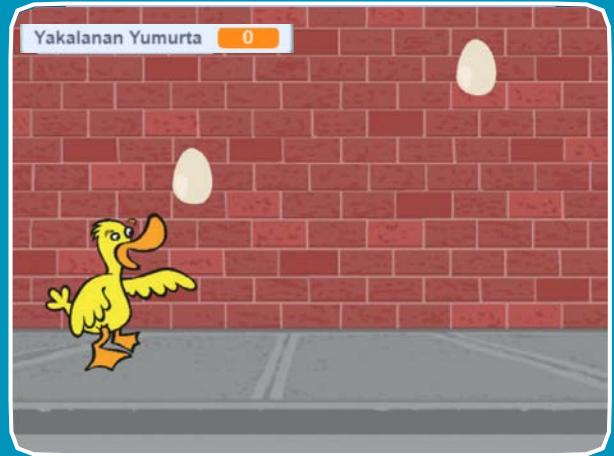
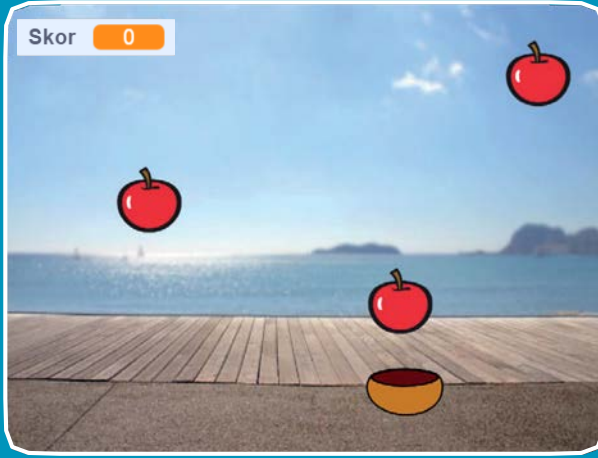


Yakalama Oyunu Kartları



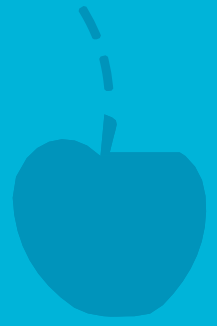
Gökten düşen kuklaları yakaladığın bir oyun yap.

Yakalama Oyunu Kartları

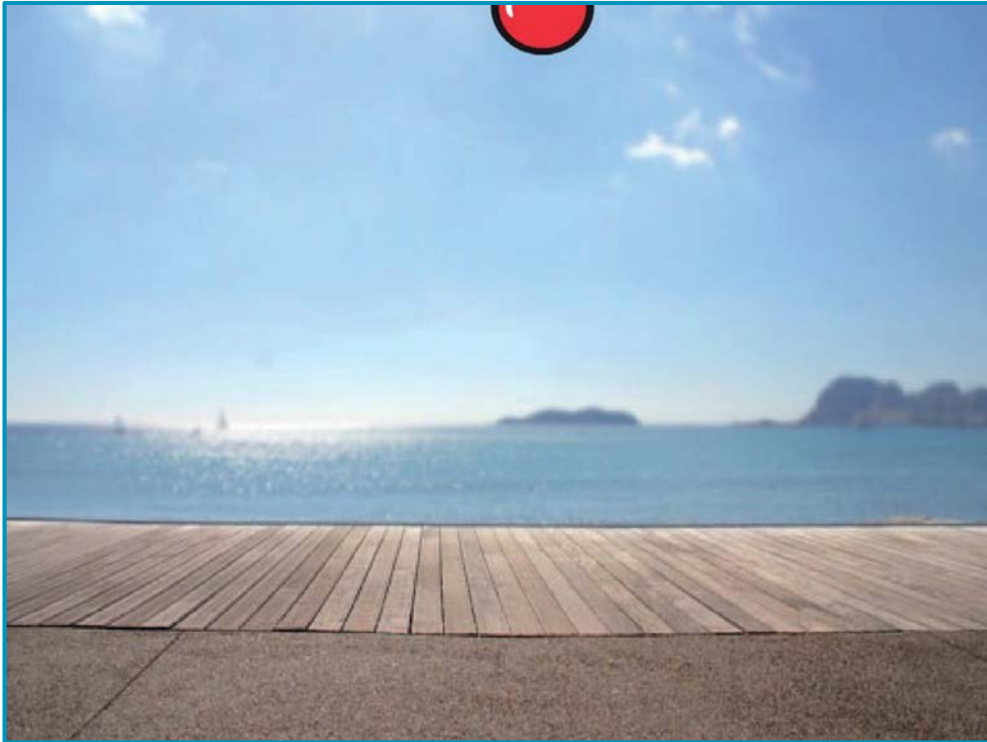
Bu kartları řu sırayla kullan:

1. En Üste Git
2. Ařağı Düşür
3. Yakalayıcıyı Hareket Ettir
4. Yakala!
5. Skor Ekle
6. Bonus Puan
7. Kazandınız!

En Üste Git



Sahne alanının en üstünde rastgele bir noktadan başla.



En Üste Git

scratch.mit.edu



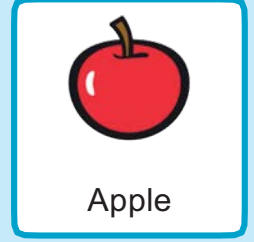
HAZIRLAN



Bir arka plan seç,
örneğin Boardwalk.



Bir kukla seç.
örneğin Apple.



KODLA



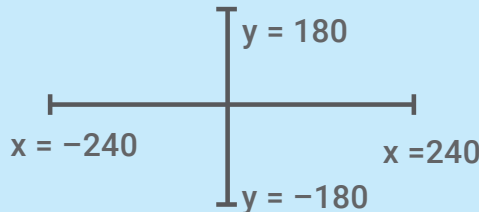
Sahnenin en üstüne gitmesi
için y konumunu 180 yap.

Başlamak için yeşil bayrağa bas.

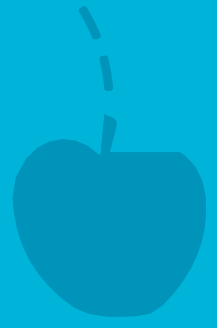


İPUCU

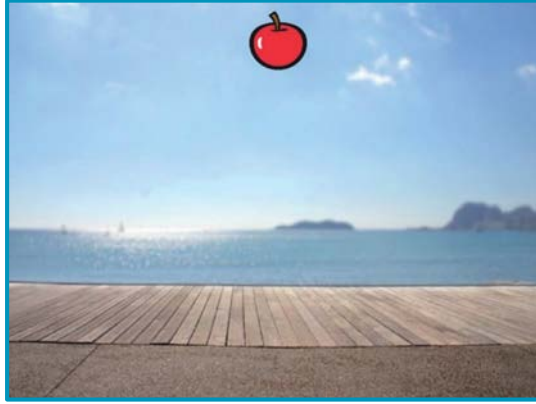
y, karakterin sahne alanında yukarıdan aşağıya doğru konumudur.



Aşağı Düşür



Karakterini aşağıya düşür.

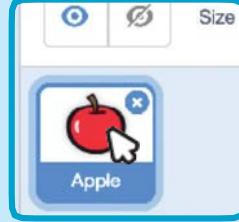


Aşağı Düşür

scratch.mit.edu



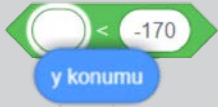
HAZIRLAN



Seçmek için Apple'a tıkla.

KODLA

Önceki kod bloğunu olduğu gibi bırak ve bu ikinci blok yığını ekle:



Operatörler kategorisindeki bu bloğun içine **y konumu** bloğunu ekle.



Aşağıya gitmesi için eksi işaretini gir.

Sahnenin altına yakın olup olmadığını kontrol et.

Sahnenin en üstüne geri döndür.

DENE

Başlamak için yeşil bayrağa bas.



Durdurmak için durdur işaretine bas.

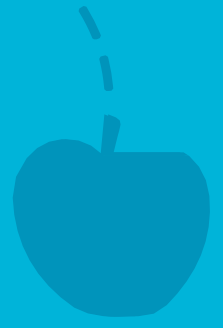
İPUCU

Karakterini aşağı veya yukarı hareket ettirmek için

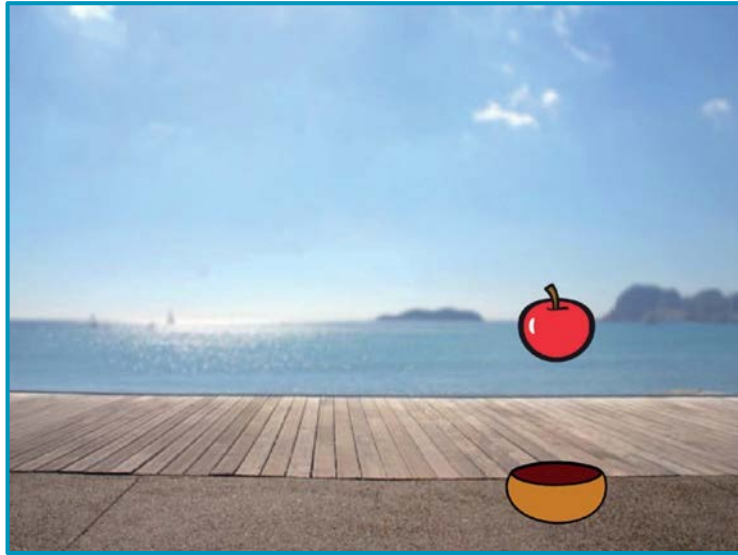
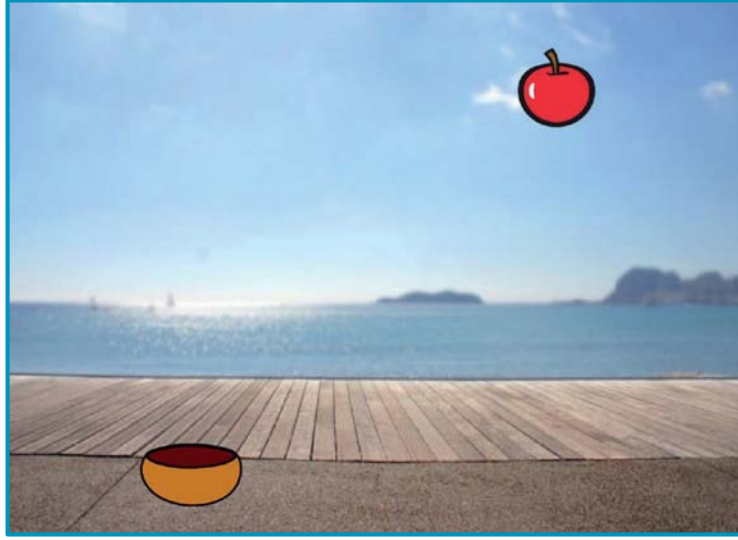


bloğunu kullan.

Yakalayıcıyı Hareket Ettir



Yakalamak için kullandığın karakteri sağına sola hareket ettirmek için ok tuşlarına bas.



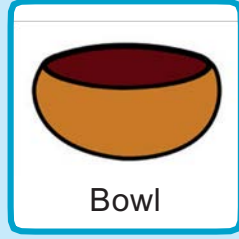
Yakalayıcıyı Hareket Ettir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Yakalamak için bir karakter seç, örneğin Bowl.

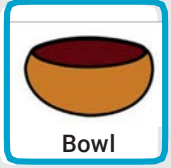


Bowl

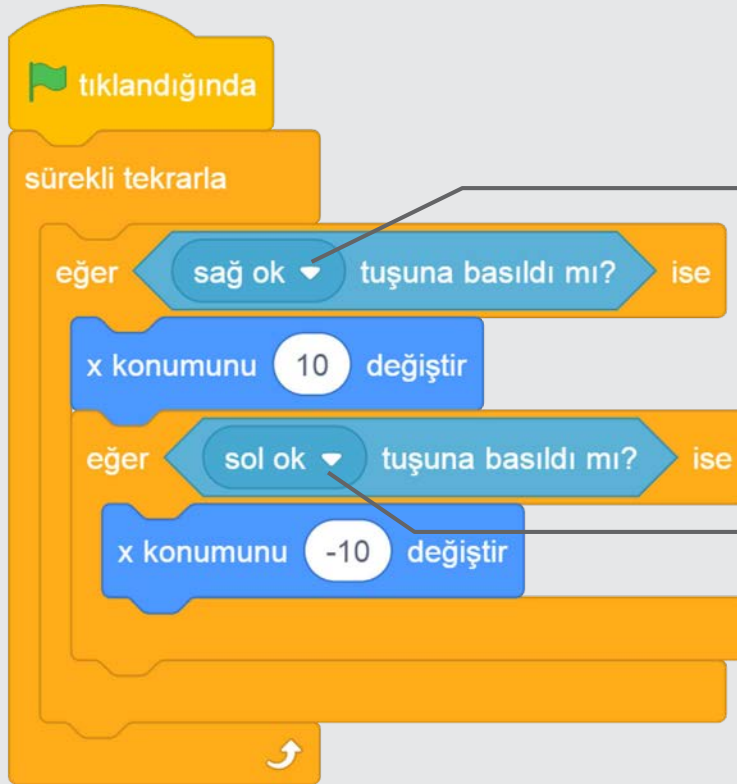


Kaseyi sahne alanının altına sürükle.

KODLA



Bowl



Menüden **Sağ Ok**'u seç.

Sol Ok'u seç.

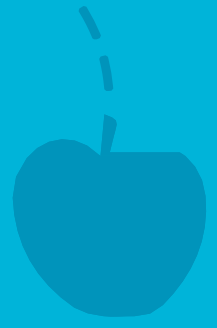
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.

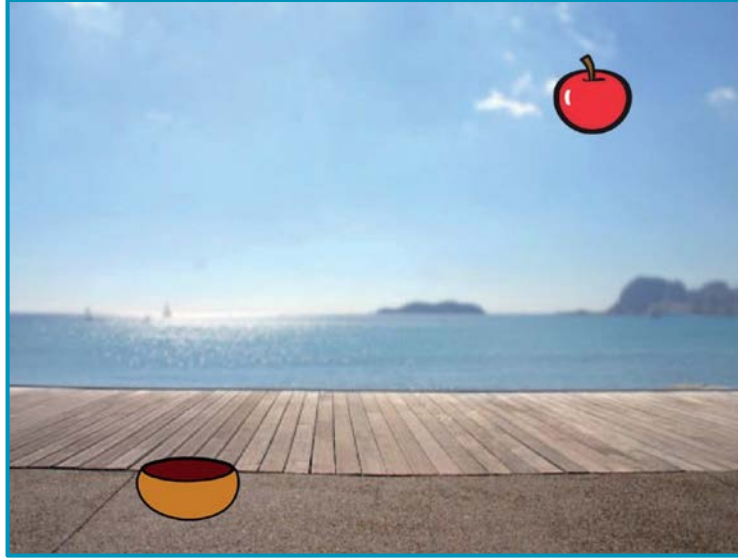


Kaseyi hareket ettirmek için ok tuşlarını kullan.

Yakala!



Aşağıya düşen kuklayı yakala.



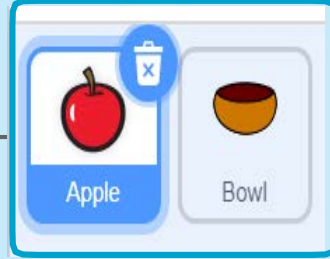
Yakala!

scratch.mit.edu



HAZIRLAN

Seçmek için
Apple'a tıkla.



KODLA



İPUCU

Sesler

Farklı bir ses eklemek
istersen **Sesler**
sekmesini tıkla.

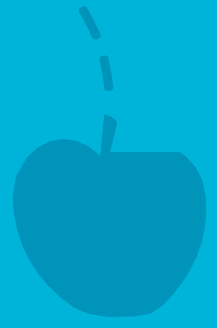


Sonra **Sesler**
Kütüphanesi'nden
bir ses seç.

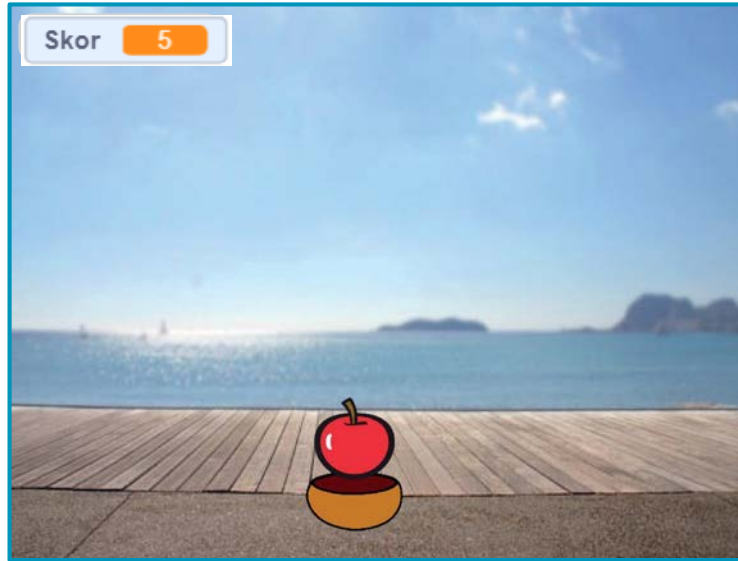
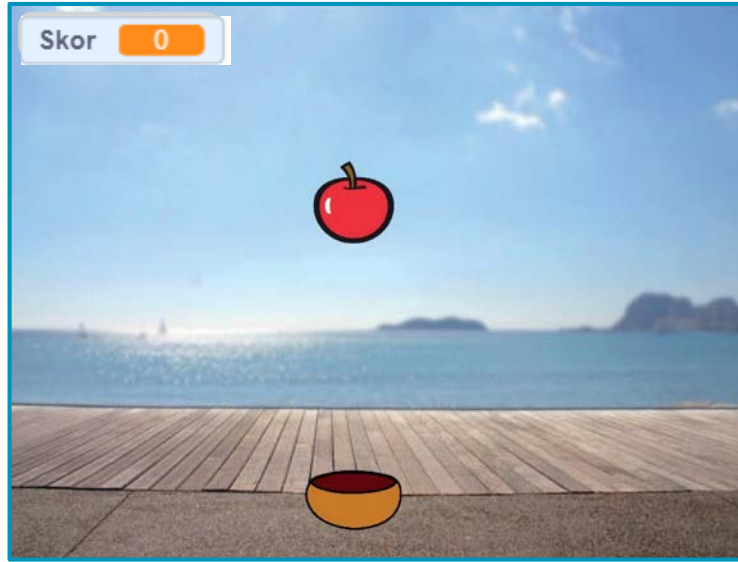
Kod

Daha fazla blok
eklemek istersen **Kod**
sekmesine tıkla.

Skor Ekle



Düşen kuklayı her yakaladığında bir puan ekle.



Skor Ekle

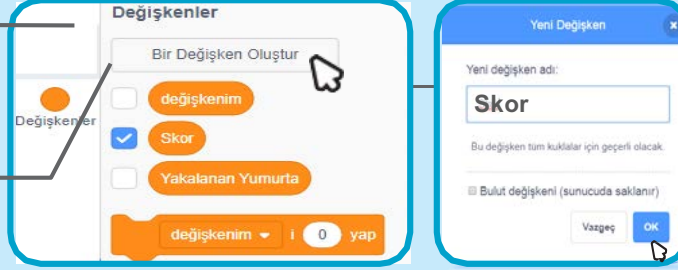
scratch.mit.edu



HAZIRLAN

Değişkenler'i seç.

Bir Değişken
Oluştur'a tıkla.



Değişkenine **Skor**
adını ver ve
Tamam'a bas.

KODLA

Kod yığınınına iki yeni blok daha ekle.



Açılır menüden
Skor'u seç.



Puanı sıfırlamak için
bu bloğu ekle.

Puanı artırmak için
bu bloğu ekle.

DENE

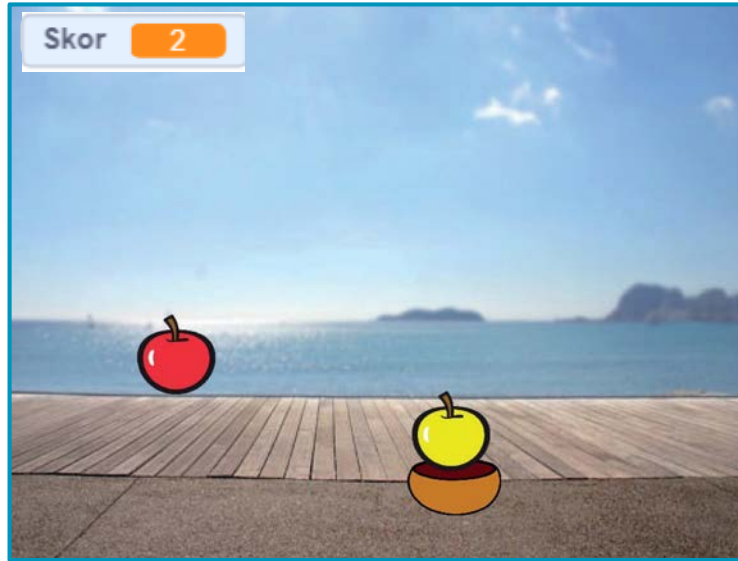
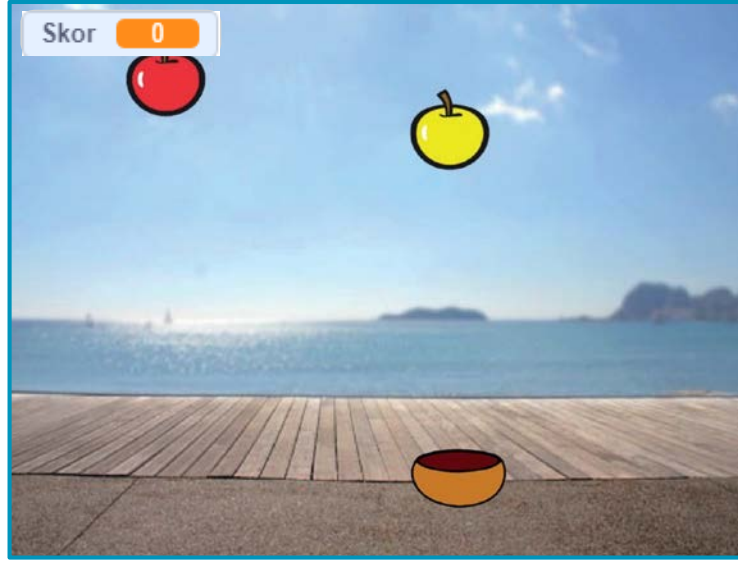


Başlatmak için yeşil bayrağa bas.
Ardından puan toplamak için elmaları yakala!

Bonus Puan

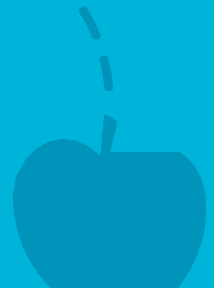


Bonus karakteri yakaladığında
ekstra puan kazan.



Bonus Puan

scratch.mit.edu



HAZIRLAN

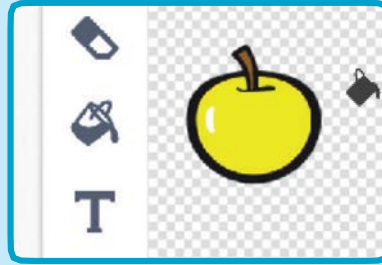
Kuklanı kopyalamak için, sağa tıkla. (Mac:control-click).



Kopyasını Çıkart'ı seç.

Kostümler

Kostümler sekmesine tıkla



Bonus Kukla'nın farklı görünmesini sağlamak için boya araçlarını kullanabilirsin.

KODLA

Kod sekmesine tıkla.

Kod

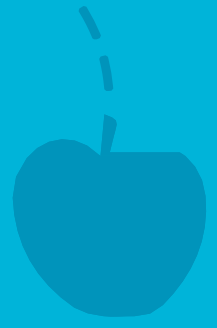


Bonus karakteri yakaladığında kaç puan alacağını yaz.

DENE

Puanını artırmak için bonus karakteri yakala!

Kazandınız!



Yeterli puana ulařtıęında ekranda
bir mesaj gster!

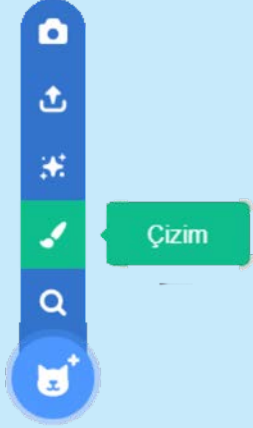


Kazandınız!

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Yeni bir kukla yapmak için **Paint** ikonuna tıkla.

Metin aracını kullanarak "Kazandınız!" gibi bir mesaj yazın.

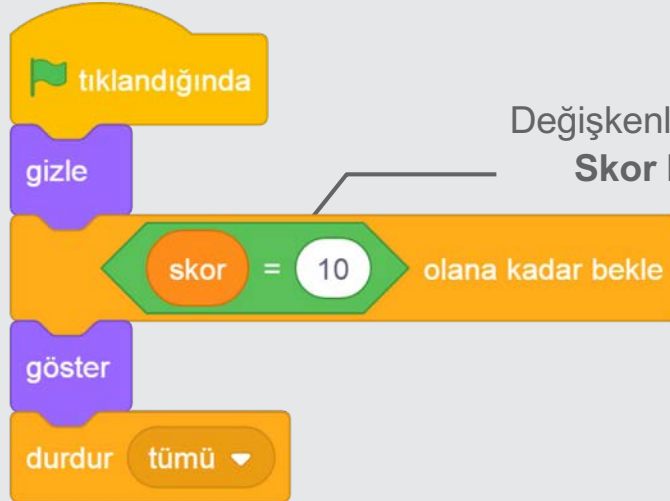


Yazı tipi rengini, boyutunu ve stilini değiştirebilirsin.

KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla.



Değişkenler kategorisinden **Skor** bloğunu ekle.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Kazanmak için yeterli puan alana kadar oyna!