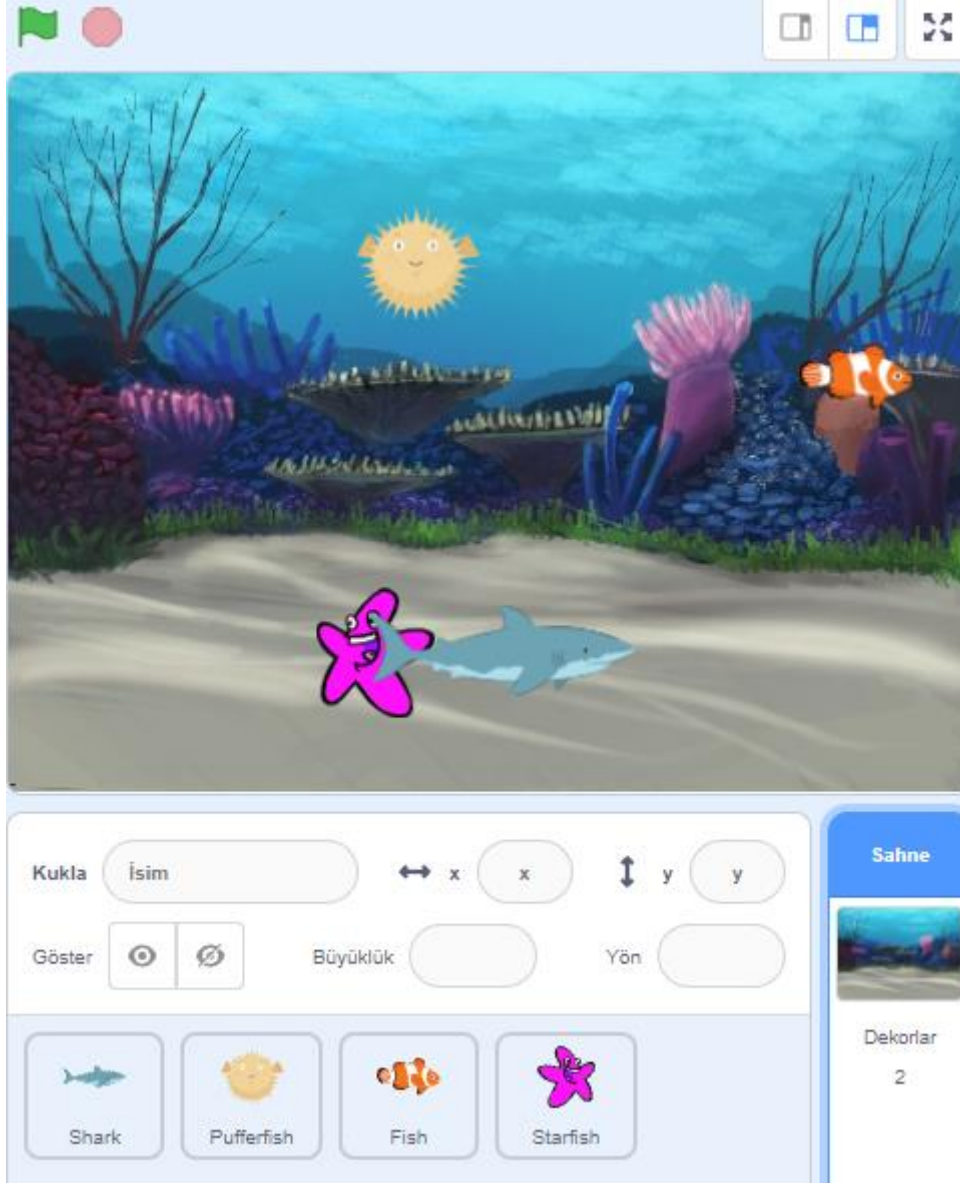


2024- 2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI – SALİHLİ MİLLİ EGEMENLİK ORTAOKULU - BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 2. DÖNEM 1. UYGULAMA SINAVI ÇALIŞMA KAĞIDI

UYARI:

Sınav çalışma kağıdını uygulamak için <https://scratch.mit.edu/> internet sitesine telefon, tablet veya bilgisayardan bağlanıp kodları uygulayabilirsiniz.



Adım 1:

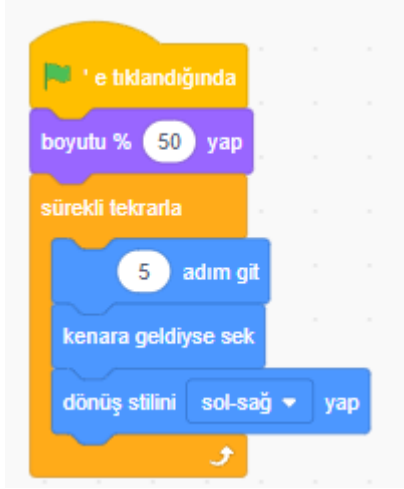
Projede **sahne** bölümüne tıklanır. **Dekorlar** sekmesinden "**Bir dekor seç**" butonuna tıklanarak "**Underwater 2**" dekoru sahneye eklenir.

Adım 2:

Projede bulunan **kedi kuklası** silinir ve yerine **Shark, Pufferfish, Fish ve Starfish** karakterleri eklenir.

Adım 3:

Shark karakterinin **x ekseninde sürekli hareket etmesi** ve sahne sonuna gelince otomatik olarak dönmesi için aşağıdaki kod blokları eklenir.



Adım 4:

Pufferfish, Fish ve Starfish karakterlerinin kod blokları aynıdır. Sadece "**Yönüne dön**" kod blokları değiştirilerek karakterlerin farklı yönlerde yüzmeleri sağlanır.

