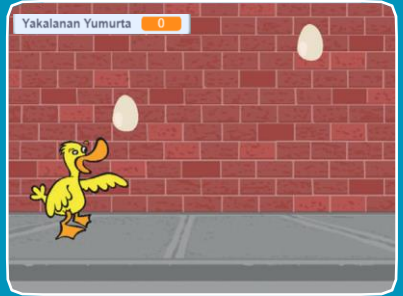
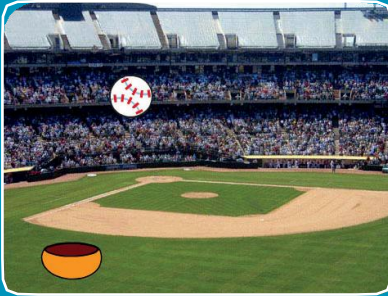
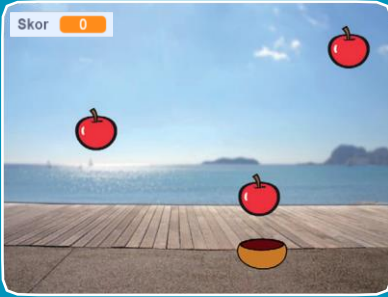


# Yakalama Oyunu

## Kartları



Gökten düşen kuklaları yakaladığın bir oyun yap.

# Yakalama Oyunu Kartları

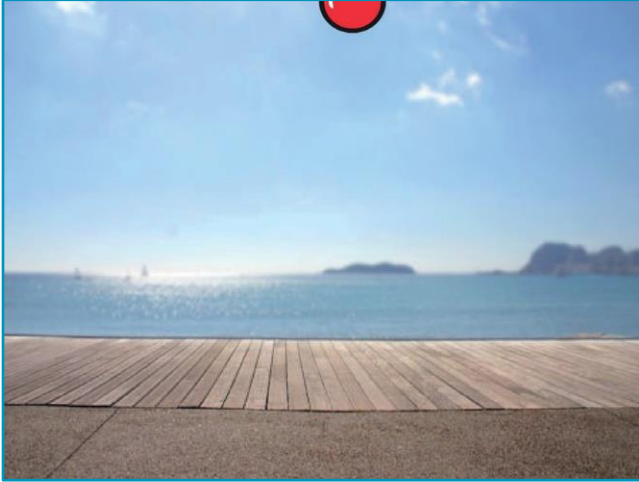
Bu kartları şu sırayla kullan:

1. En Üste Git
2. Aşağı 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.



Boardwalk



Bir kukla seç.  
örneğin Apple.



Apple

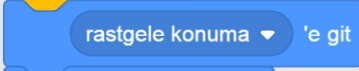
## KODLA



Apple



tıklandığında



rastgele konuma 'e git



y konumunu 180 yap

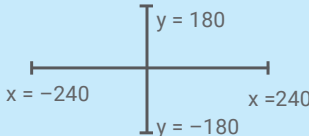
Sahnenin en üstüne gitmesi için y konumunu 180 yap.

Başlamak için yeşil bayrağa bas.



## İPUCU

y, karakterin sahne alanında yukarıdan aşağıya doğru konumudur.



# Aşağı Düşür



Karakterini aşağıya düşür.

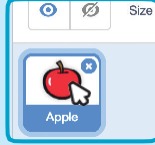


# Aşağı Düşür

scratch.mit.edu



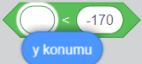
## HAZIRLAN



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

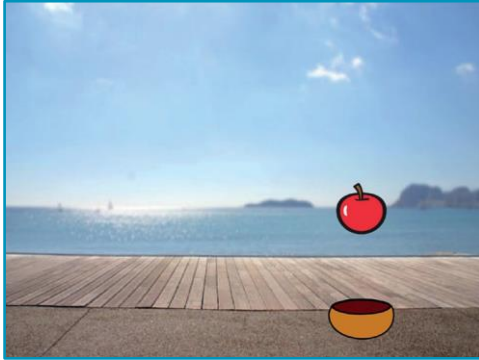
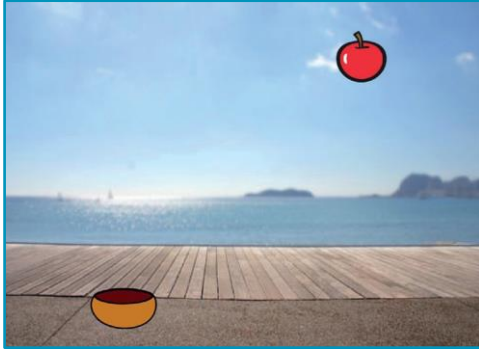


bloğunu kullan.

# Yakalayıcıyı Hareket Ettir



Yakalamak için kullandığın karakteri sağa 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



Menüden **Sağ Ok'u** seç.

**Sol Ok'u** seç.

## DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



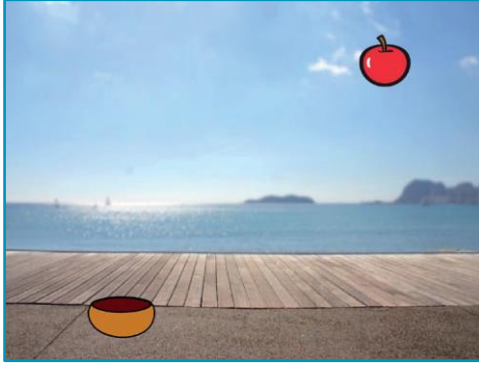
Kaseyi hareket ettirmek için ok tuşlarını kullan.



# Yakala!



Aşağıya düşen kuklayı yakala.



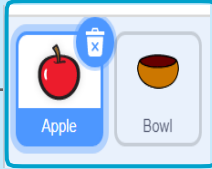
# Yakala!

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.

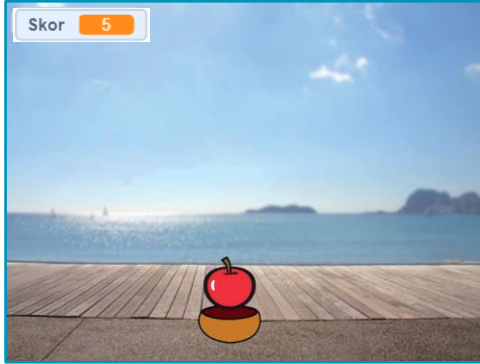
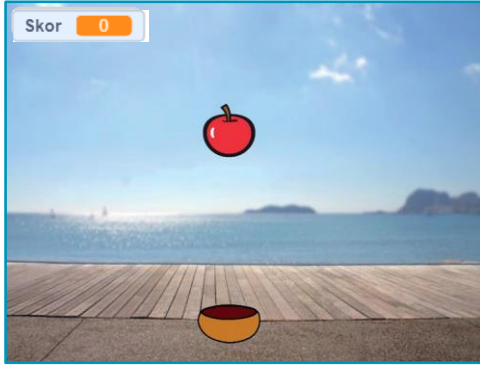
Kod

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

# Skor Ekle



Düşen kuklayı her yakaladığında bir puan ekle.



# Skor Ekle

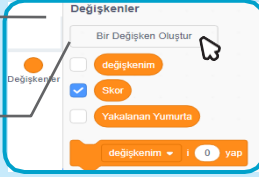
scratch.mit.edu



## 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

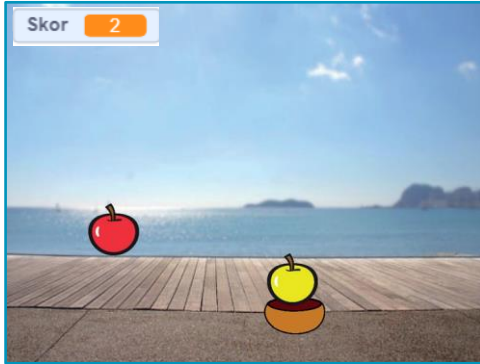
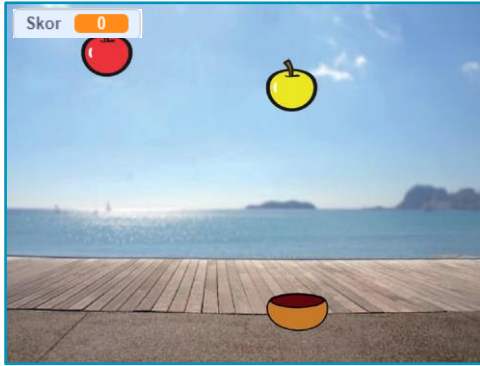


Başlatmak için yeşil bayrağa bas.  
Ardından puan toplamak için elmaları yakala!

# Bonus Puan



Bonus karakteri yakaladığında  
ekstra puan kazan.



# Bonus Puan

scratch.mit.edu



## HAZIRLAN

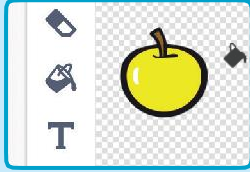
Kuklaları kopyalamak için, sağa tıkla. (Mac:control-click).



**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!

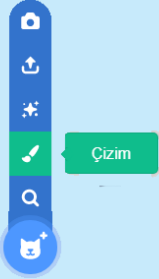


# Kazandınız!

scratch.mit.edu



## HAZIRLAN



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

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

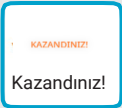


Yazı tipi rengini, boyutunu ve stilini değiştirebilirsiniz.

## KODLA



Kod sekmesine tıkla.



Değişkenler kategorisinden **Skor** bloğunu ekle.

## DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Kazanmak için yeterli puan alana kadar oyna!