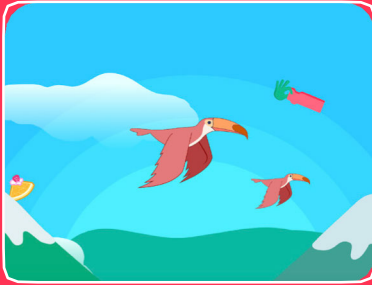
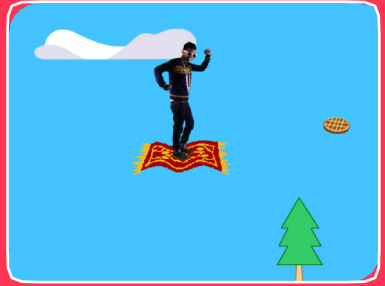
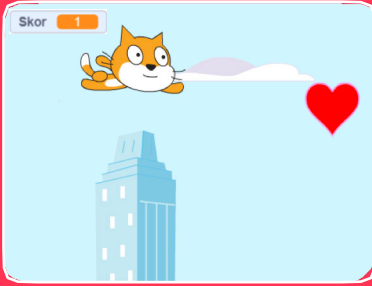


Uçuşa Geç Kartları



Herhangi bir karakter seçin ve uçurun!

Uçuşa Geç Kartları

Bu kartları şu sırayla kullanın:

1. Bir Karakter Seç
2. Uçmaya Başla
3. Görünümü Değiştir
4. Etkileşimli Yap
5. Kayan Bulutlar
6. Uçan Kalpler
7. Puan Topla

Bir Karakter Seç

Uçurmak için bir karakter seç.



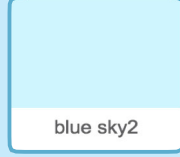
Bir Karakter Seç

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



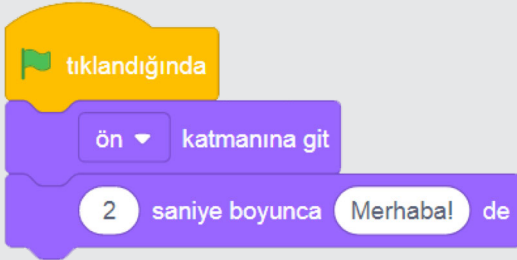
Bir arka plan seç,
örneğin "blue sky2".



Uçurmak için bir kukla seç.



KODLA



Kuklanın söylemesini
istediğin ifadeyi yaz.

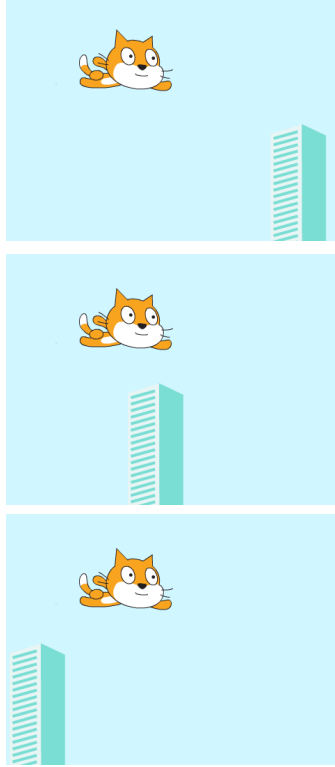
DENE

Başlamak için yeşil bayrağa bas.



Uçmaya Başla

Manzarayı karakterin uçuyormuş gibi
görünecek şekilde hareket ettir.



Uçmaya Başla

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Hareket ettirmek için bir kukla seç, örneğin Buildings.



KODLA

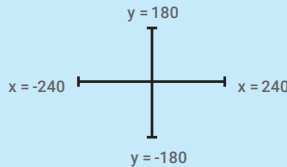


Sahnenin sağ tarafından başla.

Sola doğru gitmesi için negatif bir sayı yaz.

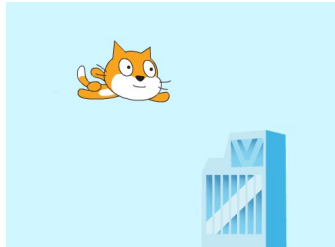
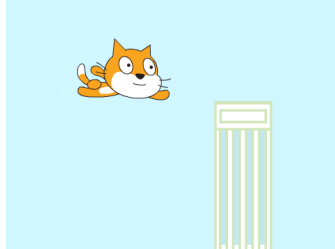
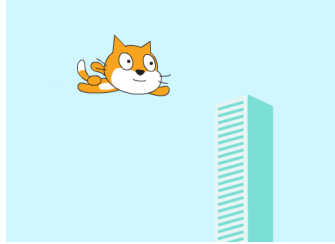
İPUCU

x, karakterin sahne alanında soldan sağa konumudur.



Görünümü Deęiřtir

Manzarana çeřitlilik kat.

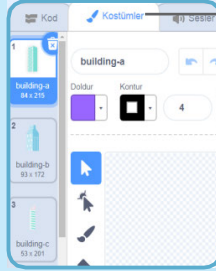
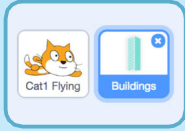


Görünümü Değiştir

scratch.mit.edu

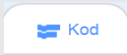
HAZIRLAN

Seçmek için Buildings kuklasına tıkla.



Ardından, farklı bina kostümlerini görmek için **Kostümler** sekmesini tıkla.

KODLA



Sekmesine tıkla.



Kostüm değiştirmek için bu bloğu ekle.

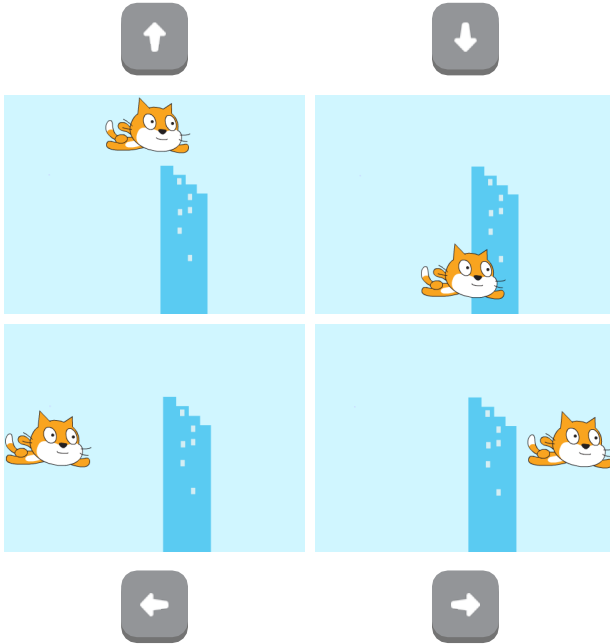
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Etkileşimli Yap

Bir tuşa bastığında karakterinin hareket etmesini sağla.

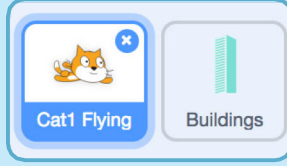


Etkileşimli Yap

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

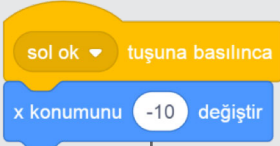
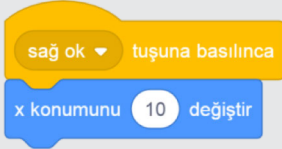
Seçmek için uçan karaktere tıkla.



KODLA

x'i Değiştir

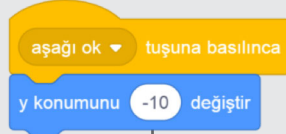
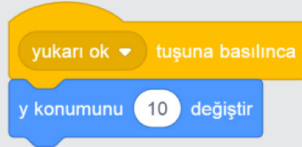
Karakterini sağa ve sola hareket ettir.



Sola gitmek için eksi işareti yazın.

y'yi Değiştir

Karakterini aşağı ve yukarı hareket ettir.



Aşağı gitmek için eksi işareti yazın.

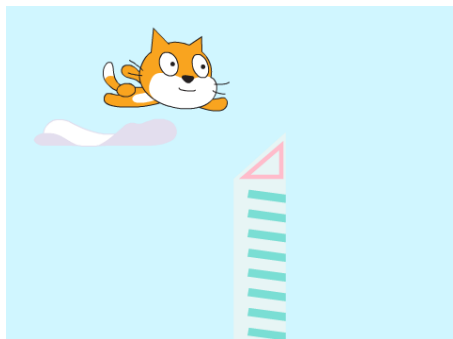
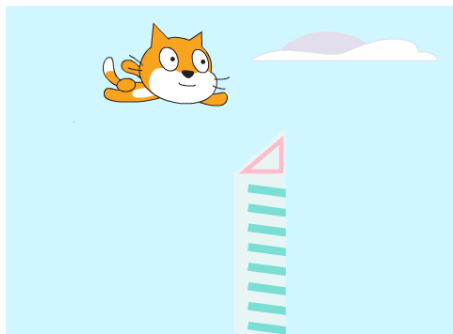
DENE



Karakterini hareket ettirmek için klavyeden ok tuşlarına bas.

Kayan Bulutlar

Bulutların gökyüzünde süzülmesini sağla!



Kayan Bulutlar

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Kütüphane'den bulutları seç.



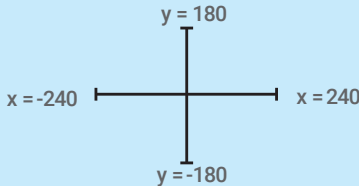
KODLA



rasgele sayı seç bloğunu **y konumu** bloğunun içine yerleştir.

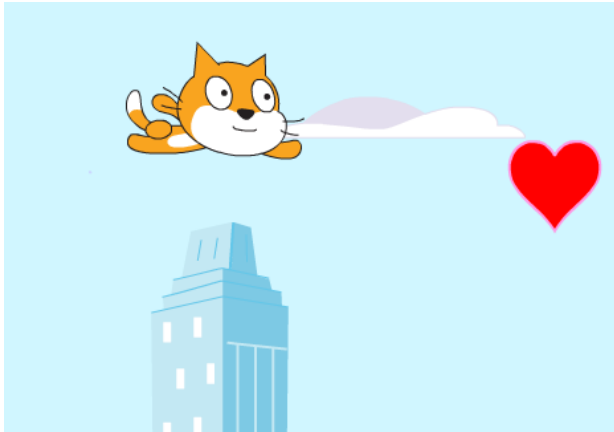
İPUCU

y, karakterin sahne alanında yukarıdan aşağıya konumudur.



Uçan Kalpler

Kalpler veya başka kayan nesneler ekle.



Uçan Kalpler

scratch.mit.edu

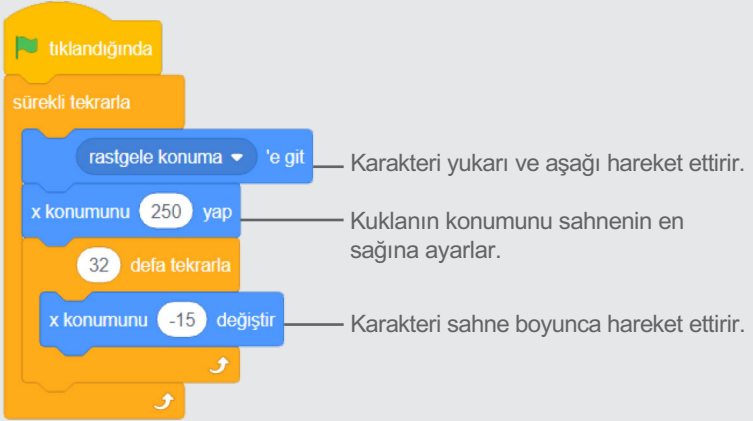
HAZIRLAN



Bir kukla seç, örneğin Kalp.



KODLA



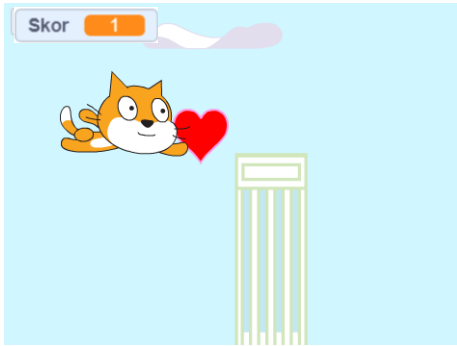
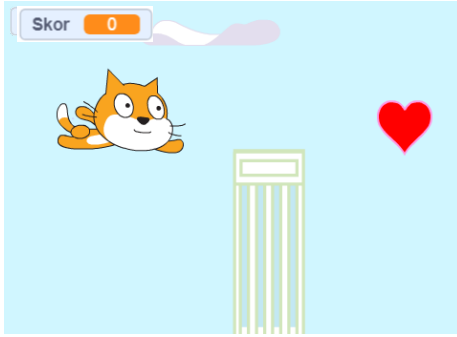
DENE

Başlamak için yeşil bayrağa bas.



Puan Topla

Kalbe veya başka bir nesneye her değdiğinde
bir puan ekle.



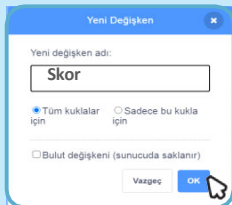
Puan Topla

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

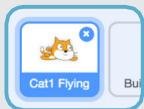
Değişkenler'i seç.

Değişken Oluştur
düğmesine tıkla.



Değişkeni **Skor** olarak yeniden
adlandır ve daha sonra **OK**'a tıkla.

KODLA



Uçan
karakterini seç.



DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.

