



STUDENT PILOT EVALUATION

SKYTEST

GENEL BİLGİLENDİRME

Pegasus Hava Yolları bünyesinde gerçekleştirilen MPL Programı Pilot Adayı ya da TRT Pilotları seçim süreçlerinin bir parçası olan SkyTest Psikomotor sınavları AYJET Uçuş Okulu Genel Müdürlüğünde yapılmaktadır.

SKYTEST, pilot adayı değerlendirme ve mesleğe yatkınlık ile ilgili, dikkat, algı, psikomotor yetenekler, farkındalık, hafıza gibi farklı becerileri ölçmeye yarayan bir sınavdır.

AYJET Uçuş Okulu'nda uygulanacak sınavla ilgili öğrencilerin hazırlık yapabilmesi adına bu bilgilendirme metni hazırlanmıştır.

SkyTest sınavına katılacak adayların belirtilen gün ve saatte aşağıdaki adreste hazır bulunmaları gerekmektedir.

SINAV YERİ : AYJET UÇUŞ OKULU GENEL MÜDÜRLÜK BİNASI

Ataköy 7-8-9-10. Kısıم Mahallesi Çobançeşme E-5 Yan Yol Cad. No: 18/2A
Selenium Retro Plaza (A Blok B-1) 34156
Bakırköy / İstanbul / TÜRKİYE ☎ : +90 212 639 6300

Her modül öncesi sizlere pratik yapabilmeniz için o modülün “Practise” kısmı tanımlanacak hemen ardından “Test” uygulaması ile Level 1 ve Level 2 olarak iki aşamada sınav gerçekleşecektir.

Sınav salonunda; kulaklık, joystick ve sadece “Maths” ve “Technical Comprehension” modüllerinde kullanacağınız kâğıt, kalem mevcuttur.

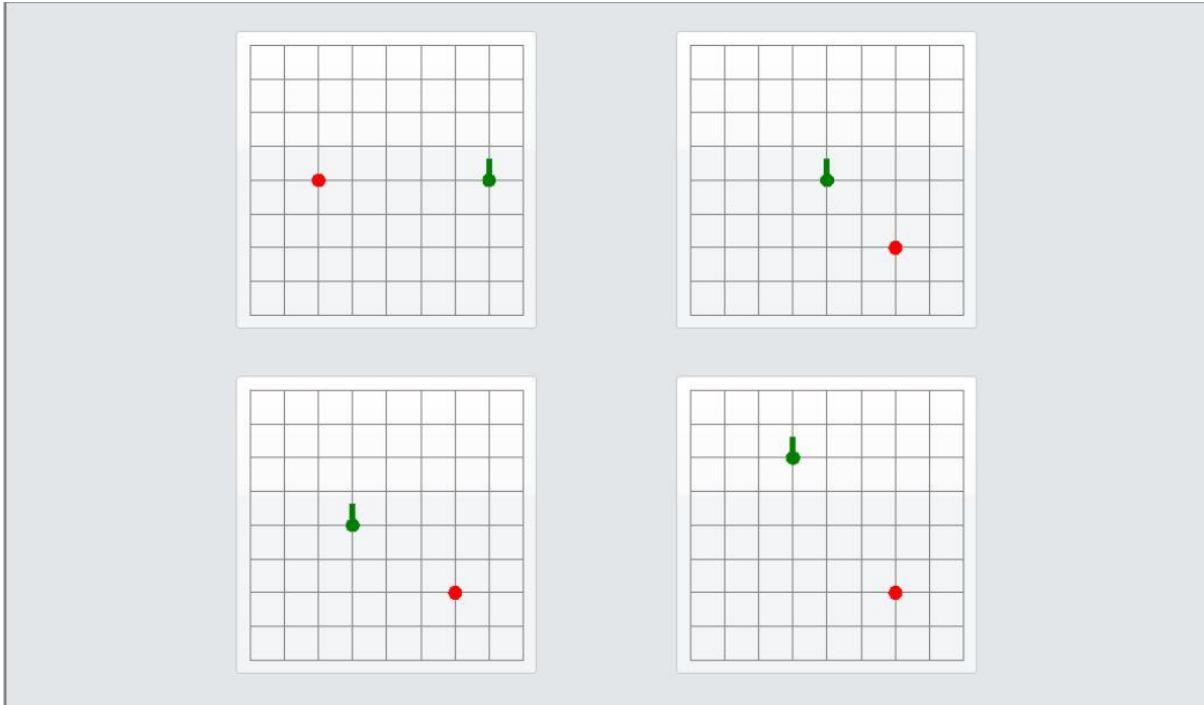
BAŞARILAR DİLERİZ

AYJET UÇUŞ OKULU
HALKLA İLİŞKİLER DEPARTMANI

INDEX

- 1. Spatial Orientation (2D)**
- 2. Spatial Orientation (3D)**
- 3. Vigilance-1**
- 4. Vigilance-2**
- 5. Information Perception & Processing**
- 6. Math**
- 7. Technical Comprehension**
- 8. Capacity**
- 9. Flight Capacity**

1. SPATIAL ORIENTATION(2D)



Uzay Oryantasyonu kapsamına giren bir oyun. İki boyutlu bir düzlemden yeşil(Starting Pinpoint Position) ile gösterilen noktadan kırmızı (Final Pinpoint Position) ile gösterilen noktaya varmaya çalışıyoruz. Bize verilen komutlar go ahead, turn back and go ahead, turn left and go ahead, turn right and go ahead vb. olacaktır. Dikkat etmemiz gereken önemli bir nokta örneğin turn right and go ahead dediğinde sağa dönüp bir birim ilerlemek gerekiyor. Yani sağa dönmek olduğun yerde durup dönmektir ilerleyerek dönmek değil. Oyunda **10 tane** görev bulunuyor. Oyun oynarken önce deneme yapıyoruz, sonra test oluyoruz.

Örnek oyun:

Soruda bize gelen komutlar sırasıyla şunlar:

Go Ahead + Go Ahead + Turn Right and Go Ahead + Turn Right and Go Ahead

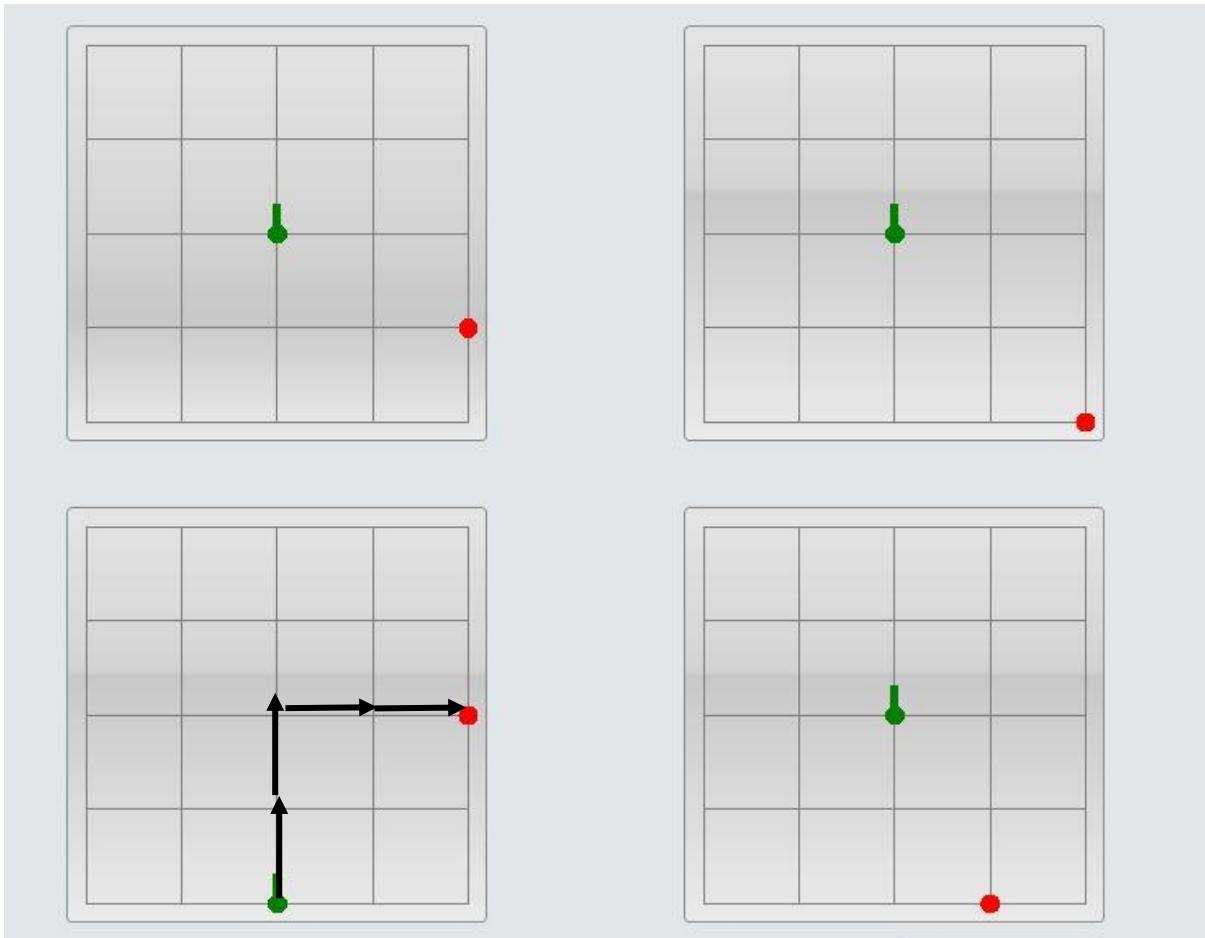
Bu komutları uygulayarak aşağıdaki şekillerin hangisinde yeşilden kırmızıya ulaşırız?



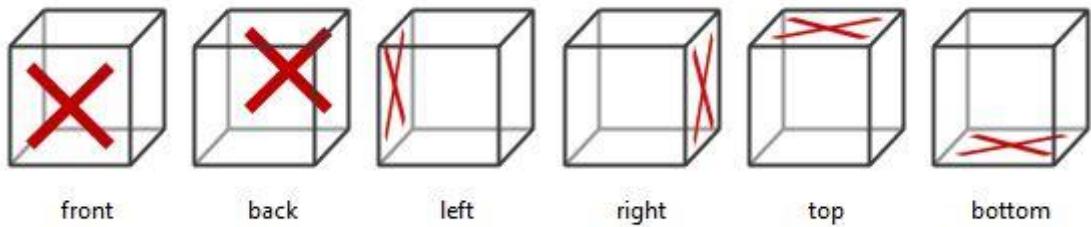
Örnek oyun2:

Soruda bize gelen komutlar sırasıyla şunlar:

Go Ahead + Go Ahead + + Turn Right and Go Ahead + Go Ahead



2. SPATIAL ORIENTATION(3D)



Küp çevirme oyunu. Kübün altı tane yüzeyi var. Ön/Arka/Sol/Sağ/Üst/Alt.

Öncelikle bize initial position veriyor. Initial position "front" demek ön yüzde bir X işaretini var demektir. Daha sonra bize **front/back/left/right** komutları veriliyor. Bu komutları sırasıyla uygulayarak kübü hayali olarak döndürüyoruz ve en sonunda X işaretinin kübün hangi yüzeyinde kaldığını söylüyoruz. Oyun oynarken önce deneme yapıyoruz, sonra test oluyoruz. Test olurken **10 tane** görev karşınıza gelecektir.

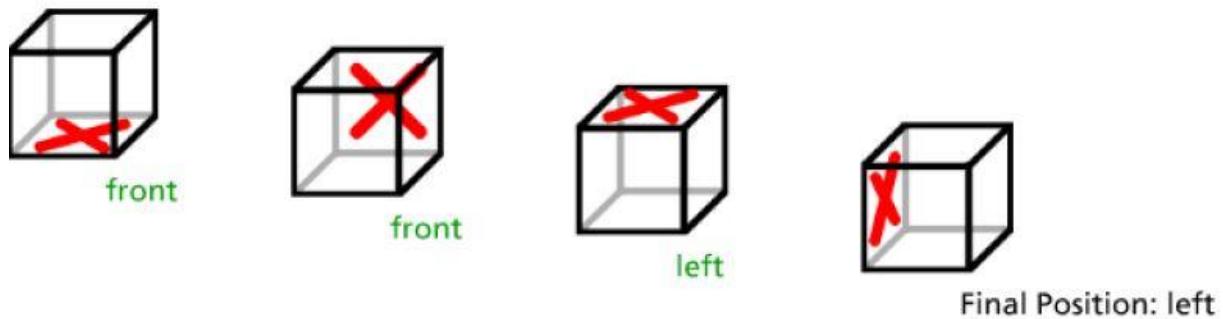
Örnek oyun:

Initial Position: bottom

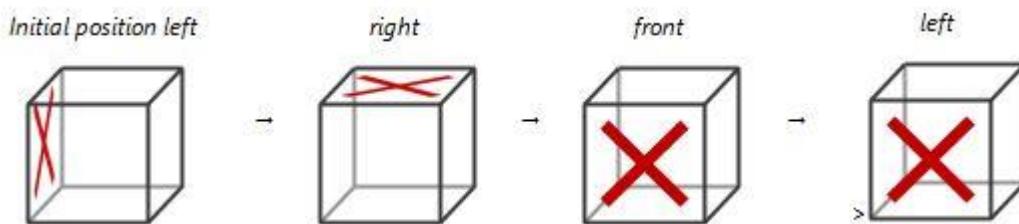
Final Position: left

Commands (green): front > front > left

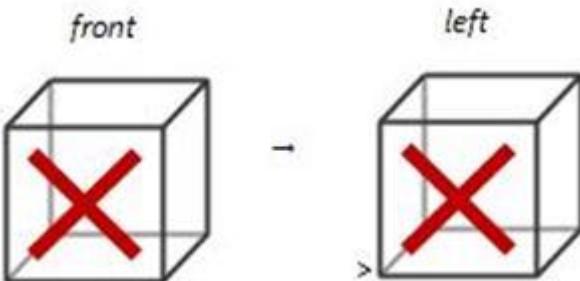
Initial Position: bottom



Örnek oyun 2:



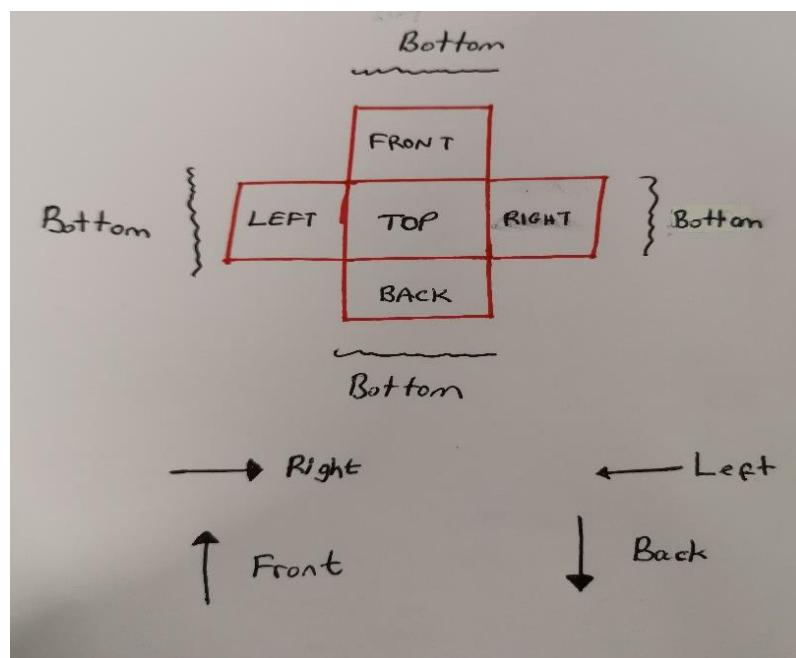
Bu oyunda **X** işaretini front ya da back konumdaysa verilen left/right dönüşüler hiçbir şeyi değiştirmez ve **X** aynı yüzeyde kalır. Örnek:



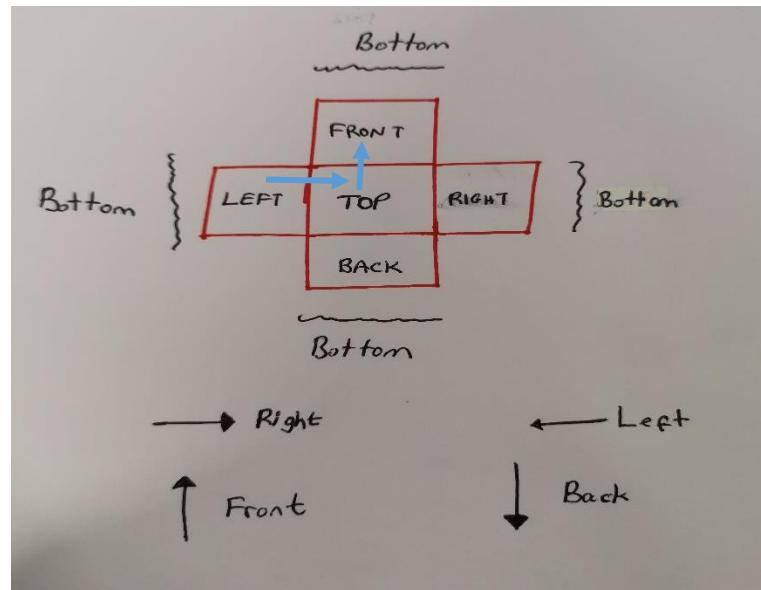
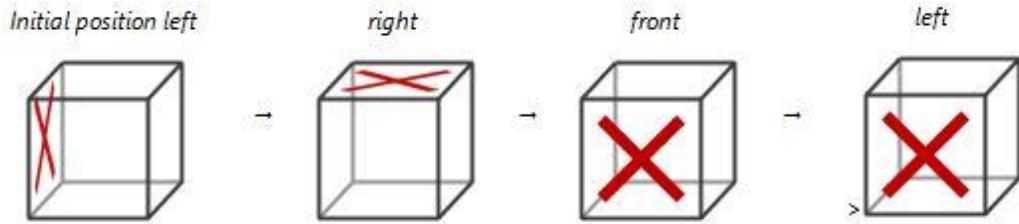
Aynı şekilde **X** işaretini left ya da right konumdaysa verilen front/back right rotationlar hiçbir şeyi değiştirmez ve **X** aynı yüzeyde kalır .Örnek:



Bu oyunu kübü 2 boyutlu düzlemde düşünerek de oynayabilirsiniz.



Örnek Oyun:

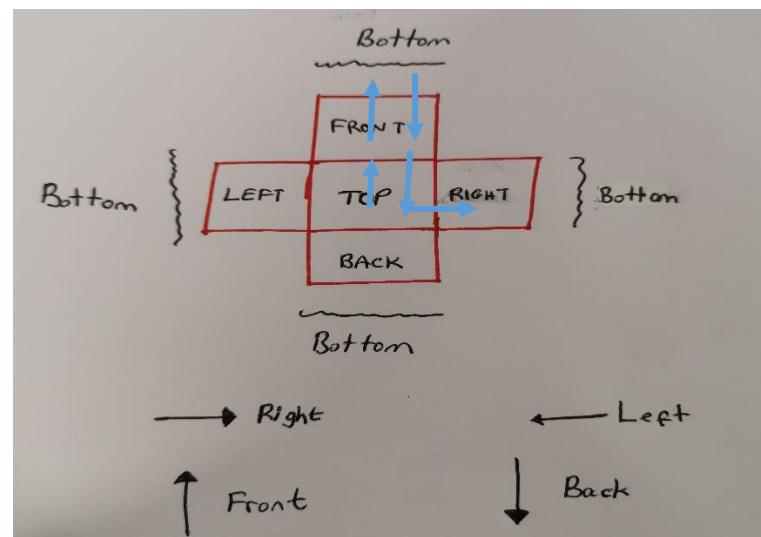


Fronttan left right taraflarına gitmeye gerek yok o yüzden boş bırakılmış.

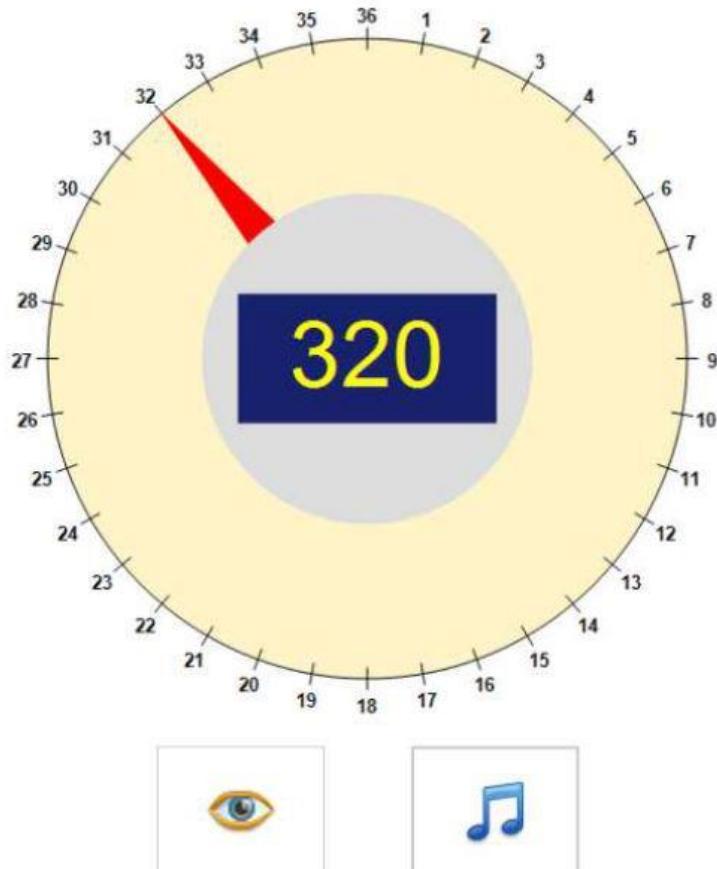
Örnek oyun2 :

Inial position : TOP

Front + Front + Back + Right + Back + Right

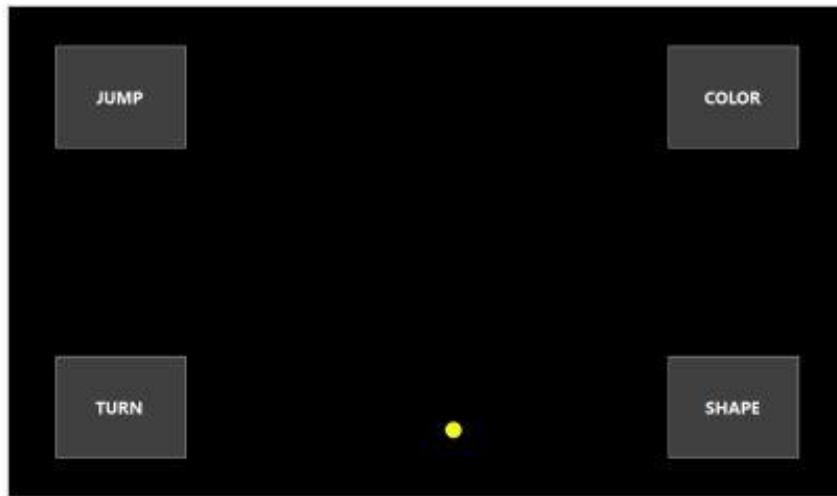


3. VIGILANCE -1



Tetikte olmayı ölçen bu oyun aynı zamanda bölünmüş dikkat yeteneğini de ölçüyor. Oyunu oynarken kulaklığa ihtiyaç duyuyoruz. Oyunda digital ve analog iki gösterge var. Bu göstergeler aynı anda değişiyorlar. Eğer **digital** ve **analog** göstergelerde okuduğumuz değerler farklı olursa sol altta bulunan göz şeklindeki işarette basıyoruz. Oyunu oynarken bir yandan da sesli uyarılar alıyoruz. 3 defa arka arkaya aynı sesi duyarsak sağ altta bulunan ses işaretine basıyoruz. Sınav olurken önce deneme yapıyoruz, sonra test oluyoruz. Sınav **8 dakika** sürmektedir.

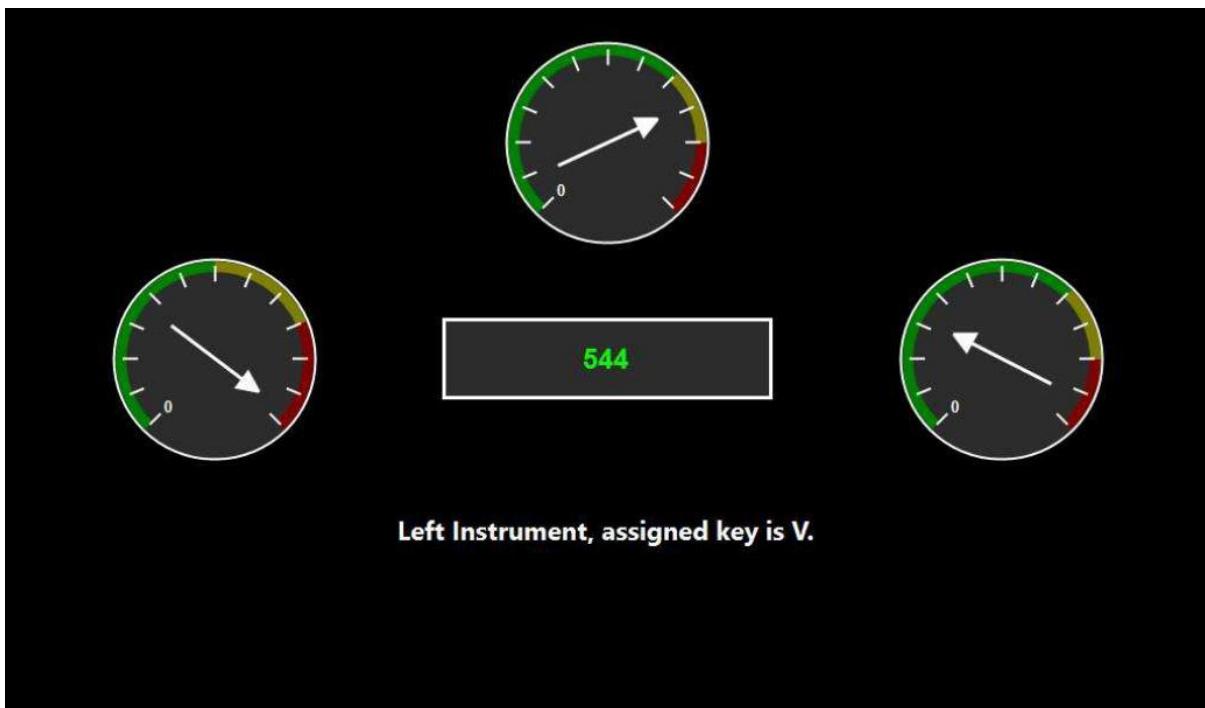
4. VIGILANCE -2



Görsel dikkat ve tetiktelik gerektiren bu oyunda sarı nokta saat yönünde ya da saatin tersi yönünde dönerken bazı özellikleri değişiyor. **COLOR** renk değişimi, **SHAPE** şekil değişimi, **TURN** yön değişimi ve **JUMP** ise noktanın bir anda 2 adım atması anlamına geliyor.

Değişen özelliğe göre karşılık gelen komuta basmamız gerekiyor. Zaman önemli bir faktör, hızlı tepki vermeniz lazım. Deneme kısmı **3 dakika** test **12 dakika** sürüyor.

5. INFORMATION PERCEPTION AND PROCESSING



Bilgi algılama ve işleme oyunu. Oyunda 4 tane gösterge var. Soldaki, üstteki ve sağdaki aletlerde yeşil, sarı ve kırmızı bölgeler var. Oyun başladığında sol, üst ve sağdaki göstergelere bazı harfler atanıyor. Mesela görselde **left instrument key V** olarak atanmış. Eğer sol alette ibre **kırmızı bölgeye** geldiyse V tuşuna basılması gerekiyor. Bir diğer görev ise ortadaki dikdörtgen ekranda çıkan sayıların üzerinden bazı toplama ve çıkarma işlemlerinin yapılmasıdır. Gerekli işlem yapılarak, dikdörtgen gösterge **gri renge döndüğünde** sonucu girmemiz gerekiyor. Son bulunan sayı üzerinden toplama çıkarma devam edecektir. Sınav **10 dakika** sürüyor. Önce deneme yapılıyor, sonra test sınavı karşınıza çıkacaktır.

6. MATH

15 tane matematik ve geometri sorusu karşımıza çıkacaktır. Önce deneme yapılıyor, sonra test başlıyor. Cevapları ne kadar hızlı girerseniz o kadar yüksek puan alırsınız. Bu sınavda kalem kağıt serbest fakat **hesap makinesi yasak**. Bu sınavda temel dört işlem soruları ayrıca trigonometri ve geometri soruları ile karşılaşacaksınız.

It takes an aircraft 4 hour(s) to cover a distance of 1 360 miles. Calculate its average cruising speed.

Answer: A. 370 mph

- B. 340 mph
C. 290 mph
D. 390 mph

There are two cogwheels in a gear: The first one has 19 cogs, the other one 13 cogs. How often does each cogwheel rotate, until they are located in their primary position again?

Answer: A. cogwheel 1: 10 , cogwheel 2: 24

- B. cogwheel 1: 13 , cogwheel 2: 19
C. cogwheel 1: 10 , cogwheel 2: 17
D. cogwheel 1: 16 , cogwheel 2: 16

Current time is 15:59 o'clock. What is the new time when you add 66 minutes to the current time?

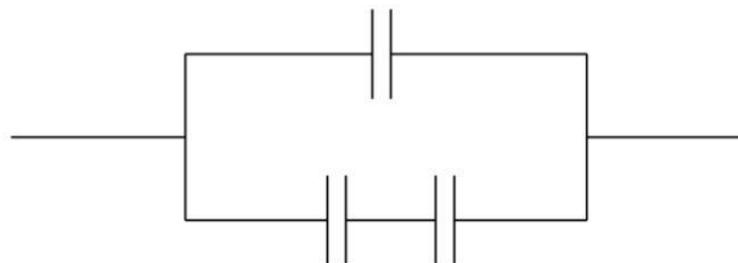
Answer: A. Hours: 15 , Minutes: 6

- B. Hours: 21 , Minutes: 6
C. Hours: 18 , Minutes: 5
→ D. Hours: 17 , Minutes: 5

7. TECHNICAL COMPREHENSION

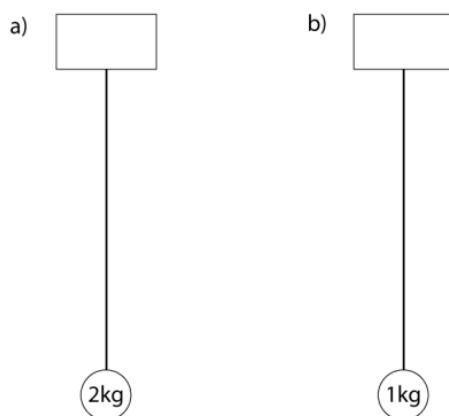
Bu bölümde 15 tane temel fizik problemi karşınıza çıkacaktır. Önce deneme yapılıyor, sonra test başlıyor. Cevapları ne kadar hızlı girerseniz o kadar yüksek puan alırsınız. Sınav içeriği olarak temel seviyede elektrik, mekanik, aerodinamik ve elektromanyetik soruları geliyor.

Every capacitor has a capacity of 6 farad. How big is the capacity of this electric circuit?



- a) 6 Farad
 - b) 12 Farad
 - c) 18 Farad
 - d) 9 Farad

Which pendulum has the shorter period of oscillation?



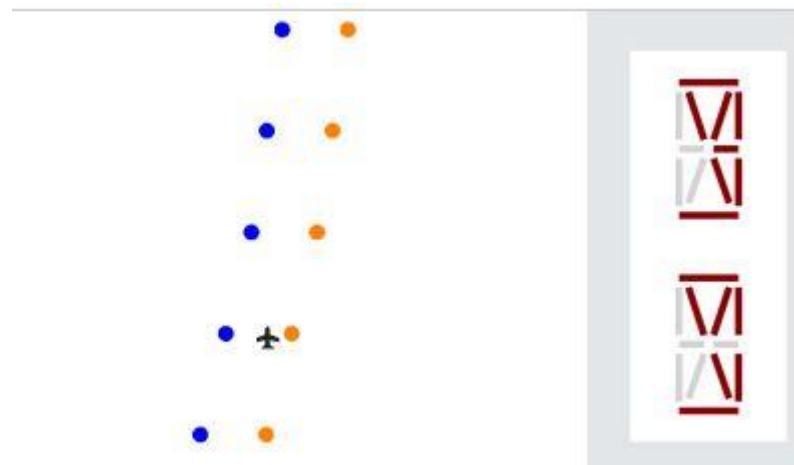
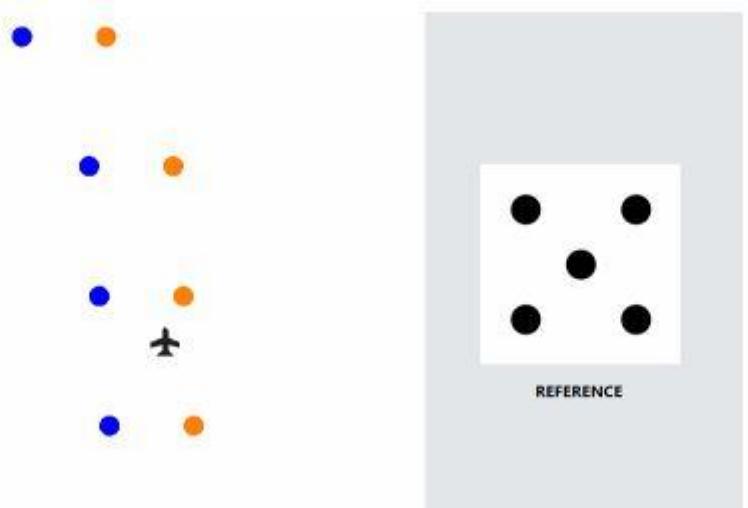
- a) Pendulum a) has the shorter period of oscillation.
 - b) Pendulum b) has the shorter period of oscillation.
 - c) Both pendulums have the same period of oscillation.

Result: c) Both pendulums have the same period of oscillation as period is only subject to cord length and not affected by mass.

Correct answer

Resumo

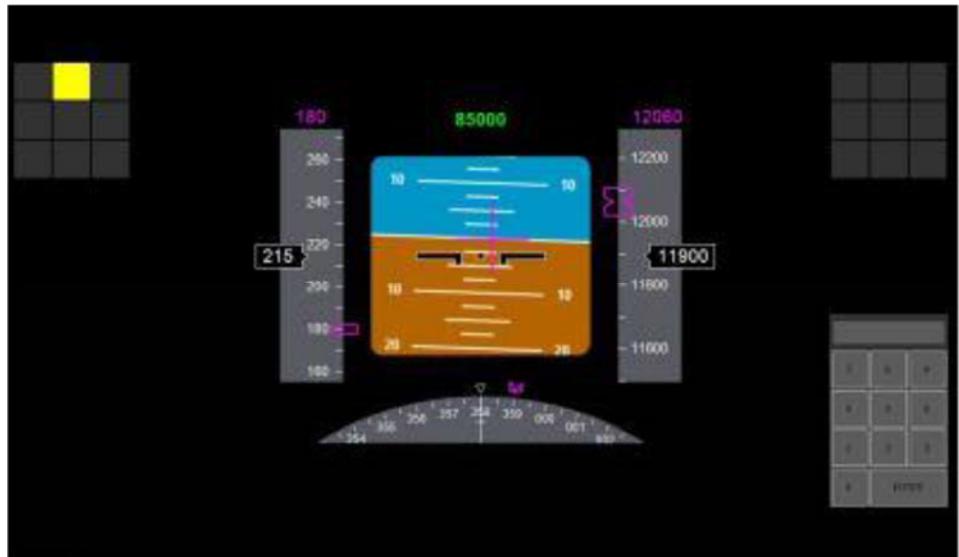
8. CAPACITY



Dikkat ve psikomotor yeteneklerini ölçen bu testte 3 tane görev var.

1. Birinci görevde sol tarafta mavi ve turuncu noktalar görüyoruz. Siyah renkli uçağı bu noktaların arasında uçuracak şekilde joystick ile yönlendiriyoruz.
2. Birinci görevle aynı zamanda ikinci bir görev olarak, sağ tarafta **referans** bir şekil gösteriliyor. Daha sonra bu bölgede şekiller değişimeye başlıyor ve referans şeklini tekrar gördüğümüzde joystick üzerinde herhangi bir tuşa basmanız bekleniyor.
3. Son görevde yine sağ tarafta alt alta iki şekil karşınıza çıkıyor ve bu iki şekil birebir aynısısa yine joystick üzerinde bir tuşa basmanız gerekiyor. Önce **3 dakika** süren **deneme**, sonra da **3 dakikalık test** yapılmıyor.

9. FLIGHT CAPACITY



Oyunda kulaklık ve joystick kullanmanız gerekiyor. Oyun göz-el koordinasyonunu ölçmenin yanı sıra bazı görsel görevleri içeriyor ve ilerledikçe seviyesi de zorlaşıyor. Oyunda karşılaşacağınız görevler şöyle sıralanabilir;

- Ana görev uçağın **hızını**, **irtifasını** ve **heading değerini** bozulmalara karşı sabit tutmak.

Joystick üzerindeki throttle düğmesini, pitch ve roll kumandalarını kullanarak uçağı uçuruyoruz. Uçuş yaparken magenta renkle gösterilen hedef **hız** (resimde **180 kt**), hedef **irtifa** (**12060 ft**) ve hedef **heading** (**350**) değerlerini takip ediyoruz. Bu görevleri yaparken thrust arttırap azaltabiliyoruz (aşağıdaki görselde kırmızı kutu içerisinde gösterilmiştir). Sınav başlamadan önce thrust düğmesini %50 seviyesine getirip oyunu başlatılabilirsiniz.

- Aynı zamanda sol ve sağ üstte sayısal tuş takımında yanınca yanıp yanmaması gelen sayıya kendi klavyemizde (klavyedeki sağ taraftaki tuş takımını) basıyoruz. Örneğin şuan sol üstte 8 yanıyor, klavyede 8'e basıyoruz.
- Bir diğer görev ortadaki PFD ekranının (orta ekran) üstünde yazacak yeşil sayıları (**85000**) ezberlemek ve oyun durduğunda bu sayıları art arda girmek.
- Son olarak da bir sesli görev var. Arka arkaya **3** tane **tek** sayı duyarsak klavyede **X**, **3 çift** sayı duyarsak klavyede **Z** tuşuna basıyoruz. X ve Z yerine Joystick'te 3 ve 4 numaralı tuşlara da basabiliriz. Deneme ve test 2şer dakika sürüyor.

