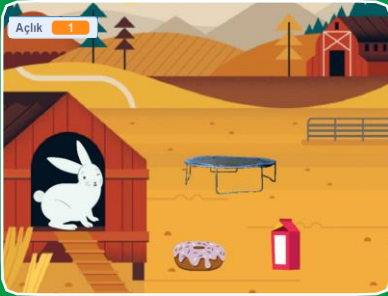


Sanal Hayvan Kartları



Yiyebilen, içebilen ve oyun oynayabilen
etkileşimli bir sanal hayvan yap.



Sanal Hayvan Kartları

Bu kartları şu sırayla kullanın:

1. Evcil Hayvanını Tanıt
2. Evcil Hayvanını Hareketlendir
3. Evcil Hayvanını Besle
4. Evcil Hayvanına İçecek Ver
5. Evcil Hayvanın Ne Diyor?
6. Oyun Zamanı
7. Açlık Seviyesi

Evcil Hayvanını Tanıt

Bir evcil hayvan seç ve bir şeyler söylet.



Evcil Hayvanını Tanıt

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



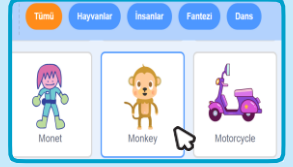
Bir arka plan seç,
örneğin Garden Rock.



Evcil hayvanın olması için bir
karakter seç, örneğin Maymun.



Birden fazla kostümü
olan bir karakter seç.



Karaktere ait diğer
kostümleri görmek için fare
ile üzerine gel ve bekle.

KODLA

Evcil hayvanını sahne alanında istediğin yere sürükle.



x: -50 y: 60 konumuna git

Konumunu ayarla.
(Seninki farklı olabilir.)



Evcil hayvanının söylemesini istediğin metni buraya yaz.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Evcil Hayvanını Hareketlendir

Evcil hayvanına hayat ver.



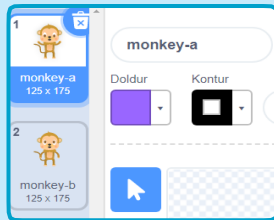
Evcil Hayvanını Hareketlendir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Kostümler

Evcil hayvanının kostümlerini görmek için **Kostümler** sekmesine tıkla.



KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla ve bu kodu ekle.



Bu kukla tıklandığında

Chee Chee sesini başlat

4 defa tekrarla

monkey-a kılığına geç

Bir kostüm seç.

0.2 saniye bekle

monkey-b kılığına geç

Farklı bir kostüm seç.

0.2 saniye bekle

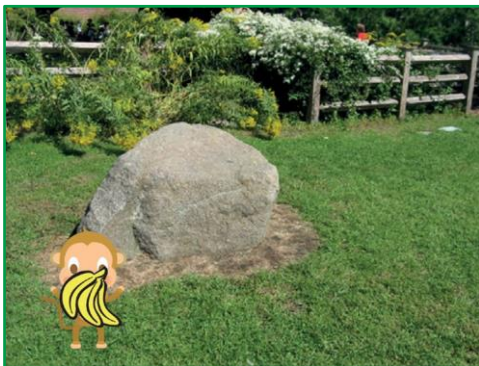
DENE

Evcil hayvanına tıkla.



Evcil Hayvanını Besle

Evcil hayvanını beslemek için yiyeceęe tıkla.



Evcil Hayvanını Besle

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Sesler

Sesler sekmesine tıkla.



Monkey



Ses kütüphanesinden bir ses seç, örneğin Chomp.



Bir yiyecek karakteri seç, örneğin Muz.



Bananas

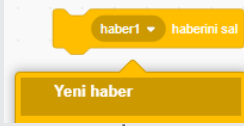
KODLA

Kod

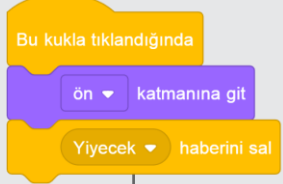
Kod sekmesine tıkla.



Bananas



Yeni Haber'i seç ve Yiyecek adını ver.

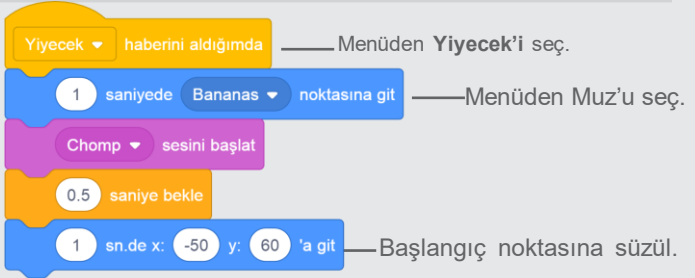


Yiyecek haberini sal.

Evcil hayvanını seç.



Monkey



Menüden Yiyecek'i seç.

Menüden Muz'u seç.

Başlangıç noktasına süzül.

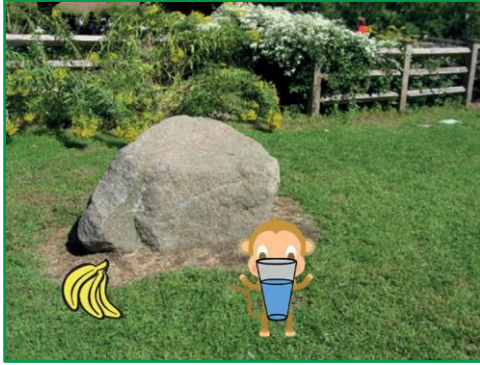
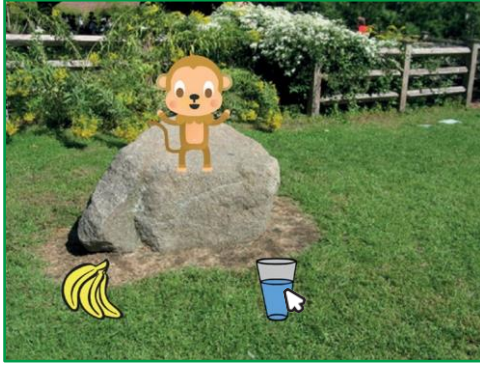
DENE

Yiyeceğe tıkla.



Evcil Hayvanına İecek Ver

Evcil hayvanına imesi iin biraz su ver.



Evcil Hayvanına İçecek Ver

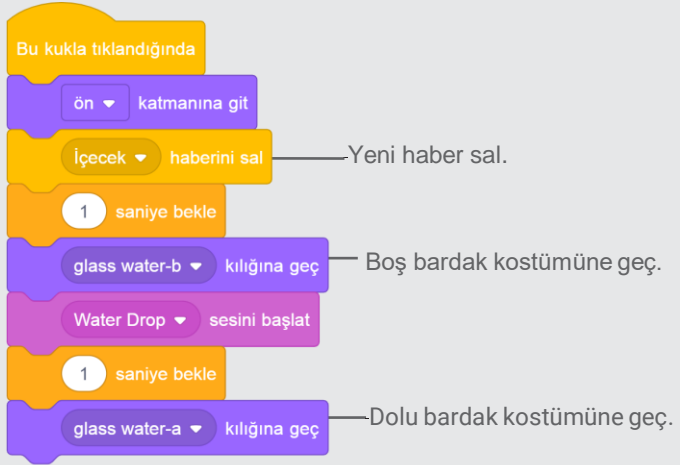
HAZIRLAN



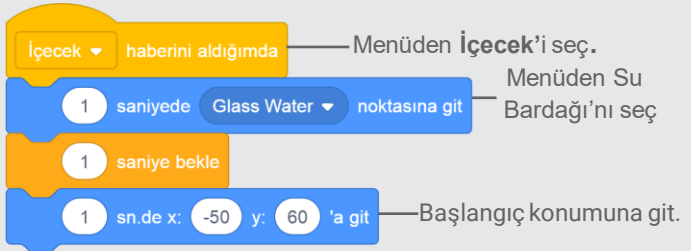
Bir içecek karakteri seç, örneğin Glass.



KODLA



Evcil hayvanına, haberi aldığı anda ne yapacağını söyle.



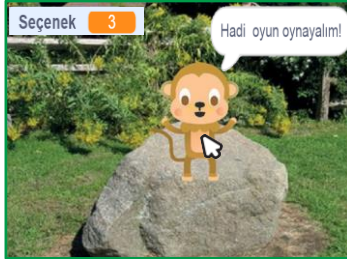
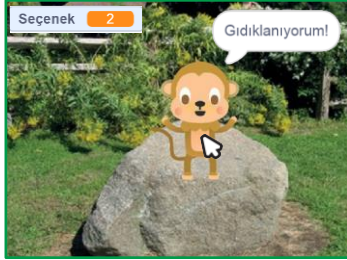
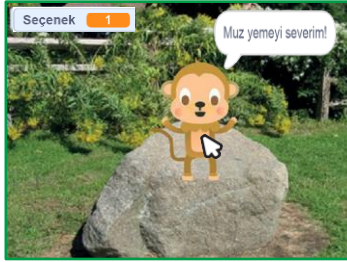
DENE

Başlamak için içeceğe tıkla



Evcil Hayvanın Ne Diyor?

Evcil hayvanının ne söyleyeceğini seçmesine izin ver.



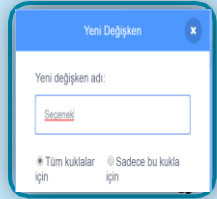
Evcil Hayvanın Ne Diyor?

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Değişkenler'i seç

Bir Değişken Oluştur
butonunu tıkla.



Değişkenine **Seçenek** adını ver ve **TAMAM**'a tıkla.

KODLA



seçenek = 1

Seçenek bloğunu
Operatörler
kategorisindeki **Eşittir**
bloğunun içine yerleştir.



DENE

Ne söyleyeceğini görmek için evcil hayvanına tıkla.



Oyun Zamanı

Evcil hayvanına top oynat.



Oyun Zamanı

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir kukla seç, örneğin top.



KODLA



Olana Kadar Bekle
bloğunun içine **Değiyor mu?**
bloğunu ekle.

Bu kukla tıklandığında

- ön katmanına git
- oyun haberini sal — Yeni bir haber sal.
- Monkey değiyor mu? olana kadar bekle
- Boing sesini başlat — Menüden Maymun'u seç.
- 10 defa tekrarla
- y konumunu -5 değiştir — Topun aşağı tarafa gitmesi için – (eksi) işareti gir.
- 10 defa tekrarla
- y konumunu 5 değiştir — Pozitif sayılar topun yukarı tarafa gitmesini sağlar.



oyun haberini aldığımda — Menüden **Oyun**'u seç.

- 1 saniyede Ball noktasına git — Menüden **Top**'u seç.
- 1 saniye bekle
- 1 sn.de x: -50 y: 60 'a git

DENE

Topa tıkla.



Açlık Seviyesi

Evcil hayvanının ne kadar acıktığını takip et.



Açlık Seviyesi

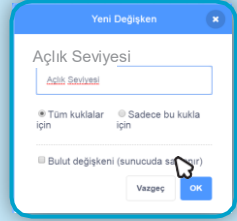
scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Değişkenler'i seç...

Değişken

Oluştur'u seç...



Değişkenine **Açlık Seviyesi** adını ver.

KODLA

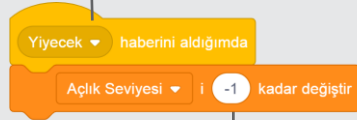


Açlık seviyesini sıfırla.

Her 5 saniyede bir açlık seviyesini artır.



Menüden **Yiyecek**'i seç



Evcil hayvanının yemek yediğinde açlık seviyesinin düşmesi için eksi işaretini koy.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Daha sonra yiyeceğe tıkla.

