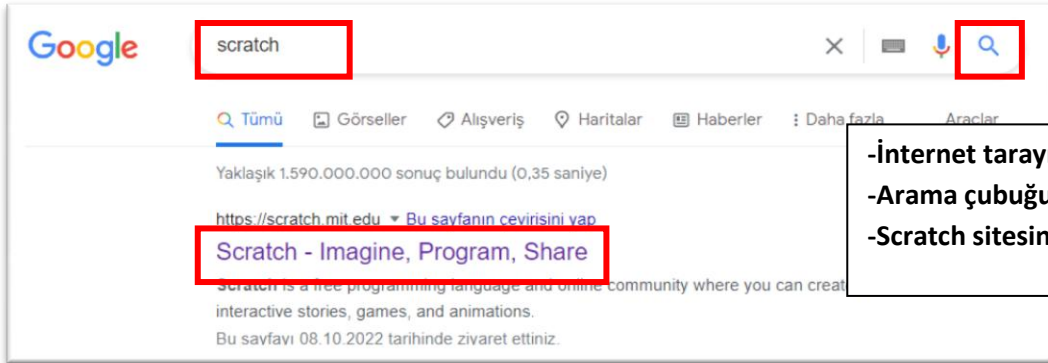


SCRATCH İLE 4 İŞLEM OYUNU AÇIKLAMA

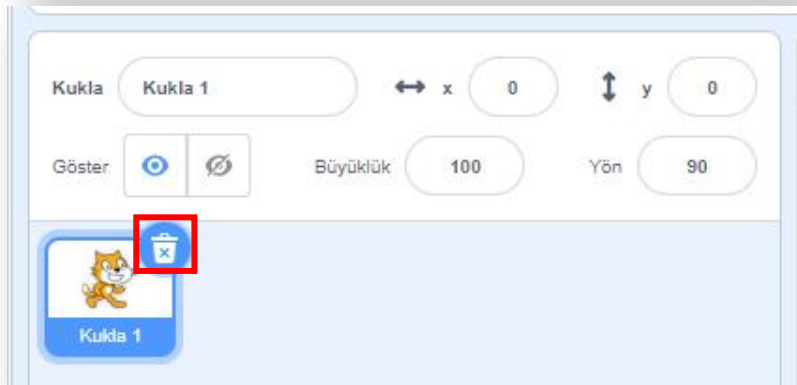
Sevgili Öğrenciler ;siz de codeweek-matematik temalı kodlama haftasına özel tasarladığım bu oyunu oynadıktan sonra aşağıdaki benzer adımları uygulayarak oyunu tasarlayabilirsiniz:



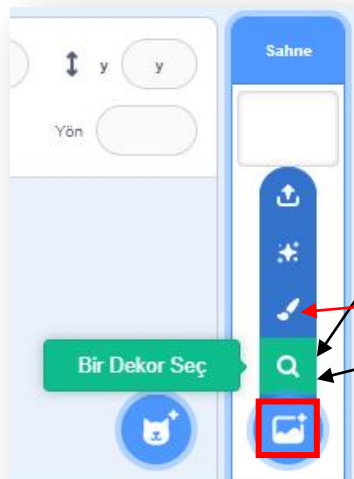
- İnternet tarayıcı programı açın.
- Arama çubuğuna Scratch yazarak aratın.
- Scratch sitesine tıklayın.



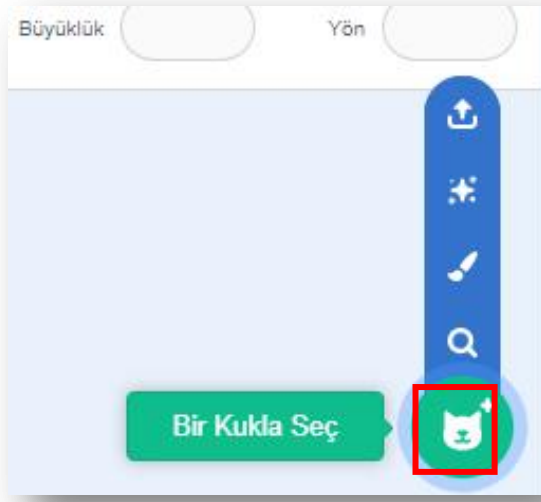
- Sitede bulunan Oluştur butonuna tıklayın.



- Kedi kulasını silin.



- Sahneye bir oyun dekoru dekor ekleyin. (Mauntain vb.)
- Sahneye bir oyun bitti Dekoru çiziniz (Çizimde Oyun Bitti yazılacak)
- Sahneye bir kazandınız Dekoru ekleyin (Spotlight vb. içine Kazandınız! Yazınız)

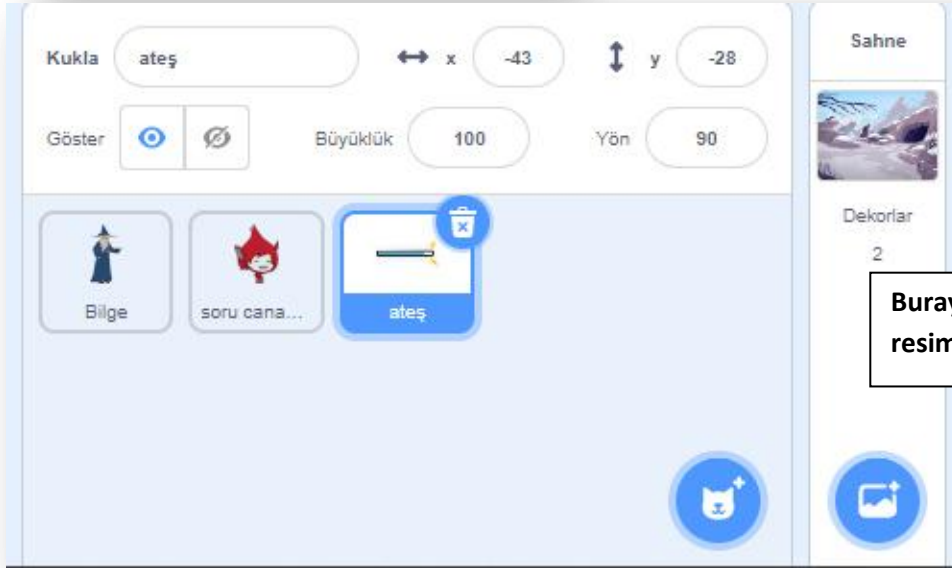


Kukla Seç butonuna tıklayın ve şu kuklaları ekleyin.

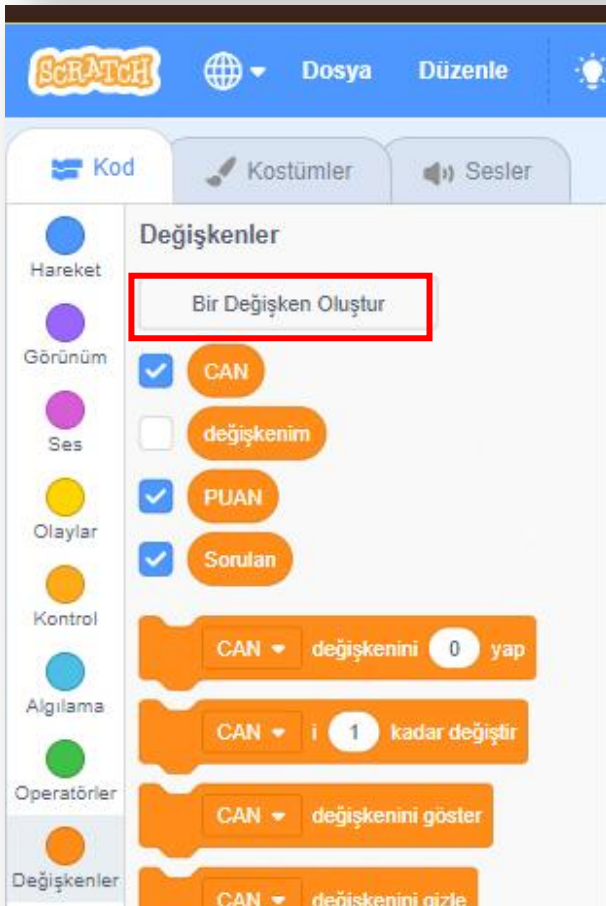
-wizard, (Bilge olarak adlandırın, büyüklük %50)

-pico, (Soru Canavarı olarak adlandırın, büyüklük %50)

-magic wand (Ateş olarak adlandırın, büyüklük %50)



Buraya kadar alanınız soldaki resimdekine benzer olabilir.



Değişkenler kod panelinden Bir Değişken Oluştur butonuna basarak şu değişkenleri oluşturun;

-CAN, (Tüm kuklalar için)

-PUAN, (Tüm kuklalar için)

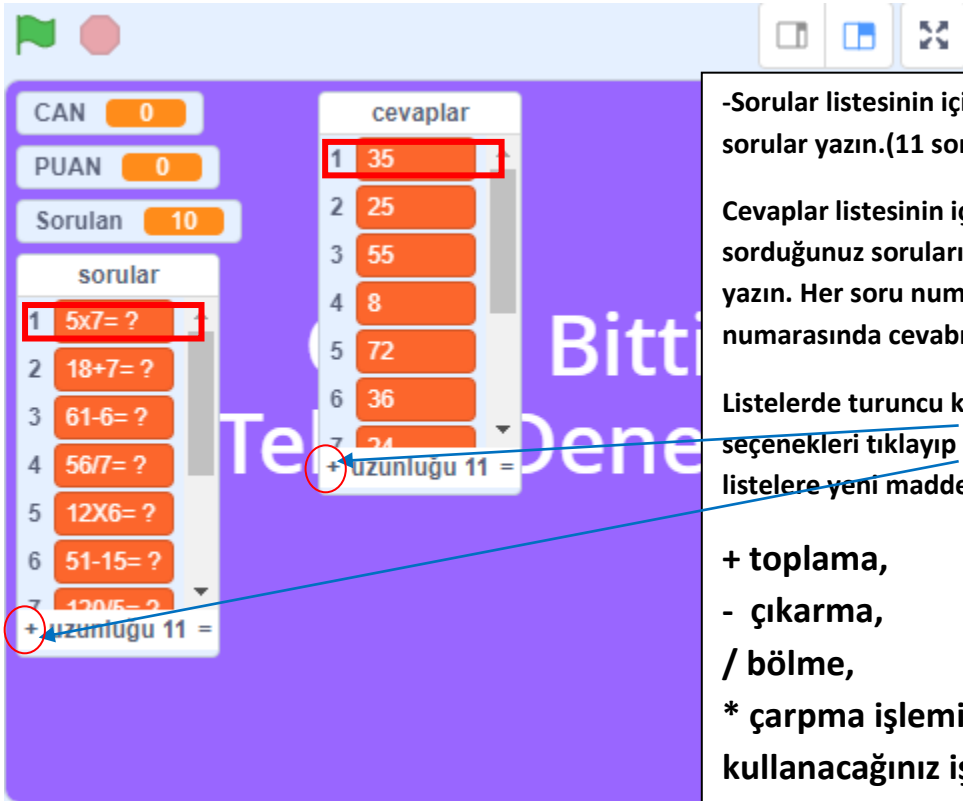
-Sorulan, (Tüm kuklalar için)



Değişkenler kod panelinden Bir Liste Oluştur butonuna basarak şu listeleri oluşturun;

-Cevaplar

-Sorular



-Sorular listesinin içine örnekteki benzer sorular yazın.(11 soru ve 11 cevap vb.)

Cevaplar listesinin içine sorular listesinde sorduğunuz soruların sırasıyla cevaplarını yazın. Her soru numarasının aynı cevap numarasında cevabını yazmalısınız.

Listelerde turuncu kutularda yer alan seçenekleri tıklayıp + butonuna basarsanız listelere yeni madde ekleyebilirsiniz.

+ toplama,
- çıkarma,
/ bölme,
* çarpma işlemi için kullanacağınız işaretler.

```
e tıkladığında
x: 221 y: -84 konumuna git
-60 yönüne dön
dönüş stilini sol-sağ yap
PUAN değişkenini 0 yap
sürekli tekrarla
göster
Bilge e değişiyor mu? veya ateş e değişiyor mu? olana kadar tekrarla
x konumunu -1 değiştir
x: 221 y: -84 konumuna git
gizle
```

```
e tıkladığında
sürekli tekrarla
1 saniye bekle
Sorular değişkenini 1 ile 10 arasında rastgele bir sayı seç yap
sorular 'in Sorular öğesi diye sor ve bekle
eğer yanıt = cevaplar 'in Sorular öğesi ise
PUAN i 1 kadar değiştir
doğrucevap haberini sal
```

Soru Canavarı
kuklasının kodları



```
e tıkladığında
sürekli tekrarla
eğer PUAN = 3 ise
kazandınız dekoruna geç
durdur tümü
```

Ateş kuklasının kodları

```
e tıkladığında
arka katmanına git
x: -169 y: -49 konumuna git
```

```
doğrucevap haberini aldığımda
kendim in ikizini yarat
```

```
ikiz olarak başladığımda
soru canavan e değişiyor mu? veya kenar e değişiyor mu? olana kadar tekrarla
x konumunu 10 değiştir
```

```
ikiz olarak başladığımda
sürekli tekrarla
eğer soru canavan e değişiyor mu? veya kenar e değişiyor mu? ise
0.01 saniye bekle
bu ikizi sil
```



