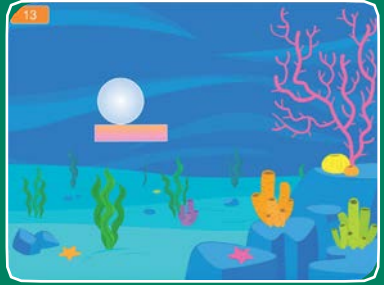
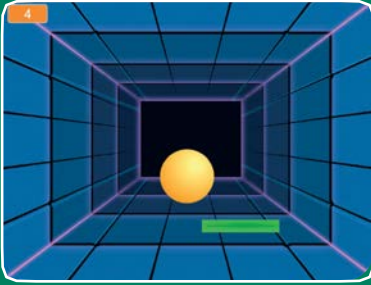


Pong Oyunu Kartları



Zıplayan bir top oyunu yap ve kazanmak için puan topla!

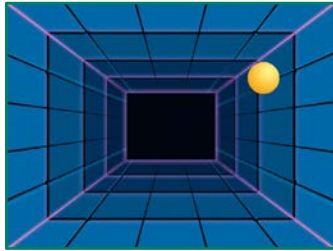
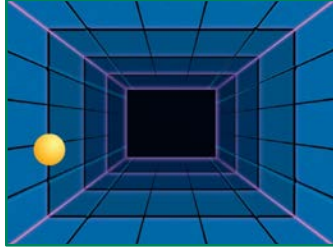
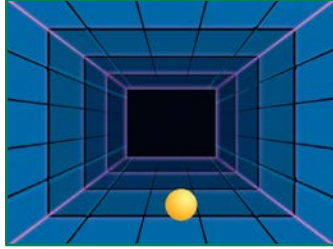
Pong Oyunu Kartları

Bu kartları şu sırayla kullanın:

1. Etrafta Zıpla
2. Raketi Hareket Ettir
3. Raketten Sekme
4. Oyun Bitti
5. Puan Topla
6. Oyunu Kazan

Etrafta Zıpla

Topu sahne etrafında hareket ettir.



Etrafta Zıpla

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



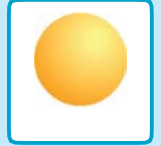
Bir dekor seç.



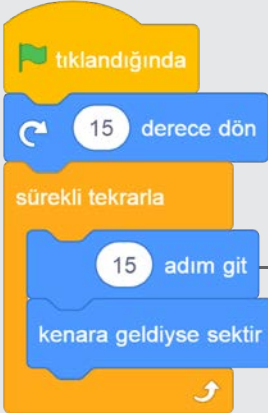
Neon Tunnel



Bir top seç.



KODLA



Topun daha hızlı hareket etmesi için daha büyük bir sayı yaz.

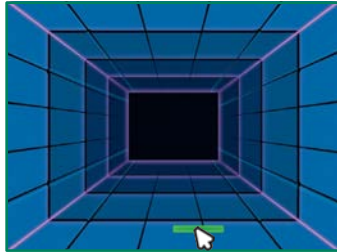
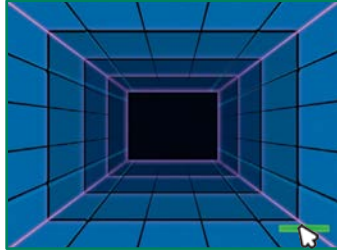
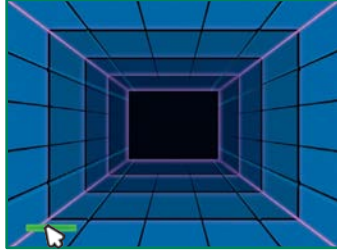
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Raketi Hareket Ettir

Fare imlecini hareket ettirerek raketini kontrol et.



Raketi Hareket Ettir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

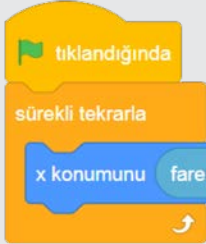


Topun arpması iin bir karakter se, rneėin Paddle.

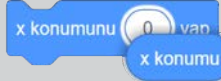


Ardından, raketini Sahne Alanı'nın alt kısmına srkle.

KODLA



X konumu () yap bloėunun iine farenin x'i bloėunu ekle



DENE

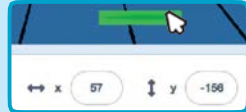
Yeřil bayraėa bas.



Raketini hareket ettirmek iin fare imlecini hareket ettir.

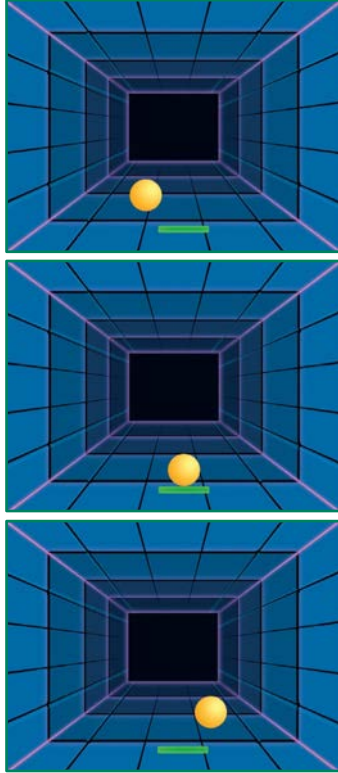
İPUCU

Fare imlecini sahne boyunca hareket ettirdiėinde raketin x konumunun deėiřtiėini greceksin.



Raketten Sekme

Topun rakete arptıktan sonra sekmesini saęla.

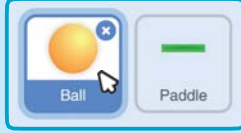


Raketten Sekme

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Seçmek için
topa tıkla.



KODLA

Aşağıdaki kod bloklarını topa ekle.



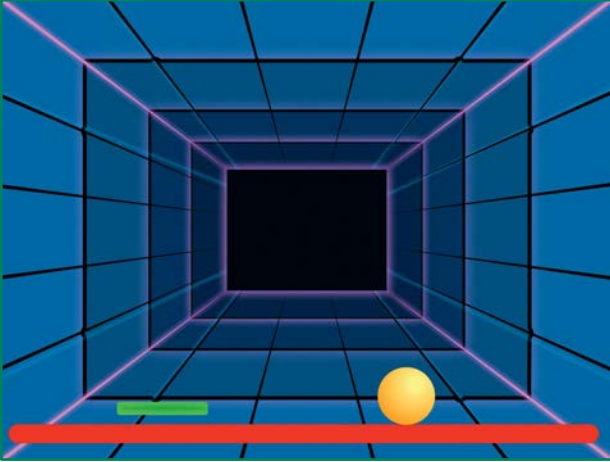
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Oyun Bitti

Top kırmızı çizgiye değdiğinde oyunu durdur.



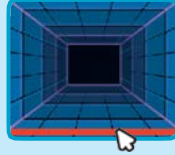
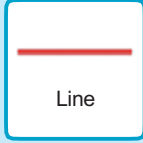
Oyun Bitti

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

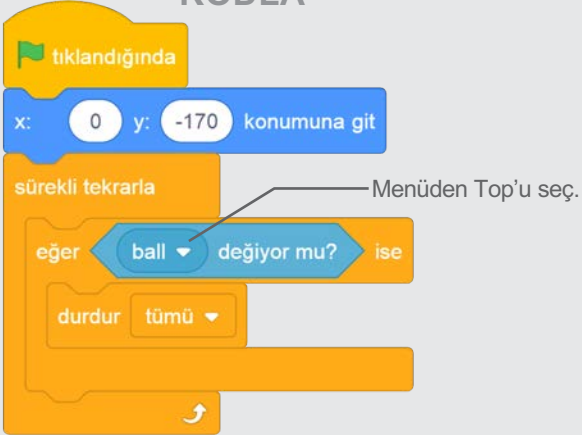
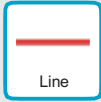


Line karakterini seç.



Line karakterini sahne alanının altına sürükle.

KODLA



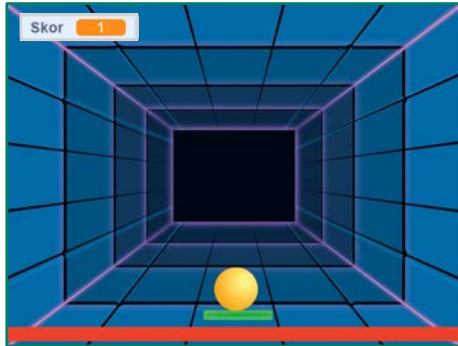
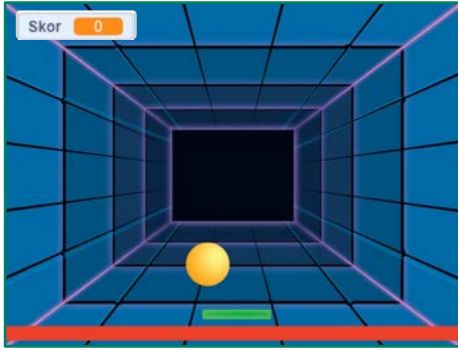
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Puan Topla

Raketle topu her yakaladığında bir puan ekle.



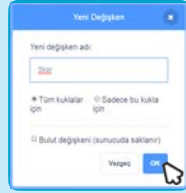
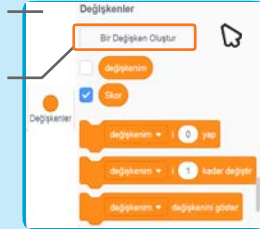
Puan Topla

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Değişkenler' i seç

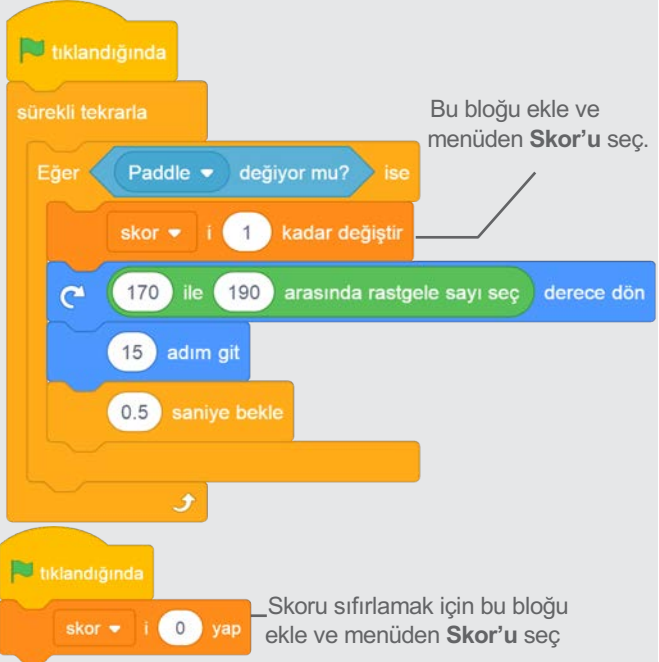
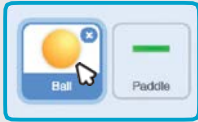
Bir Değişken Oluştur'a tıkla



Değişkene **Skor** adını ver ve **Tamam**'a tıkla.

KODLA

Seçmek için topa tıkla.



Bu bloğu ekle ve menüden **Skor**'u seç.

Skoru sıfırlamak için bu bloğu ekle ve menüden **Skor**'u seç

Oyunu Kazan

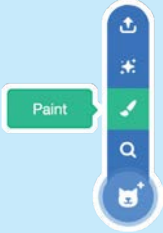
Yeterli puana ulařtıęında ekranda belirecek
bir zafer mesajı ekle!



Oyunu Kazan

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



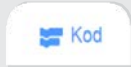
Yeni bir karakter oluşturmak için **Çizim**'i tıkla.

'**Kazandınız!**' mesajını yazmak için metin aracını kullan.



Yazı tipi rengini, boyutunu ve stilini değiştirebilirsin.

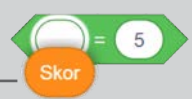
KODLA



Kod sekmesine tıkla.



Oyunu kazanmak için gereken puanı yaz.



Skor bloğunu İşlemler kategorisindeki **Eşittir** bloğunun içine yerleştir.

DENE

Oyunu başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Kazanmak için yeterli puan alana kadar oyna!