

Scratch Uygulamaları_04

Konu:

Bilgi Yarışması

Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Koşullar
- Değişken
- Mantıksal operatörler

Gerekli

Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

Amaçlar:

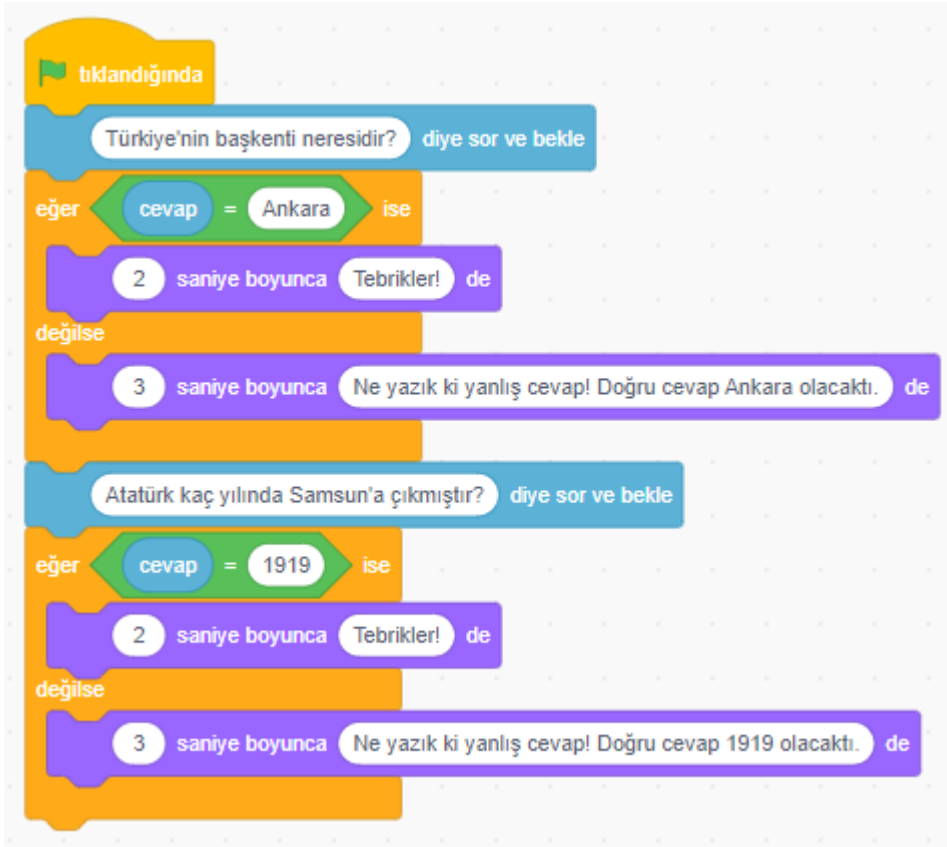
- Scratch kod blokları yardımıyla oyun tasarlamak
- Yeni kod bloğu setleri oluşturmak

Kazanımlar:

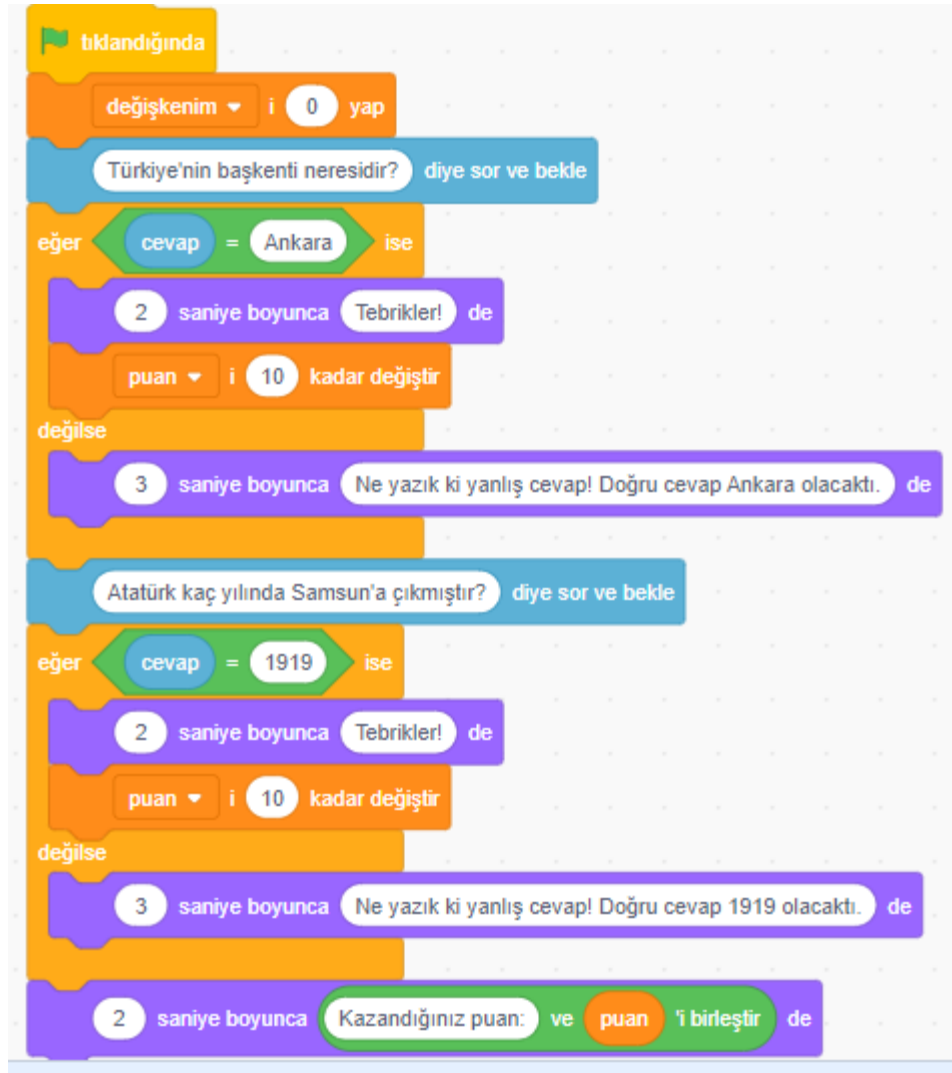
- Değişken oluşturur.
- Olay başlatma bloğunu kullanarak kod bloğunu çalıştırır.
- Kod blokları oyun tasarlar.

Yönerge:

- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programı veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açılır.
- İsteğe bağlı olarak kedi kuklasının üzerinde bulunan çöp kutusuna basarak bu kukla silinir. Yerine sahnenin sağ alt kısmında bulunan “bir kukla seç” butonuna tıklanarak istenilen bir kukla eklenir.
- Kuklaya yazılacak kodlar aşağıdadır. Yarışma örnek olması için 2 soru ile hazırlanmıştır. İstenilen kadar soru eklenebilir.



- Veri sekmesinden “puan” adında yeni kod bloğu seti oluşturulur.
- Bu yeni kodlar aşağıdaki şekilde kuklaya eklenir.



- Tüm kodlar bittikten sonra “yeşil bayrak” a tıklayarak oyun başlatılır.
- İsteğe göre “eğer _ ise” koşulları veya “puan” değiştirilerek oyun farklı şekillerde denenebilir.