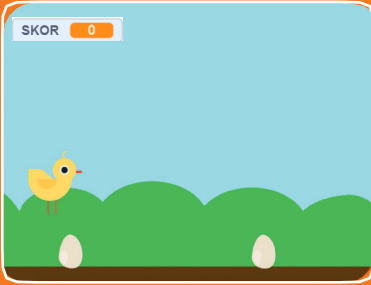


# Zıplama Oyunu



**Bir karakterin hareketli engeller üzerinden atlamasını sağlayın.**

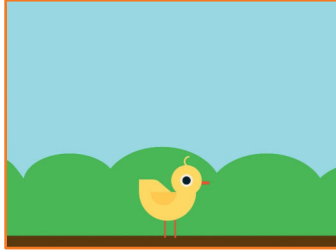
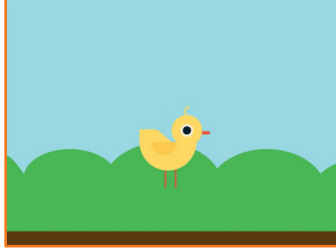
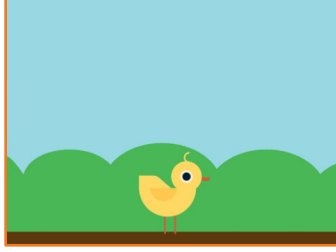
# Zıplama Oyunu Kartları

Bu kartları şu sırayla kullanın:

- 1. Zıpla**
- 2. Başlangıç Noktasına Git**
- 3. Hareketli Engel**
- 4. Ses Ekle**
- 5. Oyunu Durdur**
- 6. Daha Fazla Engel Ekle**
- 7. Puan Ekle**

# Zıpla

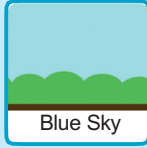
Bir karakter ekle ve zıplamasını sağla.



## HAZIRLAN



Bir dekor  
seç.



Blue Sky

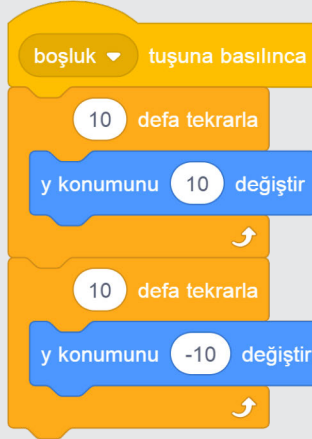


Bir karakter seç,  
örneğin Chick.



Chick

## KODLA



Aşağı geri gitmesi  
için eksi işareti koy.

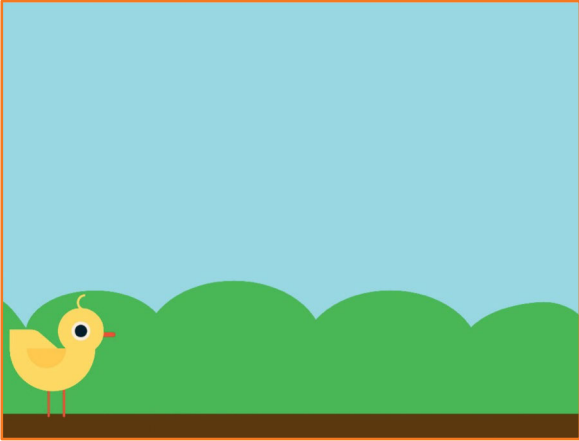
## DENE



Klavyeden boşluk tuşuna bas.

# Başlangıç Noktasına Git

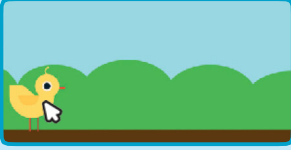
Karakterinin başlangıç noktasını ayarla.



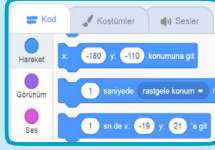
# Başlangıç Noktasına Git

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



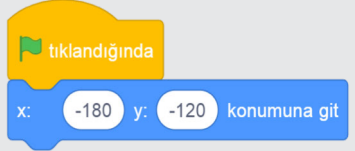
Karakterini istediğin yere sürükle.



Karakterini taşıdığıında, blok paletinde **x** ve **y** konumu güncellenir.

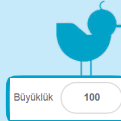
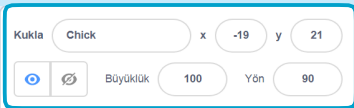
Şimdi **konumuna git** bloğunu sürüklediğinde, karakterinin yeni konumu ayarlanır.

## KODLA



Başlangıç noktasını ayarla.  
(Seninki farklı olabilir.)

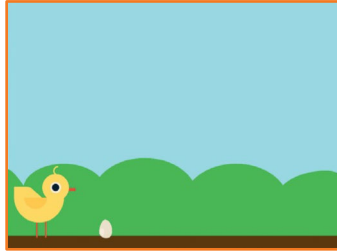
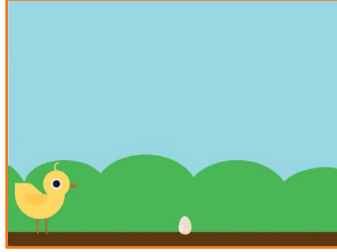
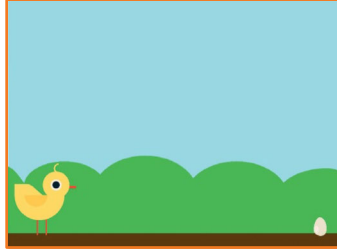
## DENE



Daha küçük veya daha büyük bir sayı yazarak kuklanın boyutunu değiştir.

# Hareketli Engel

Engelini sahne boyunca hareket ettir.



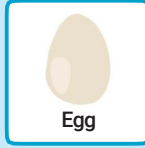
# Hareketli Engel

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Bir karakter seç,  
örneğin yumurta.



Egg

## KODLA



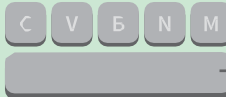
Sahnenin sağ  
tarafından başla.

Daha hızlı gitmesi için daha  
küçük bir sayı yaz.

Sahnenin sol tarafına  
doğru kaydır.

## DENE

Başlatmak için  
yeşil bayrağa bas.

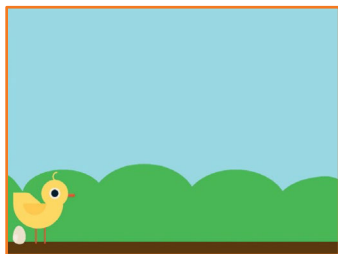
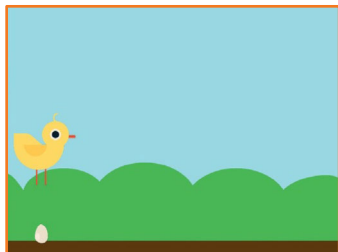
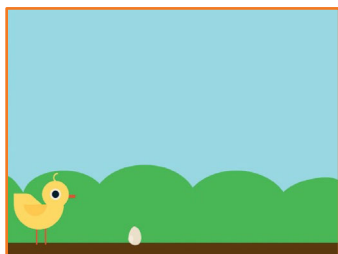


Klavyeden **boşluk**  
tuşuna bas.



# Ses Ekle

Karakterin zıpladığında bir ses çal.

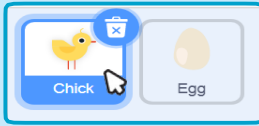


# Ses Ekle

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN

Chick (zıplayacak karakter)'i seçmek için tıkla.

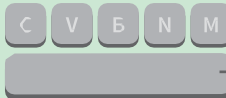


## KODLA



## DENE

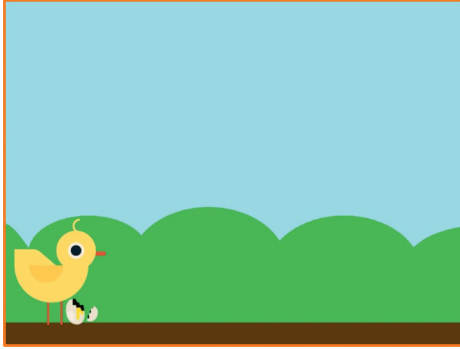
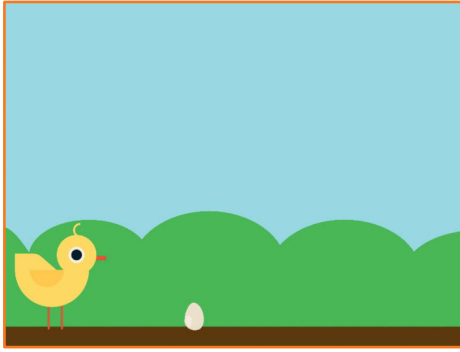
Yeşil bayrağa bas.



Klavyeden Boşluk tuşuna bas.

# Oyunu Durdur

Karakterin engele deđdiđinde oyunu durdur.

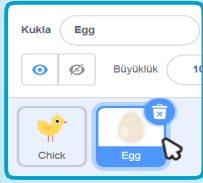


# Oyunu Durdur

scratch.mit.edu

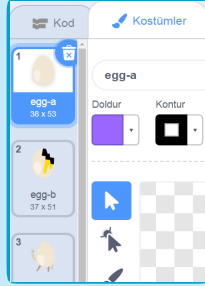
## HAZIRLAN

Seçmek için  
Egg'e tıkla.



Kostümler

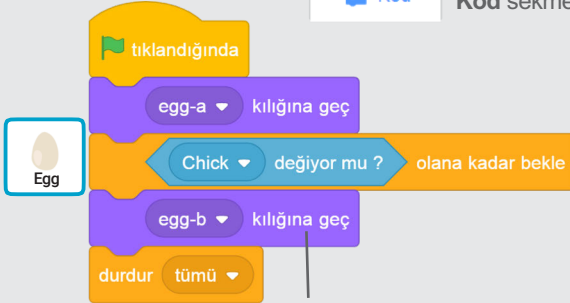
Yumurtanın diğer  
kostümlerini görmek  
için **Kostümler**  
sekmesine tıkla.



## KODLA

Kod

**Kod** sekmesine tıkla ve bu kodu ekle.



**Algılama** kategorisinden  
**değişir mi?** bloğunu sürükleyip  
ve Chick'i (Cıvcıv) seç.

fare-imlecine değişir mi?

✓ fare-imlecine

kenara

Chick

Yumurtanın kostümünü  
değiştirmek için ikinci bir kostüm seç.

## DENE

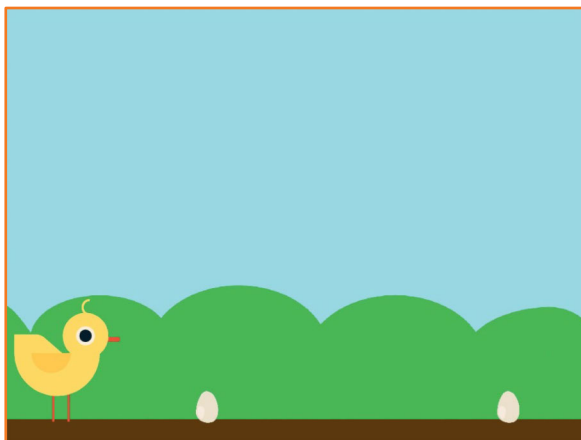
Yeşil bayrağa bas.



Klavyeden **Boşluk** tuşuna bas.

# Başka Engeller Ekle

Daha fazla engel ekleyerek oyununu zorlaştır.



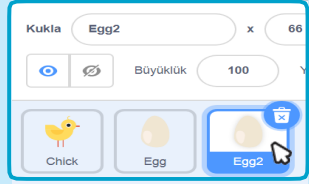
# Daha Fazla Engel Ekle

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN

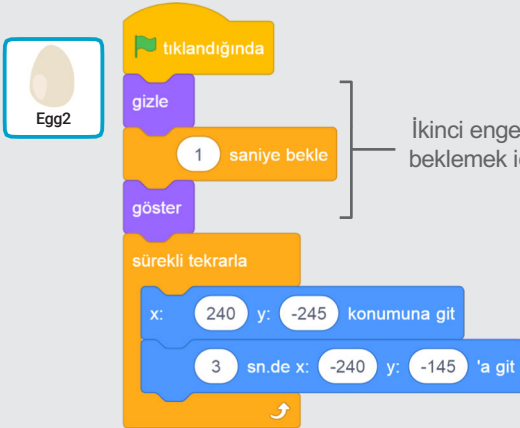


Yumurta karakterini çoğaltmak için küçük resme sağ tıkla (Mac:control-click) ve ardından **kopyasını çıkart**'ı seç.



Seçmek için Egg2'ye tıkla.

## KODLA



İkinci engeli göstermeden önce beklemek için bu blokları ekleyin.

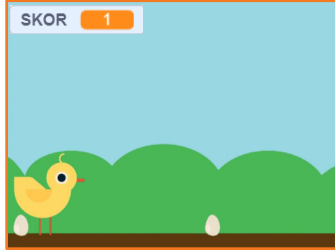
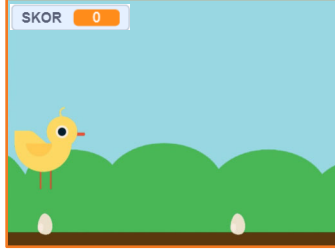
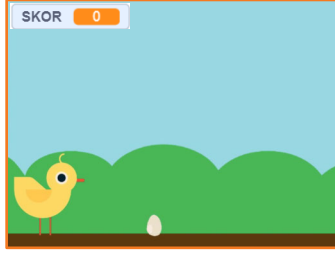
## DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



# Puan Ekle

Karakterin engelin üstünden her atladığında  
bir puan ekle.



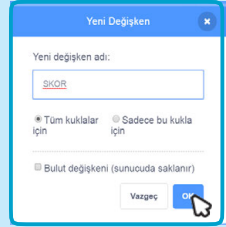
# Puan Ekle

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN

Değişkenler' i seç.

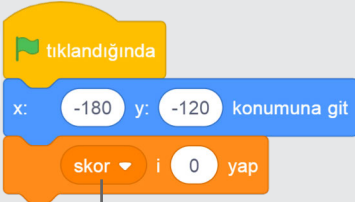
Bir Değişken Oluştur'u seç.



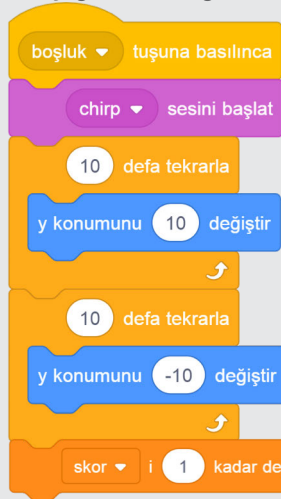
Değişkenine **Skor** adını ver ve OK'a tıkla.

## KODLA

Chick karakterine tıkla ve aşağıdaki iki bloğu ekle.



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



Skoru artırmak için bu bloğu ekle. Menüden **Skor**'u seç

## DENE

Puan kazanmak için yumurtaların üzerinden atla!