösterge saat yönünün tersine dönecektir ve irtifa azalacaktır.

Ne kadar uzun ve güçlü itilir ise, irtifa o kadar hızlı değişecektir. İstenen tırmanma veya alçalma oranına ulaşıldığında, joystick'in nötr konuma geri getirilmesi faydalı olacaktır. Uçak, karşı hareketi uygulayana kadar tırmanmaya veya alçalmaya devam edecektir.

Genellikle, istikamet ve irtifa için birleşik girdiler gerekecektir. Örneğin, sağa dönerken tırmanmak istenilir ise, joystick'in geri çekilip sağa hareket ettirilmesi gerekmektedir. Sola dönüşte alçalmak istenilir ise, joystick'in ileri itilip sola hareket ettirilmesi gerekmektedir.

Hız



Hız göstergesi, uçağın hızını knot (kt) cinsinden göstermektedir. Hız, motor gücünden ve uçağın eğiminden etkilenmektedir.

Hız, dokunmatik ekrandaki +/- butonları ile ayarlanabilir. Hızı arttırmak için + butonuna, hızı azaltmak için ise - butonuna basılmalıdır. Sabit bir irtifada uçarken itiş gücünün artırılması hızı artırmaktadır. Tam tersine, itiş gücünün azaltılması ise hızı azaltmaktadır. Hız sadece motor



gücüne değil, aynı zamanda uçağın eğimine de bağlıdır. Daha yüksek bir irtifaya tırmanırken hız motor gücü aynı olsa bile azalmaktadır. Alçalırken ise hız artmaktadır. Sabit bir hızda seyretmek istenilir ise, tırmanış sırasında itiş gücü artırmalı ve alçalırken azaltılmalıdır. İtiş gücündeki değişiklikler, uçağın ne kadar hızlı tırmandığına veya alçaldığına bağlıdır.

#### İşitsel Görev

Bu testin her bir aşamasında işitsel bir görev de bulunmaktadır. İşitsel görevde kulaklık aracılığıyla havacılık alfabesine ait harfler (örneğin, lima, india, tango, echo gibi) sunulmaktadır. Bu harflerin takip edilmesi gerekmektedir. Her üç ardışık sesli harf için beyaz butona ve her üç ardışık sessiz harf için kırmızı butona basılması gerekmektedir. Bu görevde doğru zamanda doğru yanıt verilmesi beklenmektedir.

Örneğin, sırasıyla Kilo, Alfa, Hotel, November, Victor harflerini verildiğinde Victor harfinin hemen ardından kırmızı butona basılması gerekmektedir.

Örneğin, sırasıyla Yankee, Foxtrot, Oscar, India, Uniform harflerini verildiğinde Uniform harfinin hemen ardından beyaz butona basılması gerekmektedir.

Sesli harfler: Alfa, Echo, India, Oscar, Uniform

Sessiz harfler: Bravo, Charlie, Delta, Foxtrot, Golf, Hotel, Juliet, Kilo, Lima, Mike, November,

Papa, Quebec, Romeo, Sierra, Tango, Victor, Whiskey, X-ray, Yankee, Zulu