

Salihli Milli Egemenlik Ortaokulu

Scratch Uygulama Sınavı Çalışma Kağıdı

Amaç: Scratch'te basit bir etkileşimli oyun oluşturmak.

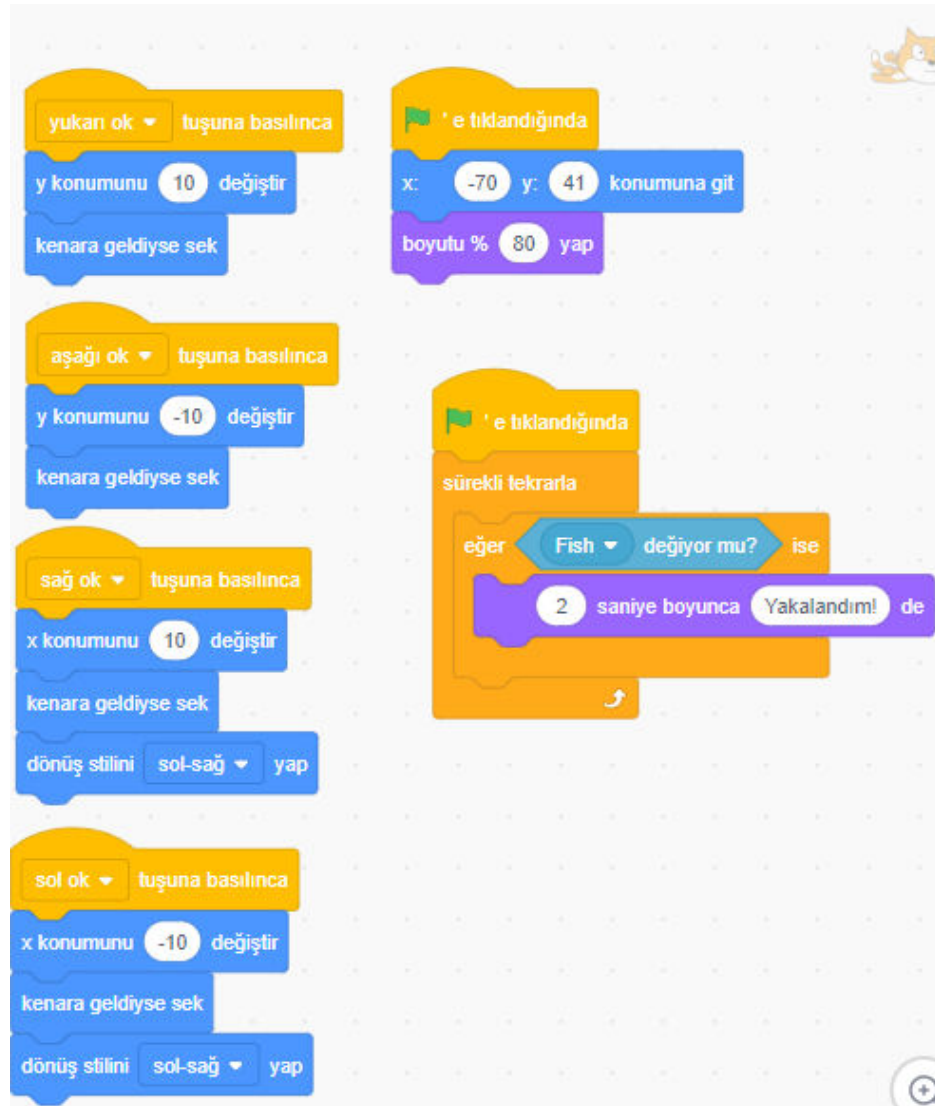
Oyun Senaryosu: Kedi, klavyenin yön tuşları ile yukarı, aşağı, sağa ve sola hareket edebilir. Balık karakteri, 1 saniye aralıklarla rastgele bir konuma gider. İki karakterin birbirine değmesi durumunda, ekranda bir mesaj görüntülenir. Karakterler, sağa sola dönüş stilinde olur ve kenara geldiğinde seker.

Araçlar: Scratch (çevrimiçi veya çevrimdışı sürüm) <https://scratch.mit.edu/>

Karakterler: Cat Flying ve Fish karakterleri

Arka Plan: Arctic

CAT FLYING KARAKTERİ KODLARI



FISH KARAKTERİ KODLARI

