
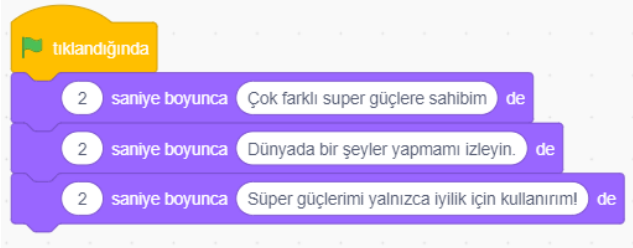
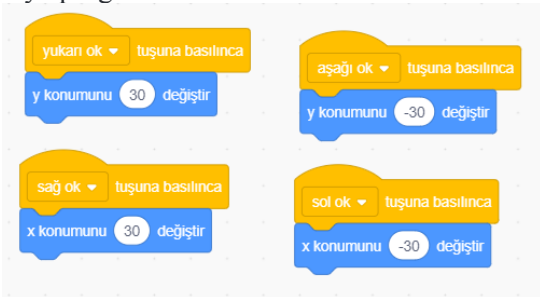

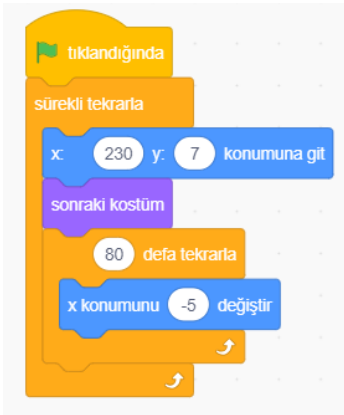


Kahramanınız Uygulama Çalışması

Arka plan resimleri : Blue Sky 2
Karakterler : Hereos, Buildings, Star
Konu : Gündelik hayattan bir kahraman seçip bu kahramanı bir süper kahramana dönüştürmek için bir hikaye - hatta bir oyun - programlamak.

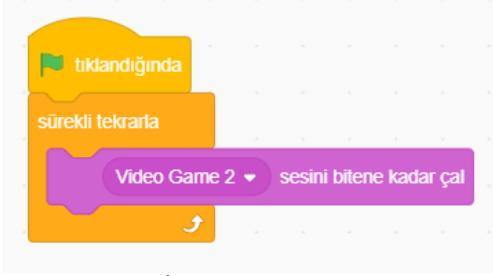
Not: Bu çalışmayı yaparken kodladığınız blokların hangi kod bloğu kategorisine ait olduğunu uygun şekilde yanlarına yazınız.

<p>1- Giriş: Kahramandan Süper Kahramana. Kahramanınız olarak bir karakter seçin ve onları konuşturun.</p> <p>Kahraman karakter :</p>  	<p>Bu noktalara blokların ait olduğu kod kategorisiniz yazınız...</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2- Kahramanını Hareketlendir: Kahramanını ok tuşları ile yukarı, aşağı, sola ve sağa hareket etmeye programla.</p> 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>3- Binalar üzerinde uçmak: Binaları, ekranın alt kısmında hareket edecek şekilde programlayın.</p>  	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

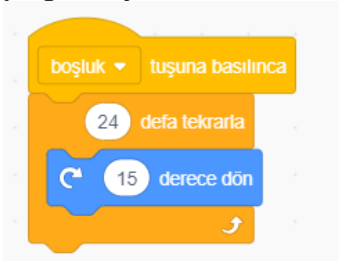


4- Arka Plan Müziği Ekle: Projenizi fon müziği ile özelleştirin

Sahne :



5- Süper Dönüş İle Gösteriş: Kahraman karakterinizi döndürmek için programlayın..



6- Skoru sakla : Puan toplamak ve puan tutmak için kod ekleyin.



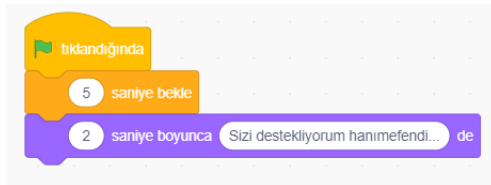
Nesne Kuklası :

(Burada değişkenler ve algılama bloklarından faydalanın)



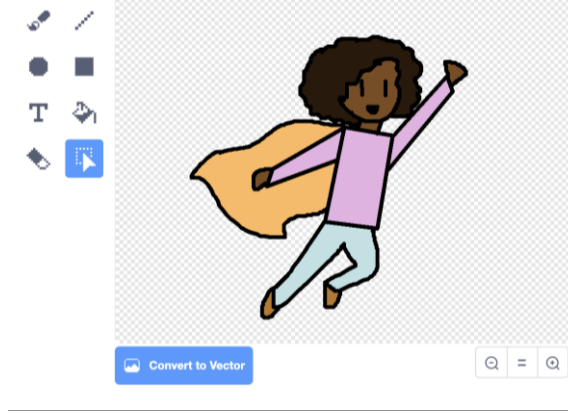
7- Kahramanını Destekle: Kahramanınızla etkileşime geçmek için yeni bir kukla ekleyin.

Yeni kukla :





8- Kendi Kahramanını Çiz: Paint Editor'ı kullanarak kendi grafiğini çiz. Paint Editor aracılığıyla yeni karakter:



Kendiniz Yapın .:

- 1- Yukarıdaki örneklerden faydalanarak kahramanın binalara çarptığında puan kaybetmesini sağlayınız.
- 2- Kahramanın yeni puan aldığı anda alkışlanmasını ve binalara çarptığında uyarı sesi oluşmasını sağlayın.
- 3- Çizmiş olduğunuz kahramanınızı projenizde kullanınız.