



Sam

## Kişisel Anlatım

Öğrenciler bir örnek hikayeyi temel alarak yapmak yada olmak istedikleri şeyleri anlatan etkileşimli bir hikaye kodlarlar. Hikayeyi hangi plan üzerinde yürüteceklerine karar verirler. Hareketler, diyaloglar ve etkileşim için kullanıcının katkısını sağlarlar. Kendilerine verilen 40dk süre içerisinde kodlama işini bitirmeye çalışırlar. Böylece kendi kodlama serüvenlerine başlarlar.

## Çözüm Eklenti Klavuzu

```

when clicked
  x: -126 y: -68 konumuna git
  90 yönüne yönel
  canyon dekoruna geç

boşluk tuşuna basılınca
  30 defa tekrarla
  15 derece dön
  90 yönüne yönel

dekor underwater3 olarak değiştiğinde
  x: -180 y: 140 konumuna git
  1 sn.de x: -180 y: -80 'a git
  90 yönüne yönel
  2 saniye boyunca Yüzmeyi seviyorum! de
  Süper gücünüz ne olmasını istersiniz? diye sor ve bekle
  2 saniye boyunca Bu iyi bir süper güç! de
  2 saniye boyunca Super gücünün ve cevap ve Solduğunu söyledin. 'i birleştir 'i birleştir de
  Yenilmez olmayı istemez miydin? diye sor ve bekle
  2 saniye boyunca Doğru de
  message1 haberini sal
  
```