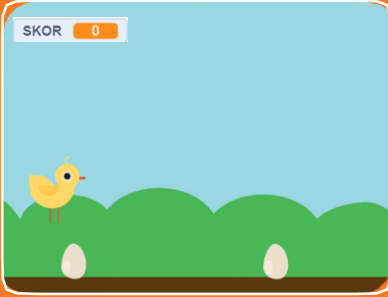


Zıplama Oyunu



Bir karakterin hareketli engeller üzerinden atlamasını sağlayın.

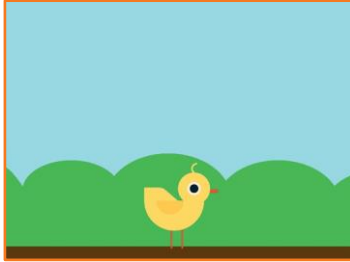
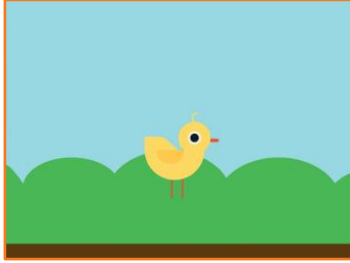
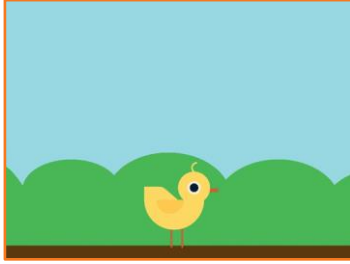
Zıplama Oyunu Kartları

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

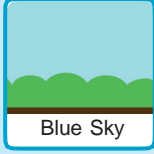
Bir karakter ekle ve zıplamasını sağla.



HAZIRLAN



Bir dekor
seç.



Bir karakter seç,
örneğin Chick.



KODLA



Aşağı geri gitmesi
için eksi işareti koy.

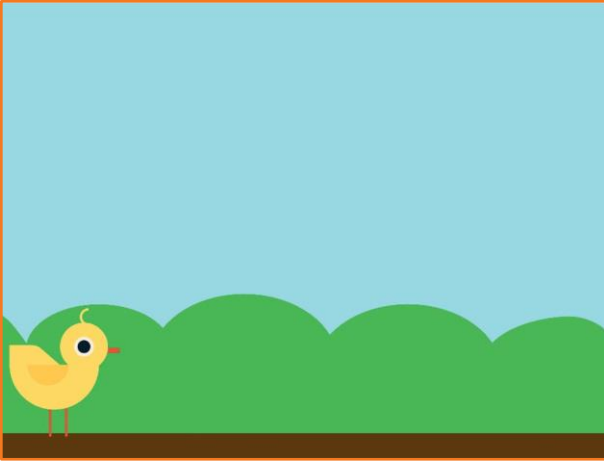
DENE



Klavyeden boşluk tuşuna bas.

Başlangıç Noktasına Git

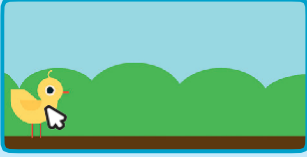
Karakterinin başlangıç noktasını ayarla.



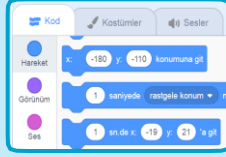
Başlangıç Noktasına Git

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



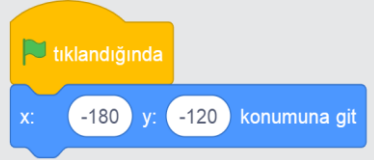
Karakterini istediğin yere sürükle.



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

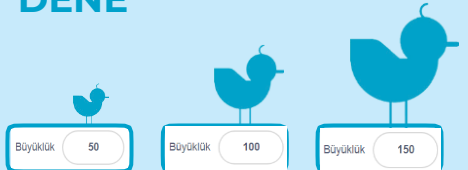
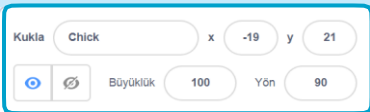
Şimdi **konumuna git** bloğunu sürüklediğinde, karakterinin yeni konumu ayarlanır.

KODLA



Başlangıç noktasını ayarla.
(Seninki farklı olabilir.)

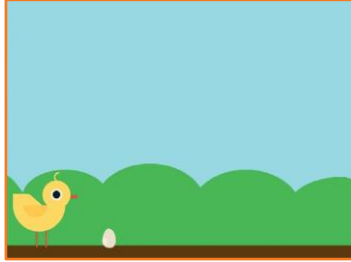
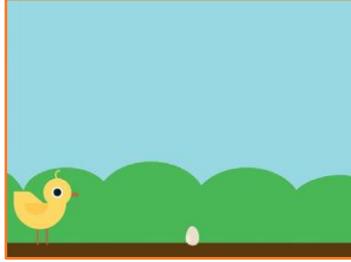
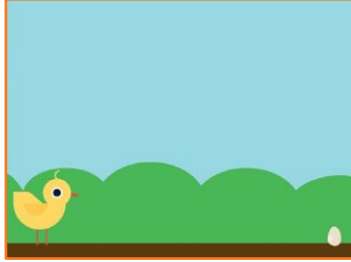
DENE



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

Hareketli Engel

Engelini sahne boyunca hareket ettir.



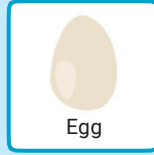
Hareketli Engel

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

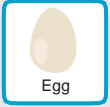


Bir karakter seç,
örneğin yumurta.



Egg

KODLA



Sahnenin sağ
tarafından başla.

Sahnenin sol tarafına
doğru kaydır.

Daha hızlı gitmesi için daha
küçük bir sayı yaz.

DENE

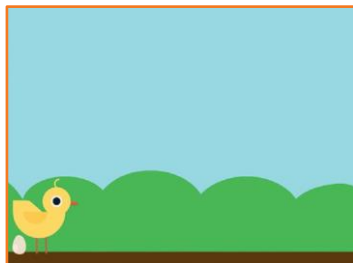
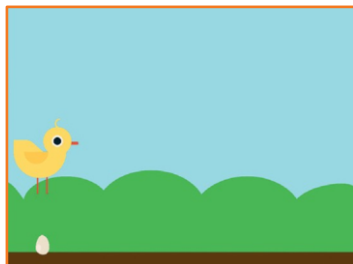
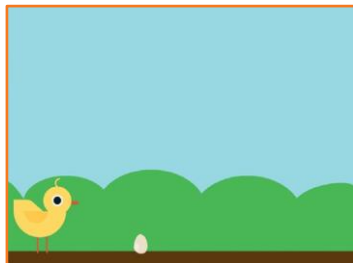
Başlatmak için
yeşil bayrağa bas.



Klavyeden **boşluk**
tuşuna bas.

Ses Ekle

Karakterin zıpladığında bir ses al.

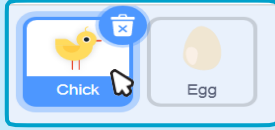


Ses Ekle

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Chick (zıplayacak karakter)'i seçmek için tıkla.



KODLA

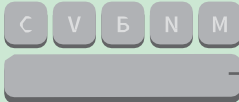


x -180 y -120 konumuna git

Sesini Başlat bloğunu ekle
ve ardından bir ses seç.

DENE

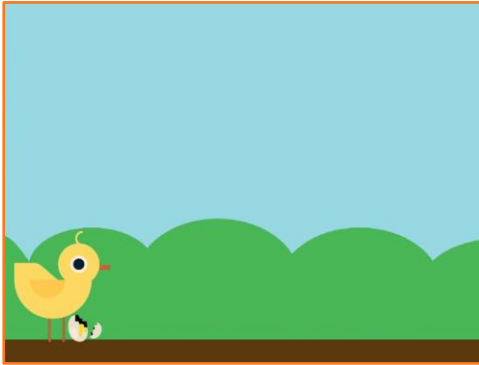
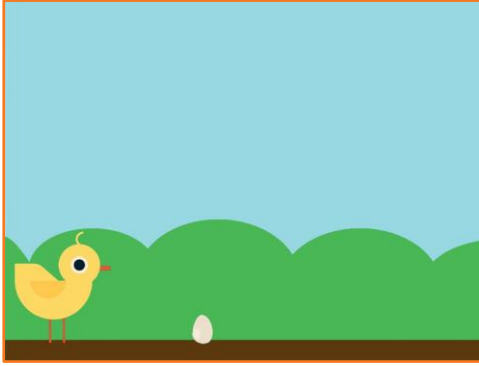
Yeşil bayrağa bas.



Klavyeden **Boşluk** tuşuna bas.

Oyunu Durdur

Karakterin engele deđdiđinde oyunu durdur.

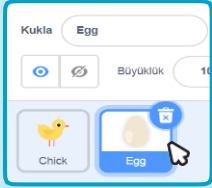


Oyunu Durdur

scratch.mit.edu

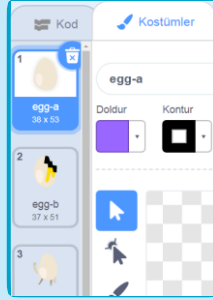
HAZIRLAN

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
değiyor mu? bloğunu sürükle
ve Chick'i (Cıvcıv) seç.

fare-imlecine değiyor mu?

✓ fare-imlecine

kenara

Chick

Yumurtanın kostümünü
değiştirmek için ikinci bir kostüm seç.

DENE

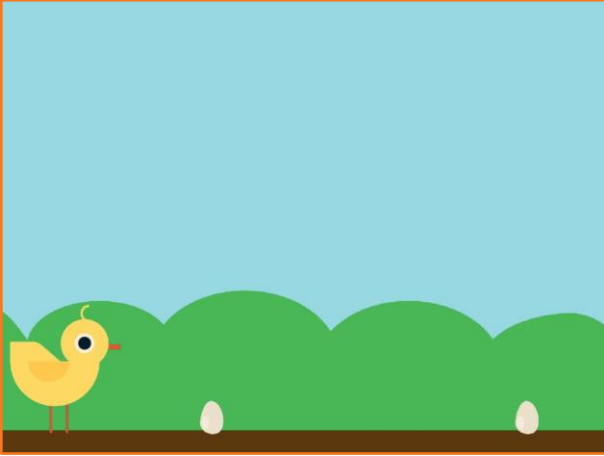
Yeşil bayrağa bas.



Klavyeden **Boşluk** tuşuna bas.

Başka Engeller Ekle

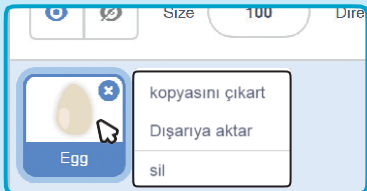
Daha fazla engel ekleyerek oyununu zorlaştır.



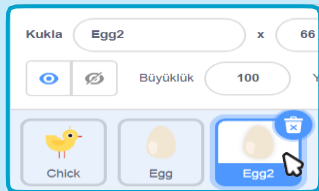
Daha Fazla Engel Ekle

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

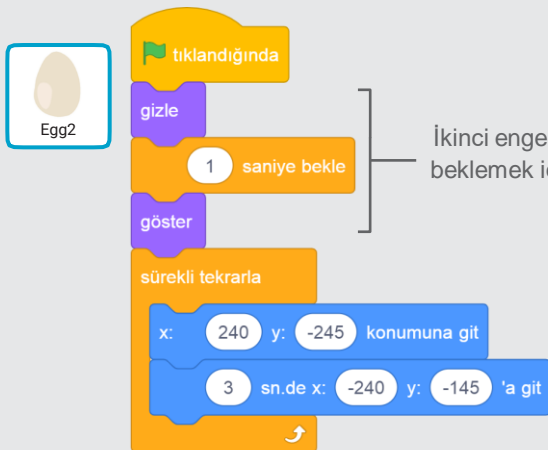


Yumurta karakterini çoğaltmak için küçük resme sağ tıkla (Mac:control-click) ve ardından **kopyasını çıkart**'ı seç.



Seçmek için Egg2'ye tıkla.

KODLA



İkinci engeli göstermeden önce beklemek için bu blokları ekleyin.

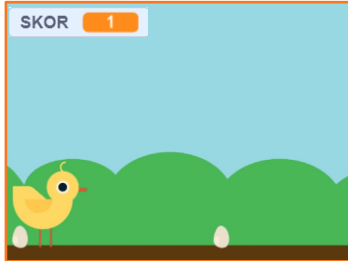
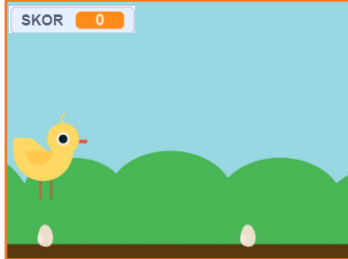
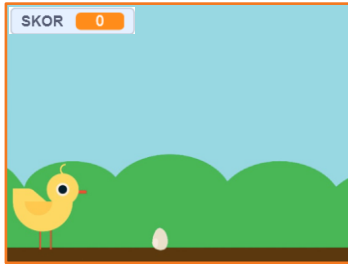
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Puan Ekle

Karakterin engelin üstünden her atladığında
bir puan ekle.



Puan Ekle

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Değişkenler' i seç.

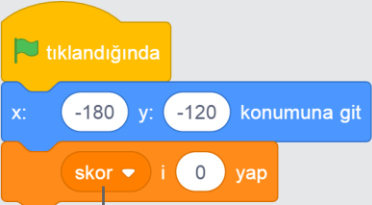
Bir Değişken
Oluştur'u seç.



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!