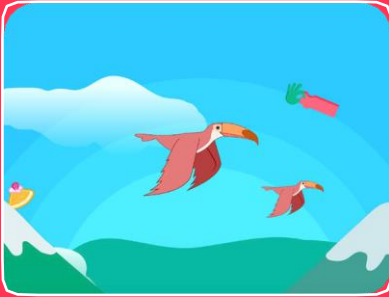
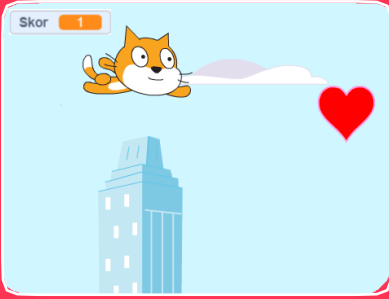


Uçuşa Geç Kartları



Herhangi bir karakter seçin ve uçurun!

Uçuşa Geç Kartları

Bu kartları şu sırayla kullanın:

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

Bir Karakter Seç

Uçurmak için bir karakter seç.



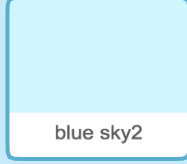
Bir Karakter Seç

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



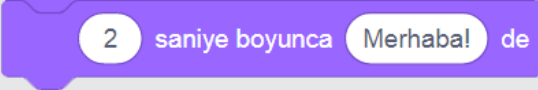
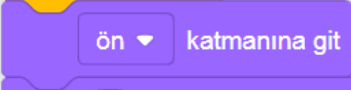
Bir arka plan seç,
örneğin “blue sky2”.



Uçurmak için bir kukla seç.



KODLA



Kuklanın söylemesini
istediğin ifadeyi yaz.

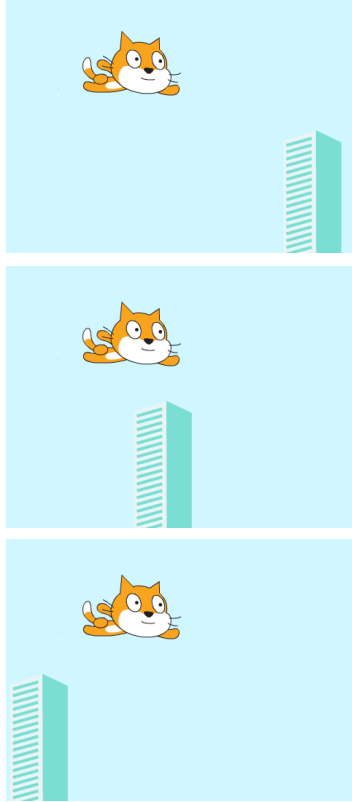
DENE

Başlamak için yeşil bayrağa bas.



Uçmaya Başla

Manzarayı karakterin uçuyormuş gibi
görünecek şekilde hareket ettir.



Uçmaya Başla

scratch.mit.edu

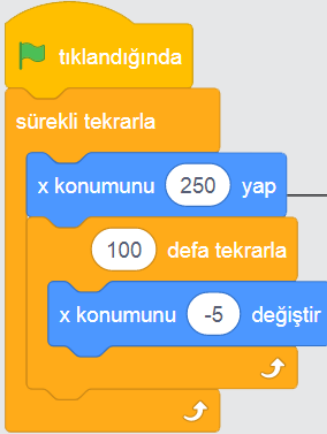
HAZIRLAN



Hareket ettirmek için bir kukla seç, örneğin Buildings.



KODLA

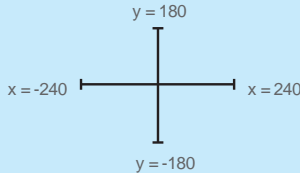


Sahnenin sağ tarafından başla.

Sola doğru gitmesi için negatif bir sayı yaz.

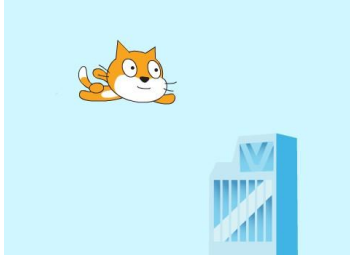
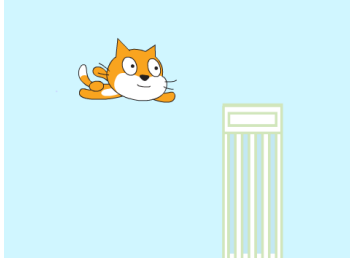
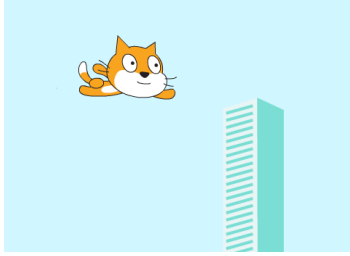
İPUCU

x karakterin Sahne Alanı'ndaki soldan sağa konumudur.



Görünümü Deęiřtir

Manzarana çeřitlilik kat.

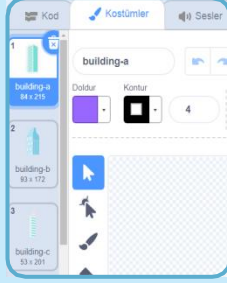
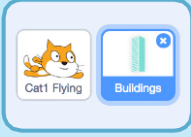


Görünümü Değiştir

scratch.mit.edu

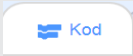
HAZIRLAN

Seçmek için
Buildings kuklasına
tıkla.



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

KODLA



Sekmesine tıkla.



Kostüm değiştirmek için
bu bloğu ekle.

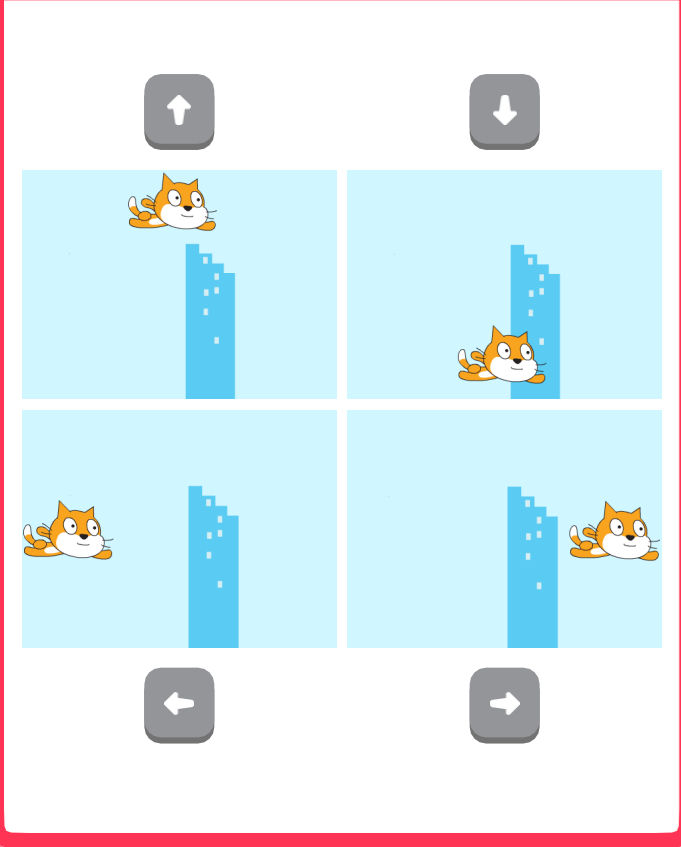
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Etkileşimli Yap

Bir tuşa bastığında karakterinin hareket etmesini sağla.

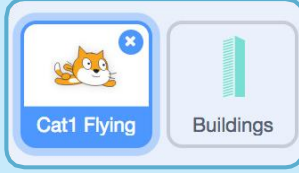


Etkileşimli Yap

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

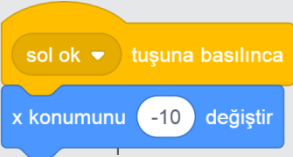
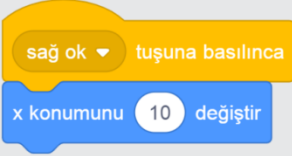
Seçmek için uçan karaktere tıkla.



KODLA

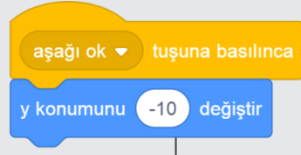
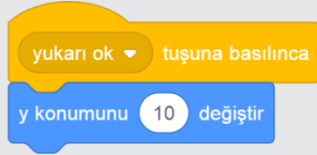
X'i Değiştir

Karakterini bir taraftan diğer tarafa hareket ettir.



Y'yi değiştir

Karakterini aşağı yukarı hareket ettir.



Sola gitmek için eksi işareti yazın.

Aşağı gitmek için eksi işareti yazın.

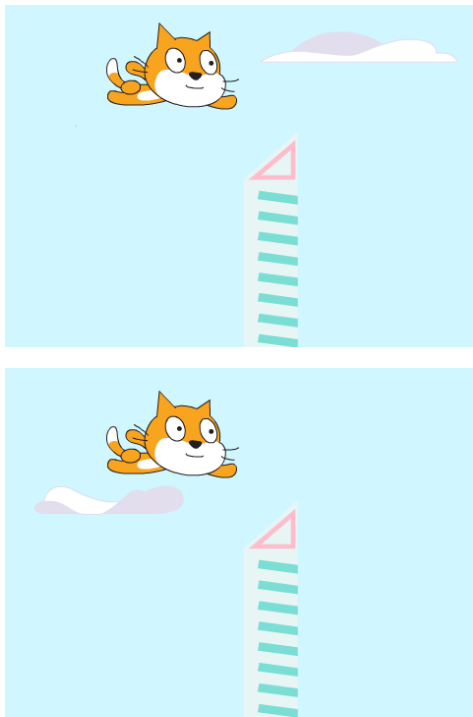
DENE



Karakterini hareket ettirmek için klavyeden ok tuşlarına bas.

Kayan Bulutlar

Bulutların gökyüzünde süzülmesini sağla!



Kayan Bulutlar

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Kütüphane'den bulutları seç.

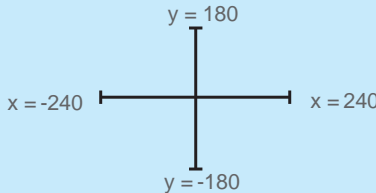


KODLA



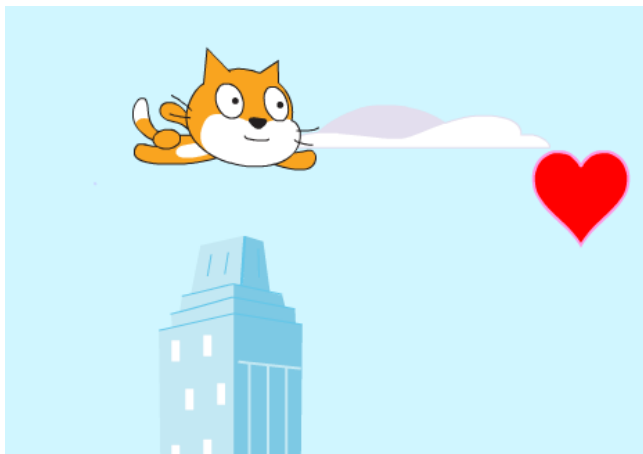
İPUCU

y karakterin Sahne Alanı'nda yukarıdan aşağıya konumudur.



Uçan Kalpler

Kalpler veya başka kayan nesneler ekle.



Uçan Kalpler

scratch.mit.edu

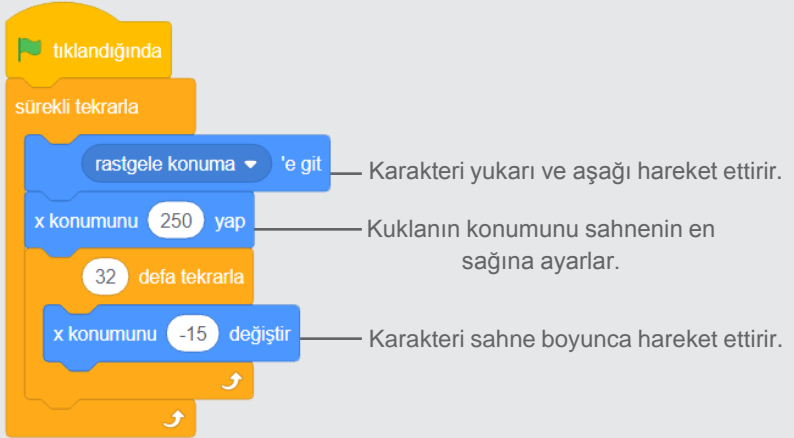
HAZIRLAN



Bir kukla seç, örneğin Kalp.



KODLA



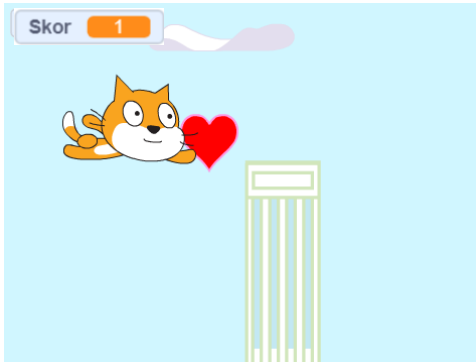
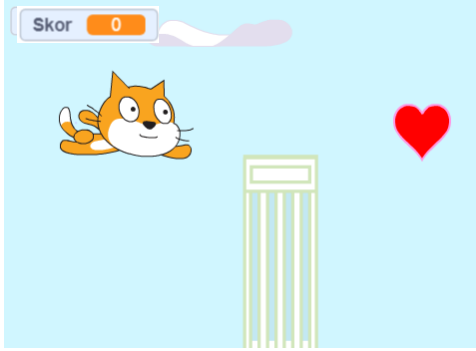
DENE

Başlamak için yeşil bayrağa bas.



Puan Topla

Kalbe veya başka bir nesneye her değdiğinde
bir puan ekle.

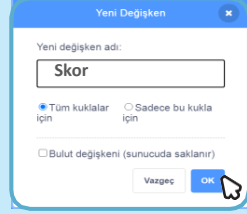


Puan Topla

scratch.mit.edu

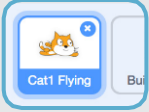
HAZIRLAN

Değişkenler'i seç.
Değişken Oluştur
düğmesini tıkla.



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

KODLA



Uçan
karakterini seç.



DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.

