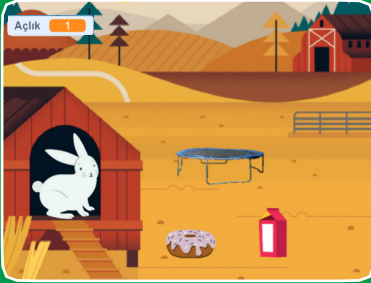


# Sanal Hayvan Kartları



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



# Sanal Hayvan Kartları

Bu kartları řu sırayla kullanın:

1. Evcil Hayvanını Tanıt
2. Evcil Hayvanını Hareketlendir
3. Evcil Hayvanını Besle
4. Evcil Hayvanına İecek 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

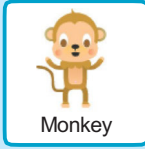
## HAZIRLAN



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.



tıklandığında

x: -50 y: 60 konumuna git

Konumunu ayarla.  
(Senininki farklı olabilir.)

2 saniye boyunca Benim adım Kiki! de

Evcil hayvanının söylemesini istediğin metni buraya yaz.

## DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



# Evcil Hayvanını Hareketlendir

Evcil hayvanına hayat ver.



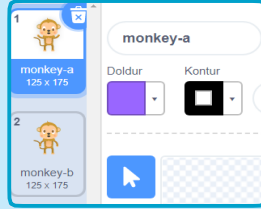
# Evcil Hayvanını Hareketlendir

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN

Kostümler

Evcil hayvanının kostümelerini 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

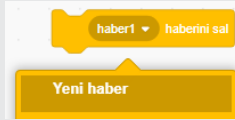
## KODLA

Kod

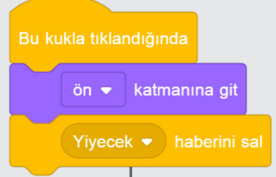
Kod sekmesine tıkla.



Bananas



Yeni Haber'i seç ve Yiyecek adını ver.

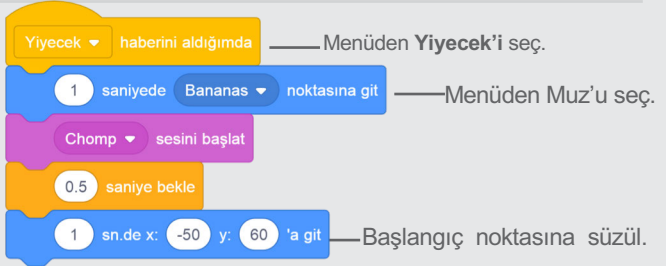


Yiyecek haberini sal.

Evcil hayvanını seç.



Monkey



Menüden Yiyecek'i seç.

Menüden Muz'u seç.

Başlangıç noktasına süzül.

DENE

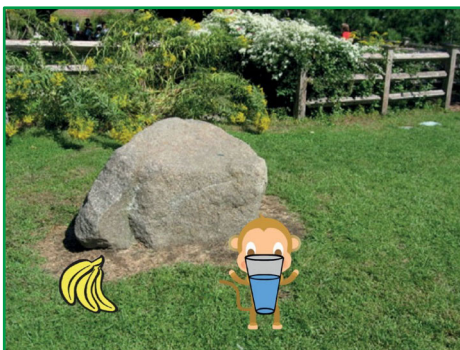
Yiyeceğe tıkla.





# Evcil Hayvanına İecek Ver

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



# Evcil Hayvanına İçecek Ver

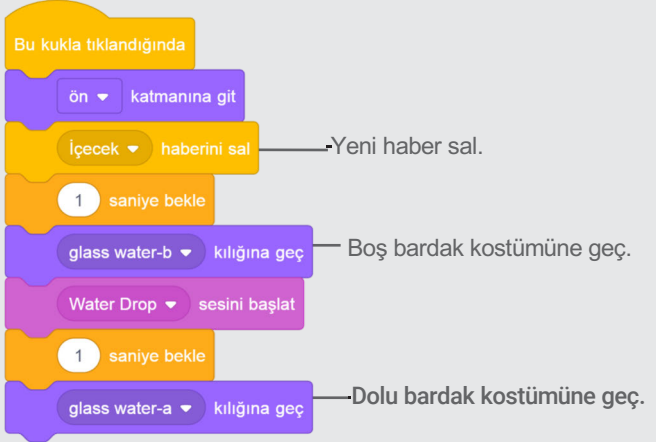
## HAZIRLAN



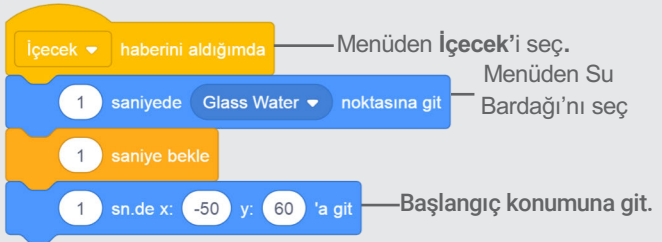
Bir içecek karakteri  
seç, örneğin Glass.



## KODLA



Evcil hayvanına, haberi aldığında ne yapacağını söyle.



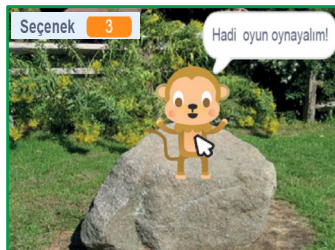
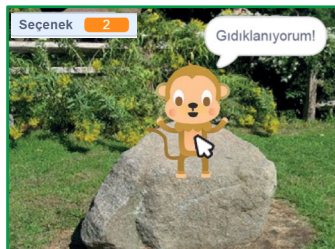
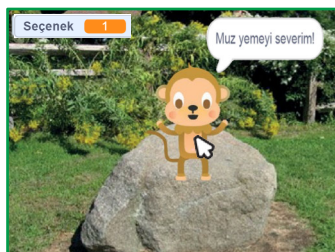
## DENE

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



Bu kukla tıklandığında

ön katmanına git

oyun haberini sal

Yeni bir haber sal.

Monkey değişiyor mu?

olana kadar bekle

Monkey değişiyor mu?

olana kadar bekle

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

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 aldığında

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

Monkey

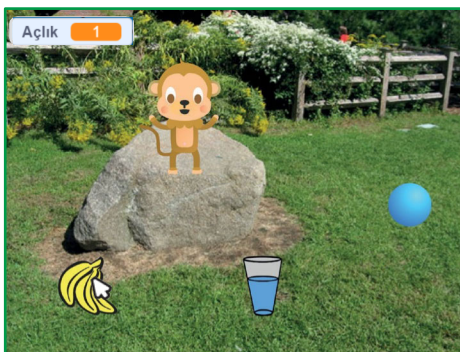
## DENE

Topa tıkla.



# Açlık Seviyesi

Evcil hayvanının ne kadar acıktığını takip et.



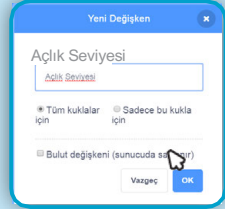
# Açlık Seviyesi

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN

Değişkenler'i seç.

Değişken  
Oluştur'u seç.



Değişkenine **Açlık Seviyesi** adını ver.

## KODLA

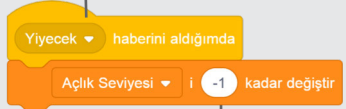


Açlık seviyesini sıfırla.

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.

