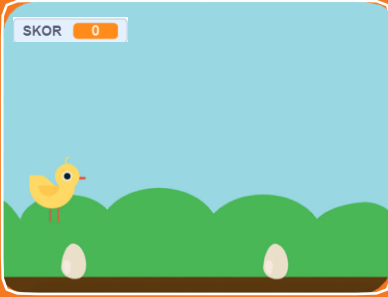


# Zıplama Oyunu



**Bir karakterin hareketli engeller üzerinden atlamasını sağlayın.**

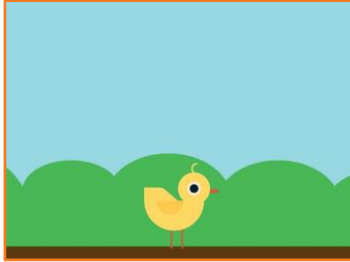
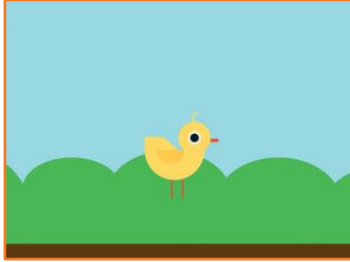
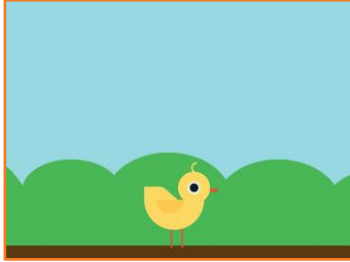
# Zıplama Oyunu Kartları

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

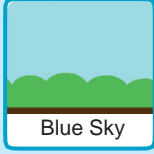
Bir karakter ekle ve zıplamasını sağla.



## HAZIRLAN



Bir dekor  
seç.



Bir karakter seç,  
örneğin Chick.



## KODLA



Aşağı geri gitmesi  
için eksi işareti koy.

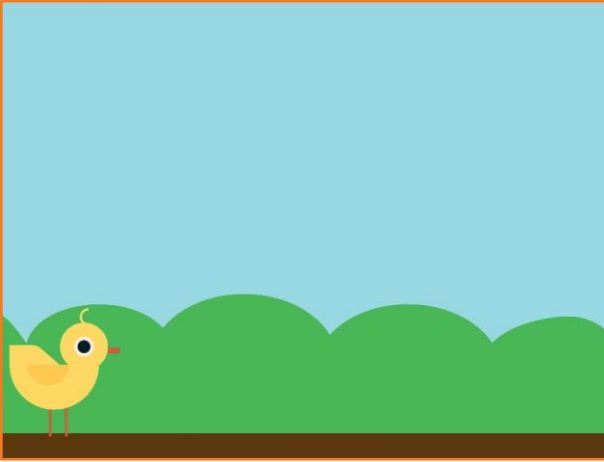
## DENE



Klavyeden boşluk tuşuna bas.

# Başlangıç Noktasına Git

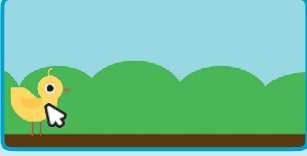
Karakterinin başlangıç noktasını ayarla.



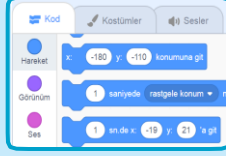
# Başlangıç Noktasına Git

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



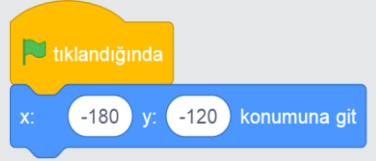
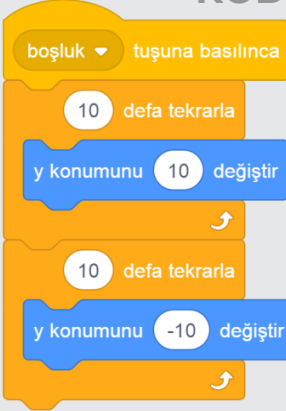
Karakterini istediğin yere sürükle.



Karakterini taşıdığı anda, blok paletinde **x** ve **y** konumu güncellenir.

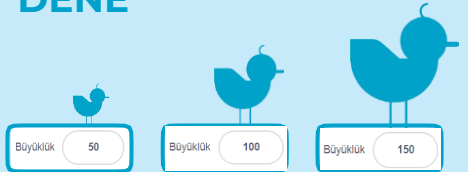
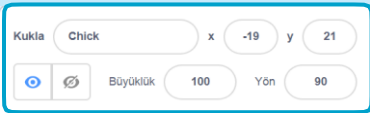
Şimdi **konumuna git** bloğunu sürüklediğinde, karakterinin yeni konumu ayarlanır.

## KODLA



Başlangıç noktasını ayarla.  
(Senininki farklı olabilir.)

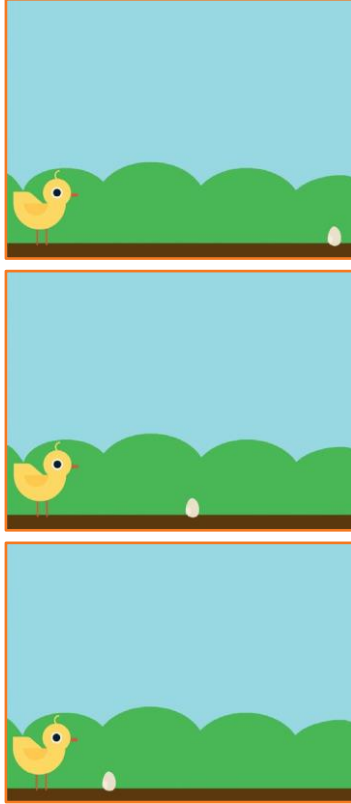
## DENE



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

# Hareketli Engel

Engelini sahne alanında ilerleterek hareket ettir.



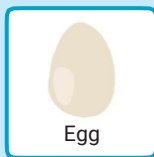
# Hareketli Engel

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Bir karakter seç,  
örneğin yumurta.



Egg

## KODLA



Sahnenin sağ  
tarafından başla.

Daha hızlı gitmesi için daha  
küçük bir sayı yaz.

Sahnenin sol tarafına  
doğru kaydır.

## DENE

Başlatmak için  
yeşil bayrağa bas.

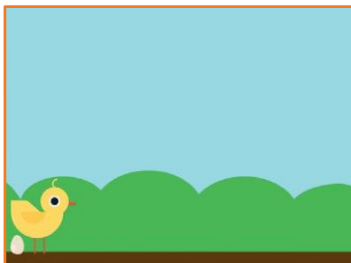
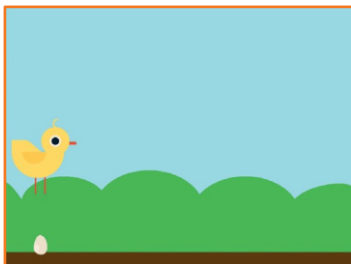
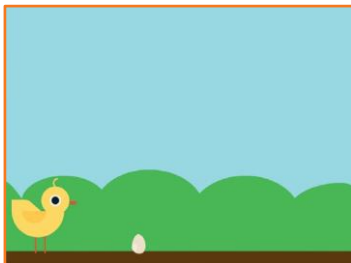


Klavyeden **boşluk**  
tuşuna bas.



# Ses Ekle

Karakterin zıpladığında bir ses çaldır.

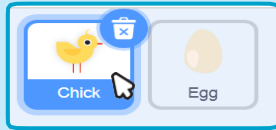


# Ses Ekle

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

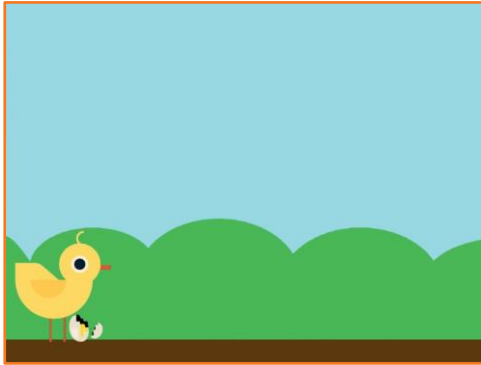
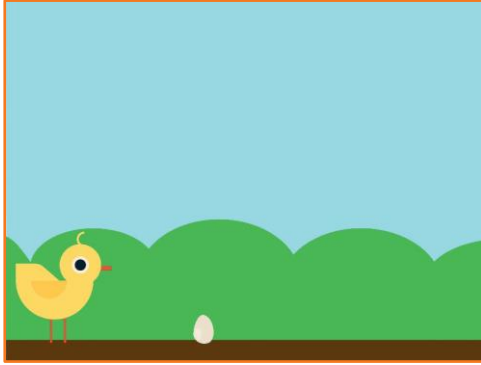
Yeşil bayrağa bas.



Clavayeden **Boşluk** tuşuna bas.

# Oyunu Durdur

Karakterin yumurtaya deđdiđinde oyunu durdur.

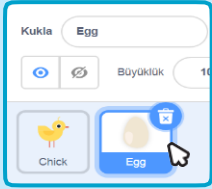


# Oyunu Durdur

scratch.mit.edu

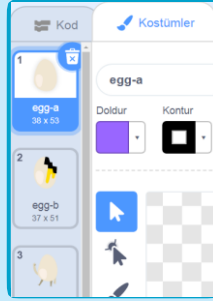
## HAZIRLAN

Seçmek için  
Egg'e tıkla.



Kostümler

Yumurtanın diğer  
kostümelerini görmek  
için **Kostümler**  
sekmesine tıkla.



## KODLA

Kod

**Kod** sekmesine tıkla ve bu kodu ekle.



Algılama kategorisinden  
**Değişiyor mu?** bloğunu sürükle  
ve Chick'i (Cıvcıv) seç.

fare-imlecine değişiyor mu?

fare-imlecine

kenara

Chick

Yumurtanın kostümünü değiştirmek  
için ikinci bir kostüm seç.

## DENE

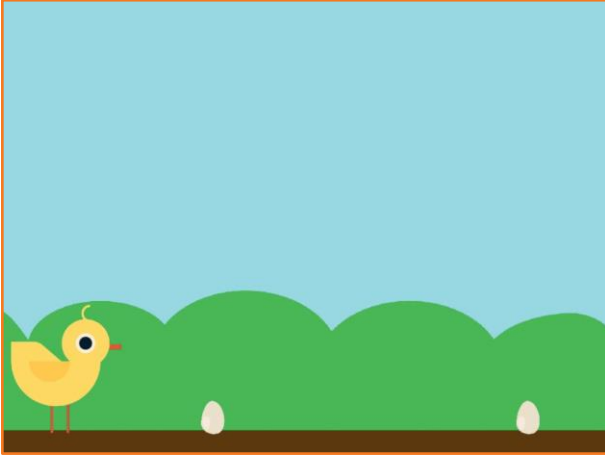
Yeşil bayrağa bas.



Clavyeden **Boşluk** tuşuna bas.

# Daha Fazla Engel Ekle

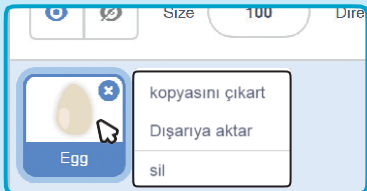
Daha fazla engel ekleyerek oyunu zorlařtır.



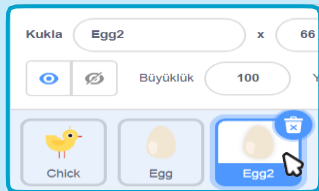
# Daha Fazla Engel Ekle

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



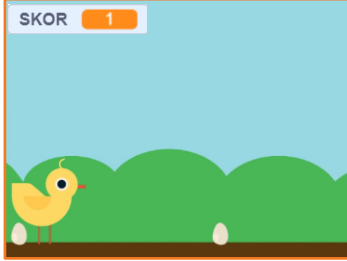
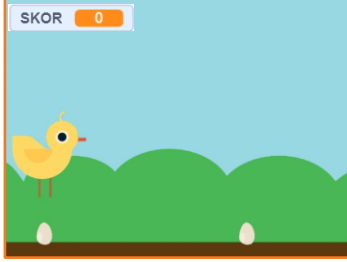
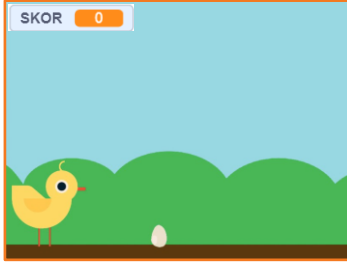
## DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



# Puan Ekle

Karakterin engelin üstünden her atladığında  
bir puan ekle.



# Puan Ekle

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN

Değişkenler' i seç.

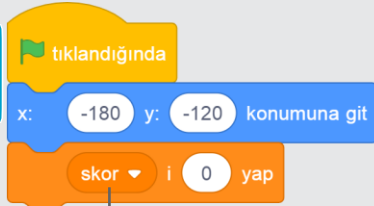
Bir Değişken  
Oluştur'u seç.



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.



Menüden  
**Skor**'u seç  
ve Skoru  
artırmak için  
bu bloğu ekle.

## DENE

Puan kazanmak için yumurtaların üzerinden atla!