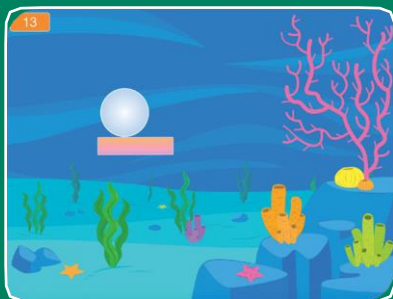
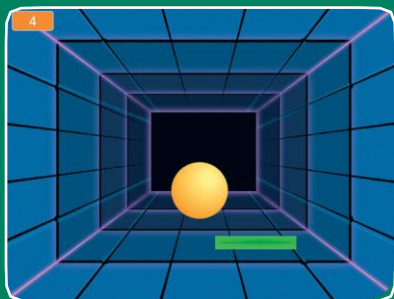


# Pong Oyunu Kartları



**Zıplayan bir top oyunu yap ve kazanmak için puan topla!**

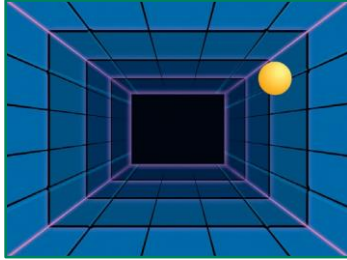
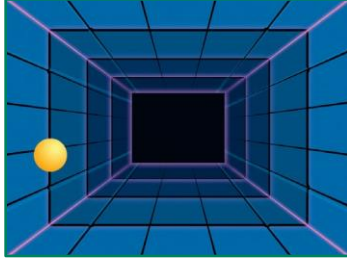
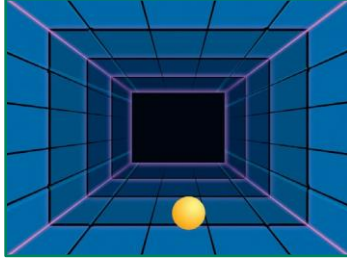
# Pong Oyunu Kartları

Bu kartları şu sırayla kullanın:

1. Etrafta Zıpla
2. Raketi Hareket Ettir
3. Raketten Sekme
4. Oyun Bitti
5. Puan Topla
6. Oyunu Kazan

# Etrafta Zıpla

Topu sahne etrafında hareket ettir.



# Etrafta Zıpla

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



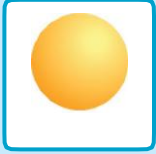
Bir dekor seç.



Neon Tunnel



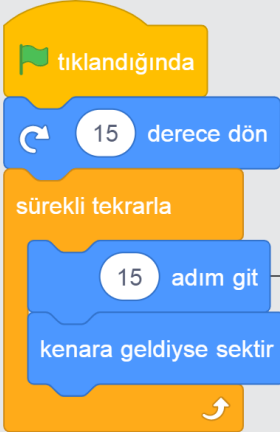
Bir top seç.



## KODLA



Ball



Topun daha hızlı hareket etmesi için daha büyük bir sayı yaz.

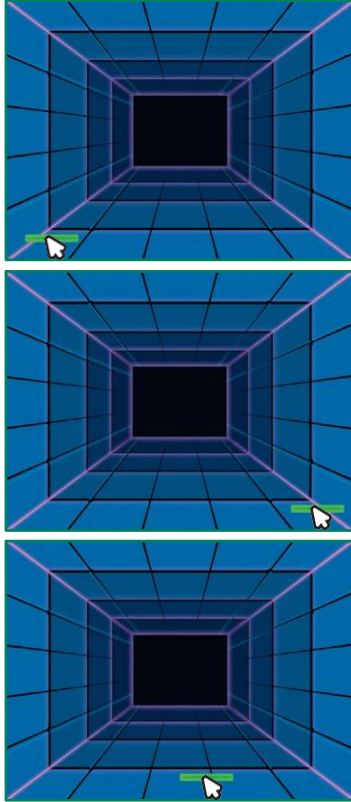
## DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



# Raketi Hareket Ettir

Fare imlecini hareket ettirerek raketini kontrol et.



# Raketi Hareket Ettir

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN

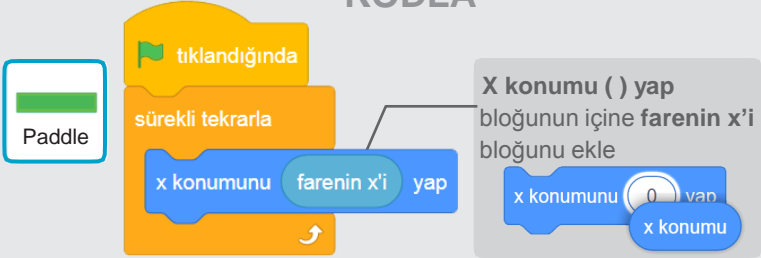


Topun arpması iin bir karakter se, rneėin Paddle.



Ardından, raketini Sahne Alanı'nın alt kısmına srkle.

## KODLA



## DENE

Yeřil bayraėa bas.

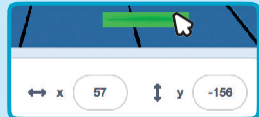


Raketini hareket ettirmek iin fare imlecini hareket ettir.



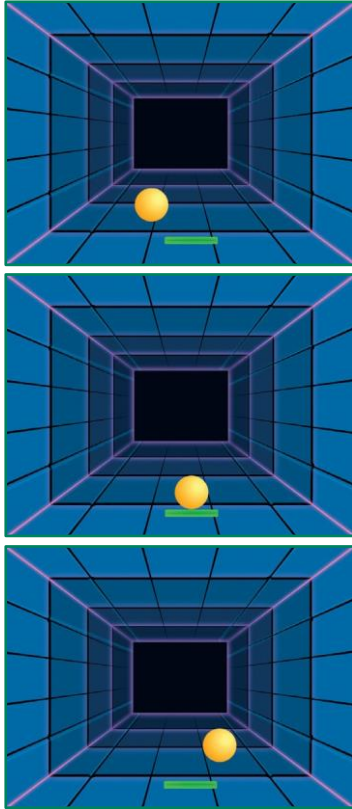
## İPUCU

Fare imlecini sahne boyunca hareket ettirdiėinde raketin x konumunun deėiřtiėini greceksin.



# Raketten Sekme

Topun rakete arptıktan sonra sekmesini saęla.

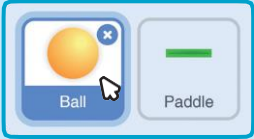


# Raketten Sekme

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN

Seçmek için  
topa tıkla.



## KODLA

Aşağıdaki kod bloklarını topa ekle.



## DENE

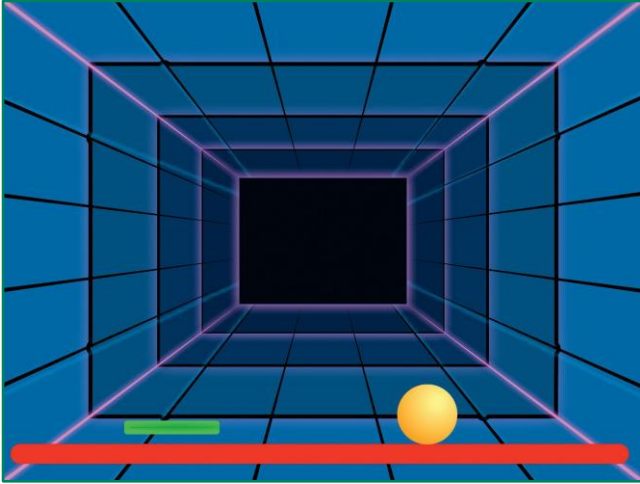
Başlatmak için yeşil bayrağa bas.





# Oyun Bitti

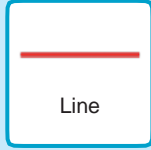
Top kırmızı çizgiye değdiğinde oyunu durdur.



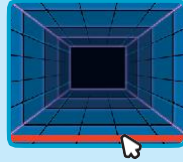
# Oyun Bitti

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN

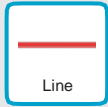


Line karakterini seç.



Line karakterini sahne alanının altına sürükleyin.

## KODLA



Menüden Top'u seç.

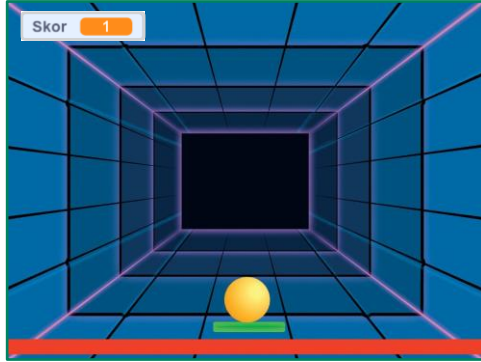
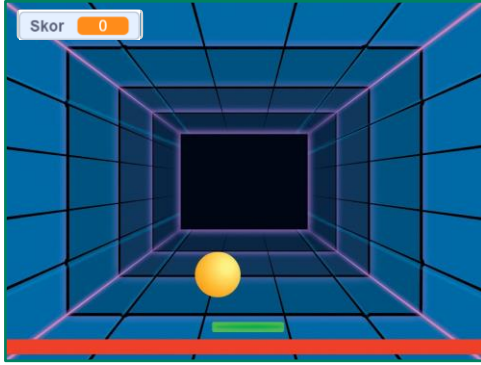
## DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



# Puan Topla

Raketle topu her yakaladığında bir puan ekle.



# Puan Topla

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN

Değişkenler' i seç

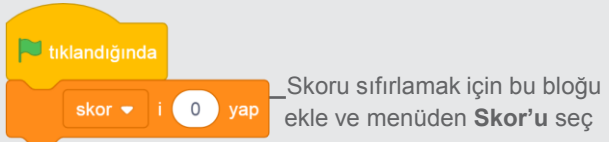
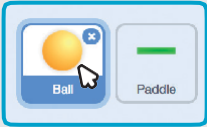
Bir Değişken Oluştur  
Oluştur 'a tıkla



Değişkene **Skor** adını ver  
ve **Tamam**'a tıkla.

## KODLA

Seçmek için  
topa tıkla.



# Oyunu Kazan

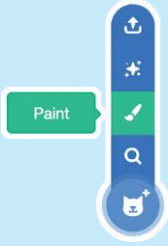
Yeterli puana ulařtıęında ekranda belirecek  
bir zafer mesajı ekle!



# Oyunu Kazan

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



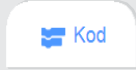
Yeni bir karakter oluşturmak için Çizim'i tıkla.

'Kazandınız!' mesajını yazmak için metin aracını kullan.



Yazı tipi rengini, boyutunu ve stilini değiştirebilirsin.

## KODLA



Kod sekmesine tıkla.



Oyunu kazanmak için gereken puanı yaz.



Skor bloğunu İşlemler kategorisindeki **Eşittir** bloğunun içine yerleştir..

## DENE

Oyunu başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Kazanmak için yeterli puan alana kadar oyna!