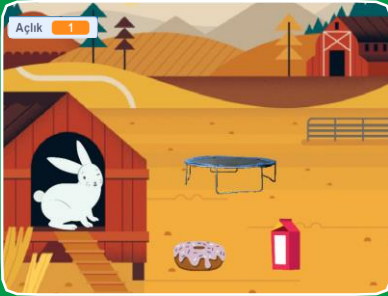
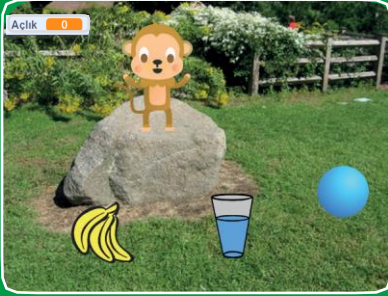


Sanal Hayvan Kartları



Yiyip içebilen ve oyun oynayabilen etkileşimli bir sanal hayvan yap.



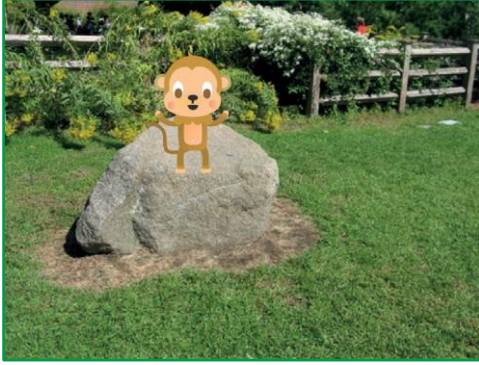
Sanal Hayvan Kartları

Bu kartları şu sırayla kullanın:

1. Evcil Hayvanını Tanıt
2. Evcil Hayvanını Hareketlendir
3. Evcil Hayvanını Besle
4. Evcil Hayvanına İçecek 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 arkaplan seç,
örneğin Garden.



Sanal 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.



x: -50 y: 60 konumuna git

Konumunu ayarla.
(Seninki farklı olabilir.)

2 saniye boyunca Benim adım Kiki! de

Evcil hayvanının söylemesini istediğin
ifade metnini buraya yaz.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Evcil Hayvanını Hareketlendir

Evcil hayvanının hareket etmesini sağla.



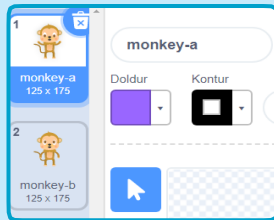
Evcil Hayvanını Hareketlendir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

 Kostümler

Evcil hayvanının kostümlerini
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

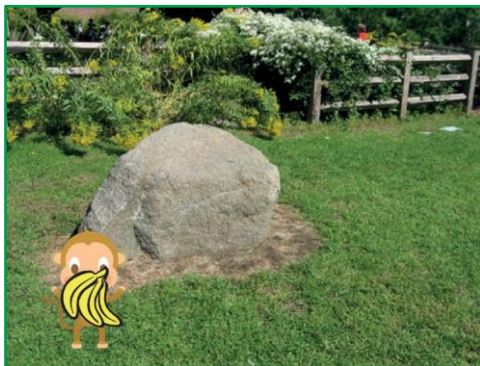
DENE

Evcil hayvanına tıkla.



Evcil Hayvanını Besle

Evcil hayvanını beslemek için yiyeceklere 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

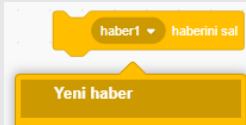
KODLA

Kod

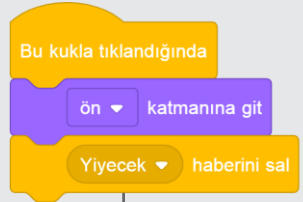
Kod sekmesine tıkla



Bananas



Yeni Haber'i seç ve Yiyecek adını ver.

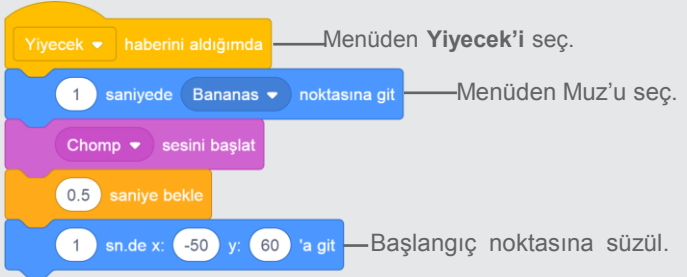


Yiyecek haberini sal.

Evcil hayvanını seç.



Monkey



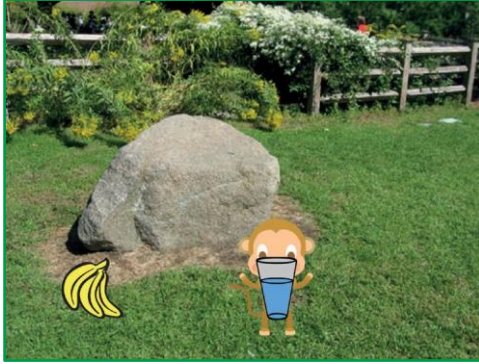
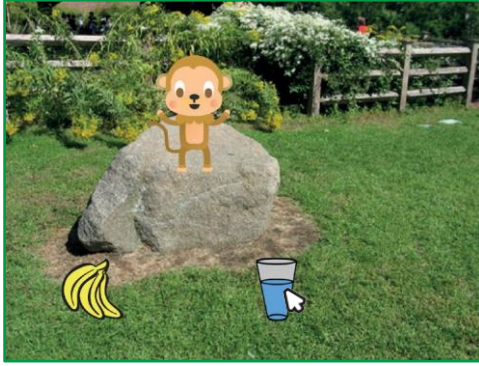
DENE

Yiyeceğe tıkla.



Evcil Hayvanına İecek Ver

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



Evcil Hayvanına İçecek Ver

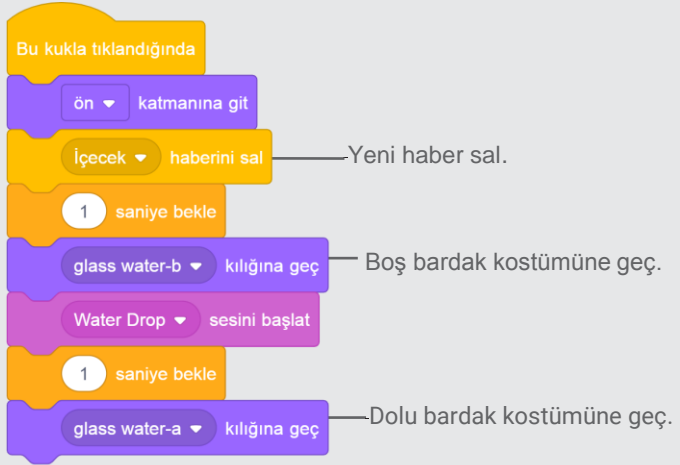
HAZIRLAN



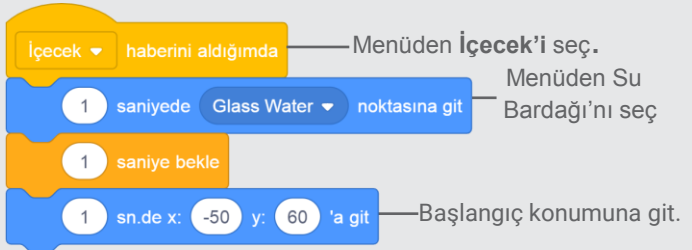
Bir içecek karakteri seç, örneğin Glass.



KODLA



Evcil hayvanına, haberi aldığı anda ne yapacağını söyle.



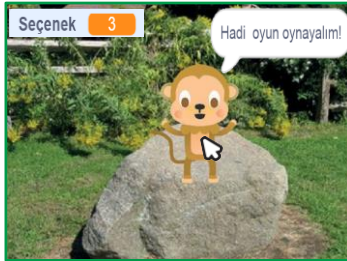
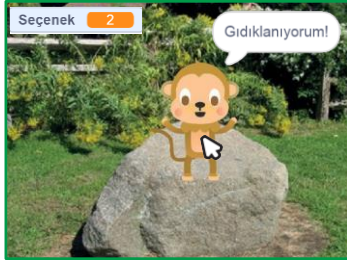
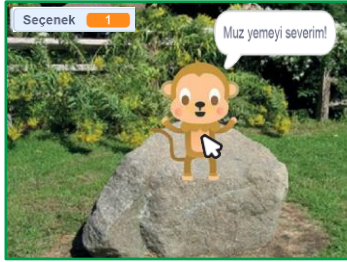
DENE

Başlamak için içeceğe tıkla



Evcil Hayvanın Ne Diyor?

Evcil hayvanının ne söyleyeceğini seçmesine izin ver.



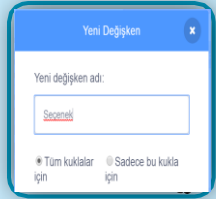
Evcil Hayvanın Ne Diyor?

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Değişkenler'i seç

Bir Değişken
Oluştur butonunu
tıkla.



Değişkenine **Seçenek**
adını ver ve **TAMAM**'a tıkla..

KODLA



Monkey

seçenek

= 1

Seçenek bloğunu
Operatörler

kategorisindeki **Eşittir**
bloğunun içine yerleştir .



DENE

Ne söyleyeceğini görmek için evcil hayvanına tıkla.



Oyun Zamanı

Evcil hayvanına top oynat.



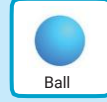
Oyun Zamanı

scratch.mit.edu

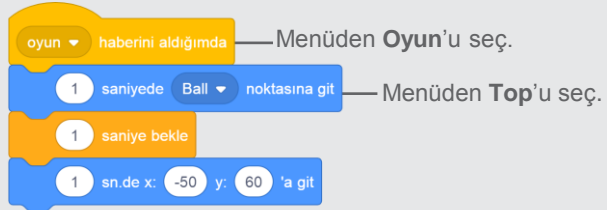
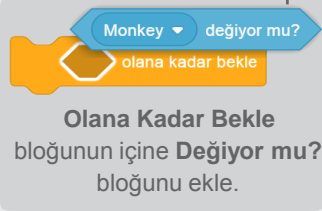
HAZIRLAN



Bir kukla seç,örneğin top.



KODLA



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...

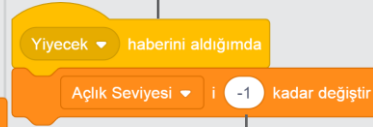


Değişkenine **Açlık Seviyesi** adını ver.

KODLA



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.

