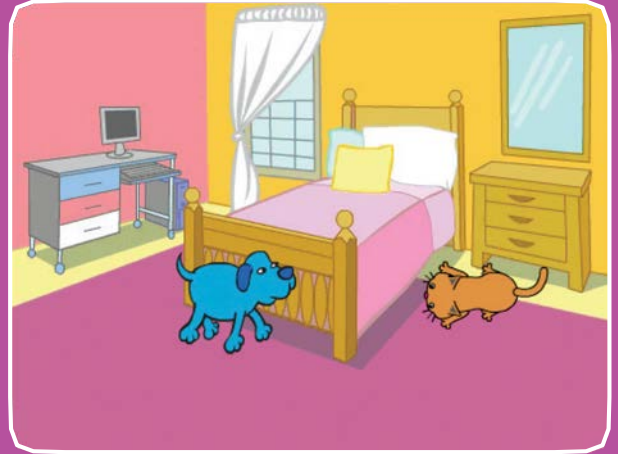
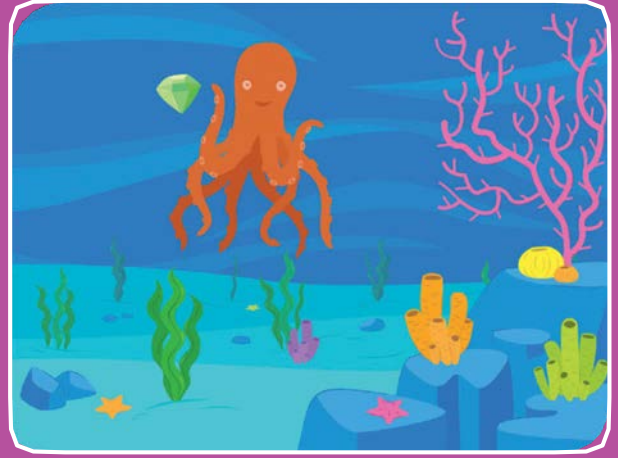
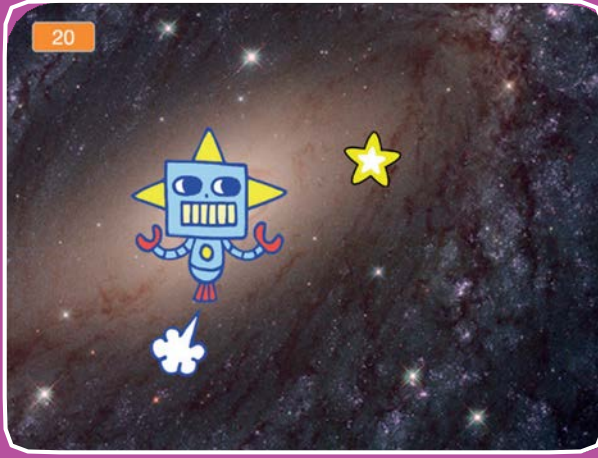


Takip Oyunu Kartları



Bir kuklayı kovalayıp yakaladığında puan kazandığın bir takip oyunu yap.

Takip Oyunu Kartları

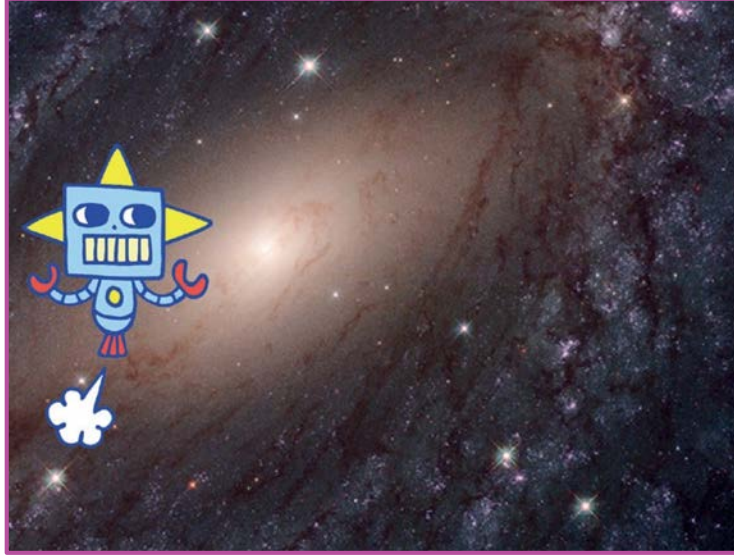
Bu kartları řu sırayla kullanın :

1. Sağa ve Sola Hareket Et
2. Ařağı ve Yukarı Hareket Et
3. Yıldızı Kovala
4. Bir Ses Çal
5. Puan Ekle
6. Seviye Atla!
7. Zafer Mesajı

Saęa ve Sola Hareket Et



Karakterini saęa ve sola hareket ettirmek için ok tuşlarına bas.



Sağa Sola Hareket Et

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



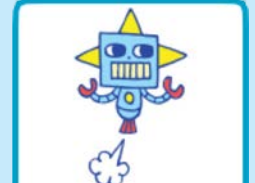
Bir dekor seç.



Galaxy

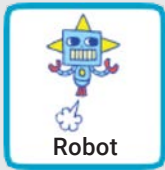


Bir karakter seç.



Robot

KODLA



sağ ok ▼ tuşuna basılınca

x konumunu 10 değiştir

Sağ Ok'u Seç.

sol ok ▼ tuşuna basılınca

x konumunu -10 değiştir

Sol Ok'u Seç.

Sola doğru hareket ettirmek için – (eksi) işareti koy.

DENE

Ok tuşlarına bas.

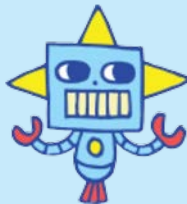


İPUCU

x, kuklanın sahne alanında soldan sağa doğru konumunu gösterir.

Sola doğru hareket ettirmek için negatif bir sayı yaz.

x konumunu -10 değiştir



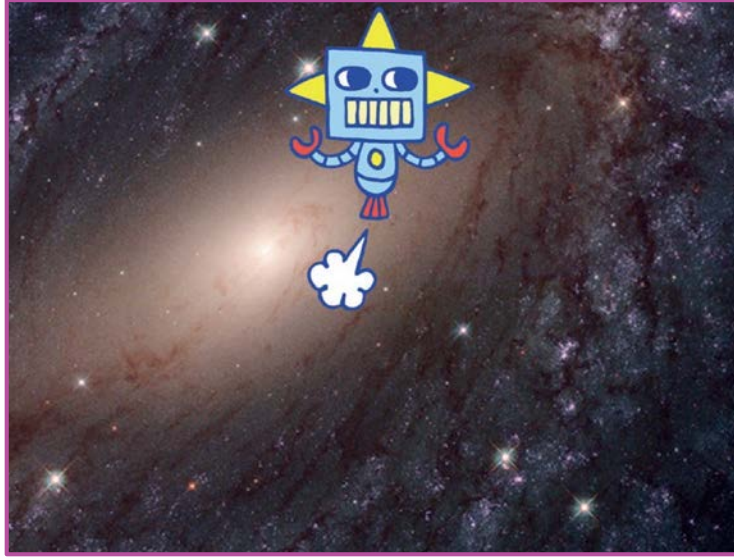
Sağa doğru hareket ettirmek için pozitif bir sayı yaz.

x konumunu 10 değiştir

Aşağı ve Yukarı Hareket Et



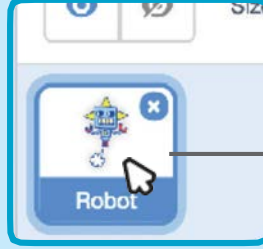
Aşağı ve yukarı hareket ettirmek için ok tuşlarına bas.



Aşağı Yukarı Hareket Et

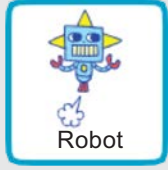
scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Seçmek için karaktere tıkla.

KODLA



yukarı ok ▼ tuşuna basılınca

Yukarı Ok'u seç.

y konumunu 10 değiştir

Yukarı doğru hareket ettirmek için 'y konumunu değiştir' bloğunu kullan.

aşağı ok ▼ tuşuna basılınca

Aşağı Ok'u seç.

y konumunu -10 değiştir

Aşağı doğru hareket ettirmek için - (eksi) İşareti koy .

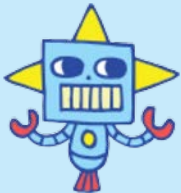
DENE

Ok tuşlarına bas.



İPUCU

y, kuklanın sahne alanında yukarıdan aşağıya doğru konumunu gösterir.



y konumunu 10 değiştir

Yukarı taşımak için pozitif bir sayı yaz.



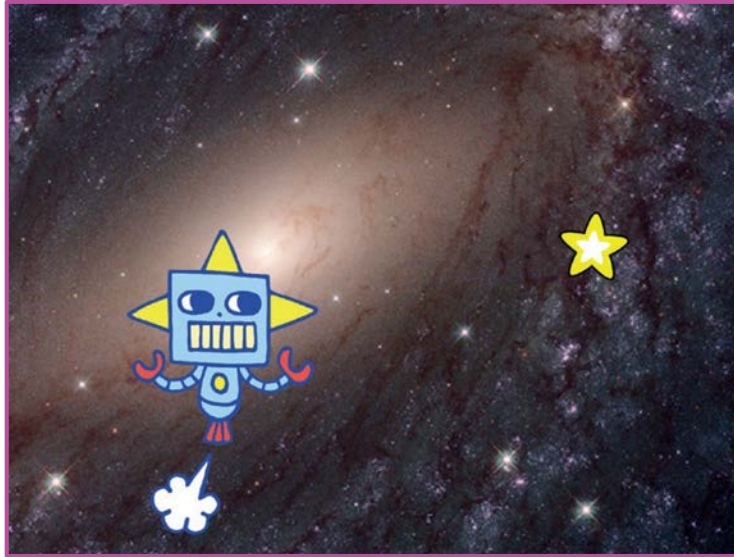
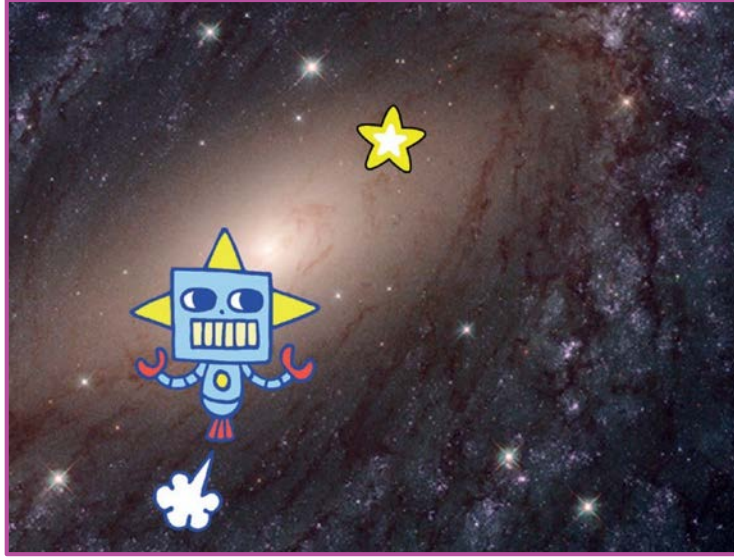
y konumunu -10 değiştir

Aşağı taşımak için negatif bir sayı yaz.

Yıldızı Kovala



Kovalamak için bir kukla ekle.



Yıldızı Kovala

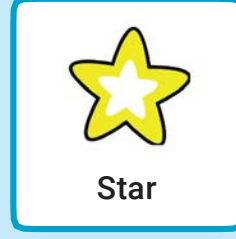
scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Kovalamak için bir kukla seç, örneğin Star.



KODLA



DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.

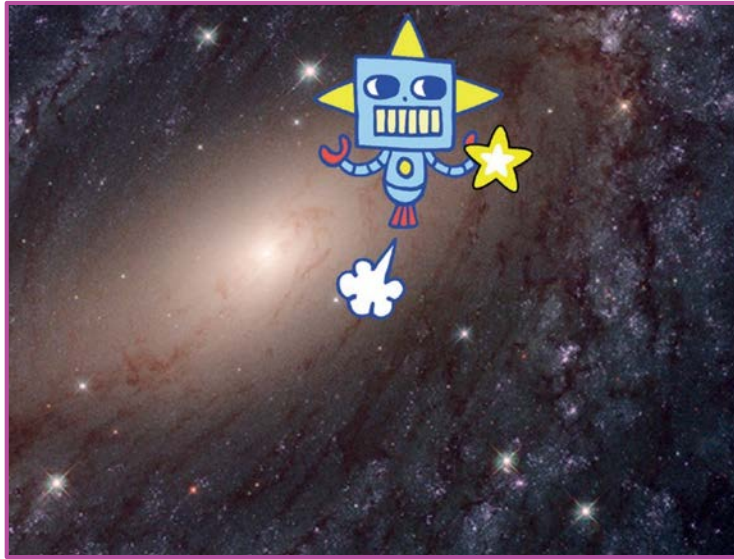


Durdurmak için durdur sembolüne tıkla.

Bir Ses al



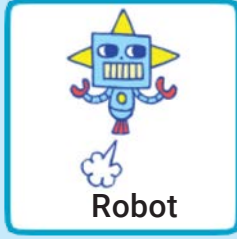
Karakterin yıldıza her deėdiėinde alması
iin bir ses ekle.



Bir Ses Çal

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Robot

Ses eklemek istediğin kuklaya tıkla.

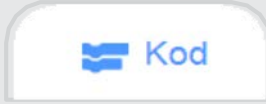


Sesler sekmesine tıkla

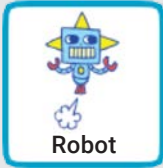


Ses Kütüphanesinden bir ses seç, örneğin Collect.

KODLA



Kod sekmesine tıkla.



Robot



tıklandığında

sürekli tekrarla

eğer

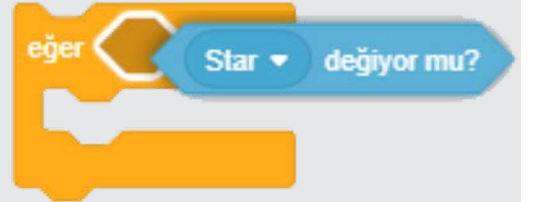
star

değişiyor mu?

ise

collect

sesini bitene kadar çal



eğer

Star

değişiyor mu?

Eğer-ise bloğunun içine değişiyor mu? bloğunu ekle

Menüden ses seç.

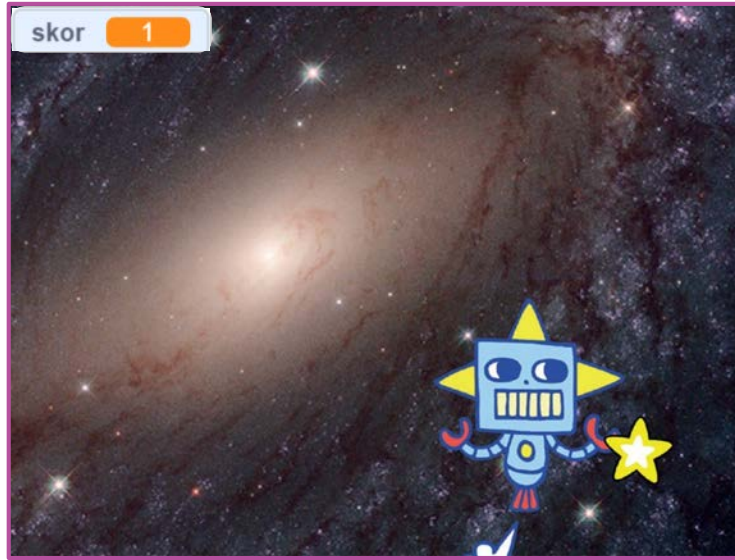
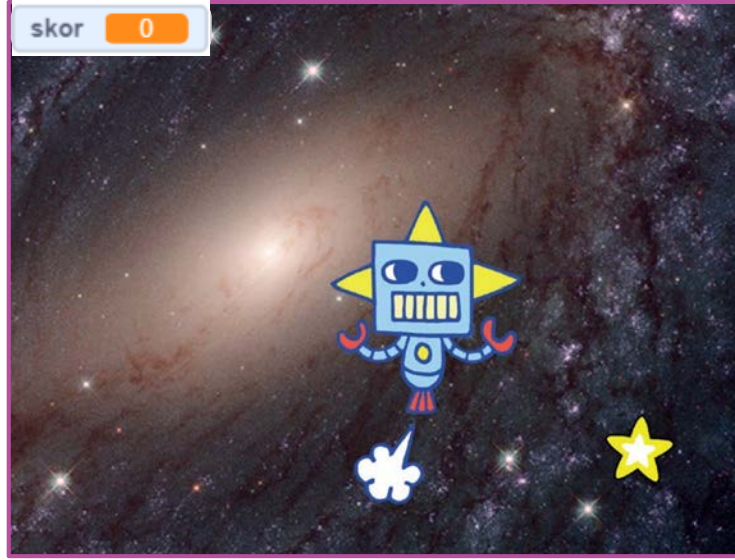
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Puan Ekle

Yıldıza her değdiğinde puan kazan.



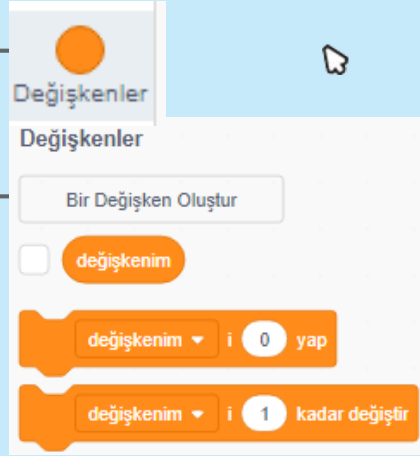
Puan Ekle

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Değişkenler'i seç.

'Değişken Oluştur'
düğmesine tıkla.



Yeni Değişken

Yeni değişken adı:

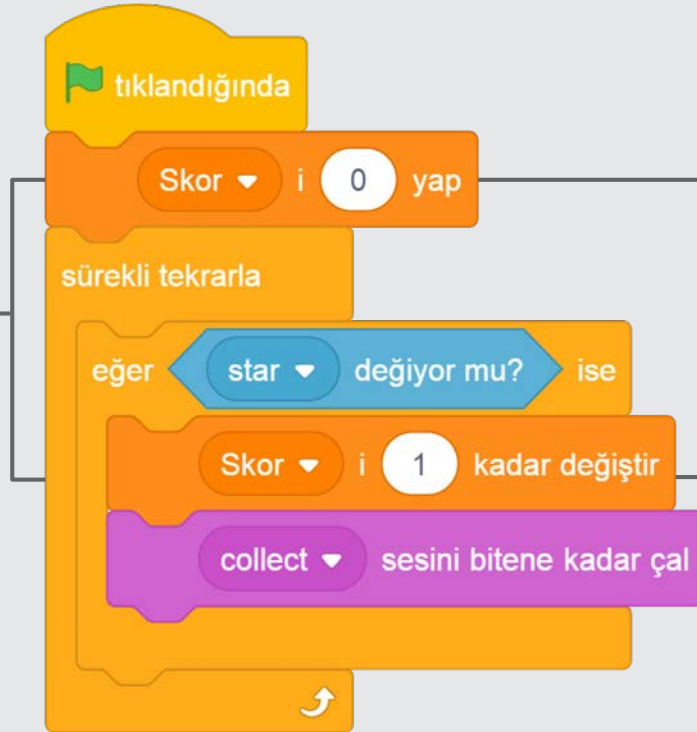
skor

Değişkenine **Skor** ismini ver
Daha sonra **OK**'a tıkla.

KODLA



Menüden değişken
adını seç.



Puanı sıfırlamak
için bu bloğu ekle.

Puanı artırmak için
bu bloğu ekle.

İPUCU



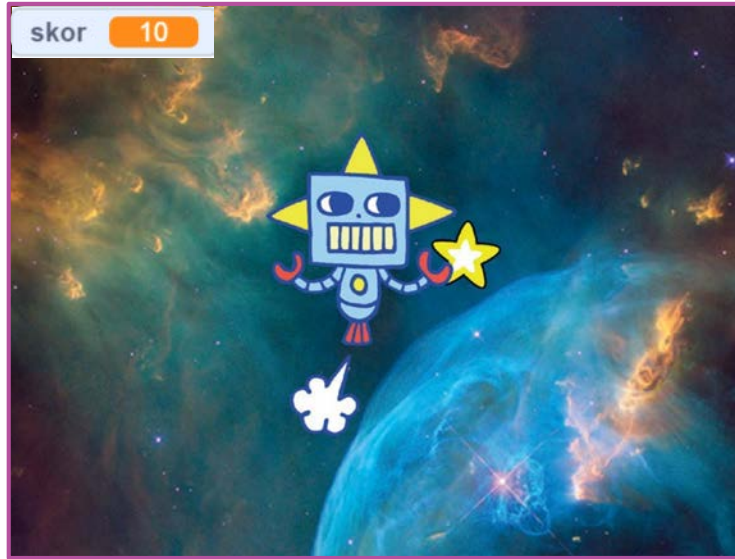
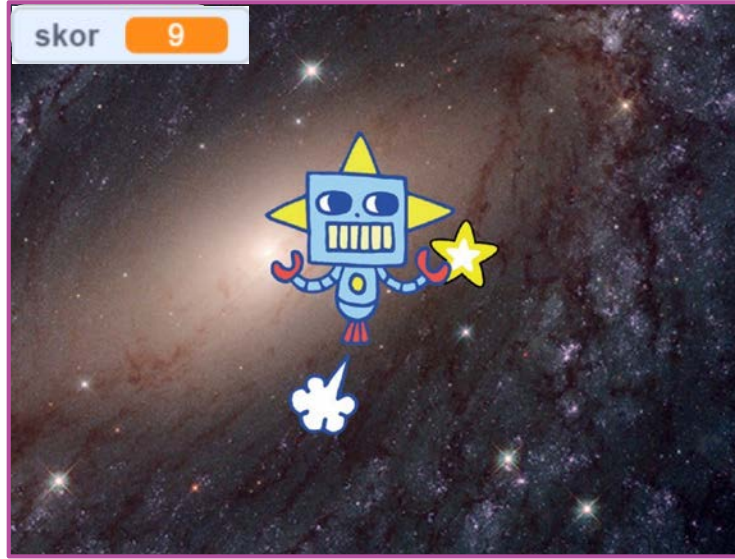
Puanı sıfırlamak için '**değişkenimi (0) yap**' bloğunu kullan.



Puanını artırmak için '**değişkenimi (1) kadar değiştir**'
bloğunu kullan.

Seviye Atla!

Bir sonraki seviyeye geç.



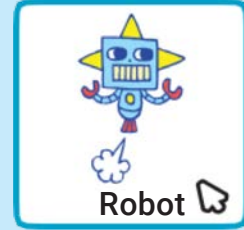
Seviye Atla!

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

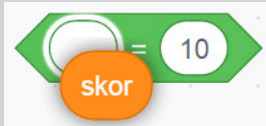
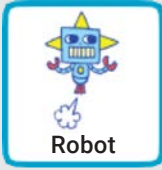


İkinci bir arka plan seç, örneğin Nebula.

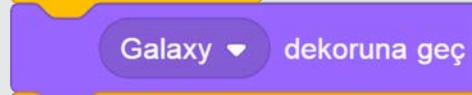


Robot'u seç.

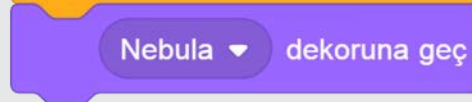
KODLA



Operatörler kategorisindeki **Eşittir** bloğunun içine **Skor** bloğunu ekle.



İlk arka planını seç.



Geçiş yapacağın arka planı seç.



Bir ses seç.

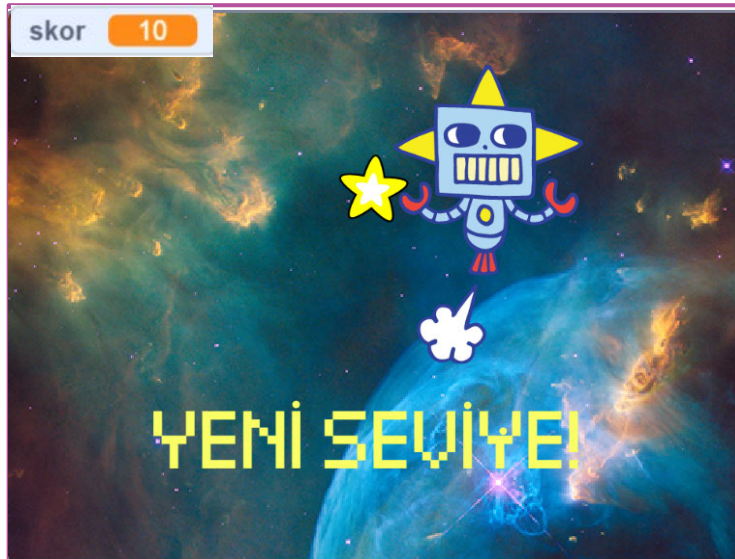
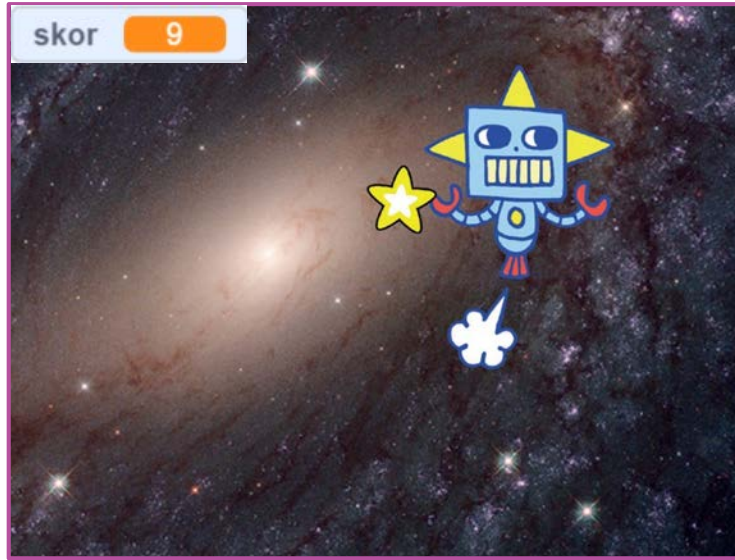
DENE

Oyununu başlatmak için yeşil bayrağa bas!



Zafer Mesajı

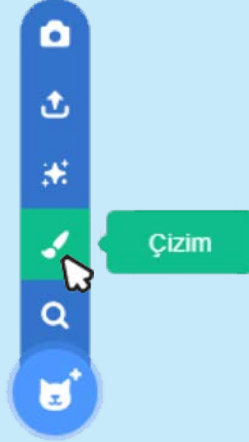
Bir sonraki seviyeye geçtiğinde
ekranda belirecek bir mesaj yaz.



Zafer Mesajı

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Yeni bir kukla oluşturmak için 'Çizim' ikonunu seç.

Bir mesaj yazmak için 'Metin' aracını kullan.Örneğin 'Yeni Seviye'



Yazı tipi rengini, boyutunu ve stilini değiştirebilirsin.

KODLA



Başlangıçta mesajını sakla.



Bir sonraki seviye için belirlediğin arka planı seç.

Mesajını göster.

DENE

Oyununu oynamak için yeşil bayrağa bas.

