



SÜT KUTULARINI TOPLAYALIM



Öğrenilecekler



Bu etkinliğin sonunda;

- ✓ Grafik düzenleyicide yeni çizimler oluşturabileceksin.
- ✓ Değişken oluşturup kod blokunda kullanabileceksin.
- ✓ Fare hareketleriyle ilgili kod bloklarını kullanabileceksin.
- ✓ Bir nesnenin farklı görünümleri arasında geçiş yaparak nesneye hareket özelliği verebileceksin.



Etkinlik Tanımı



Havada süzülen karakterimizin bulutlardan kaçarak süt kutularını toplayacağı bir oyun tasarlayacağız. Karakterimizi fare ile kontrol edeceğiz, süt kutusunu yakaladıkça **1** puan kazanacağız. **30** saniye süremiz olacak.



Scratch Hesabımıza Girelim

SCRATCH

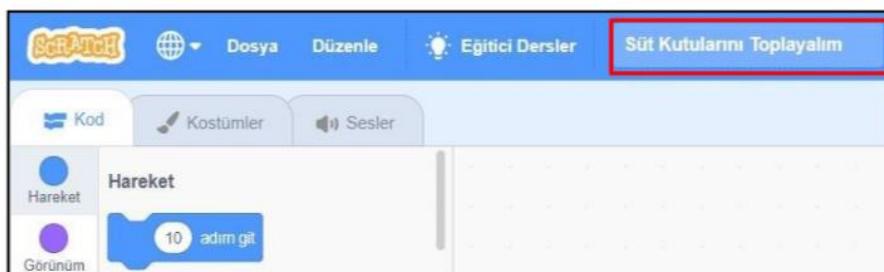
Internet tarayıcımızdan scratch.mit.edu adresine girelim. **Kullanıcı adı** ve **şifremizi** kullanarak giriş yapalım. **Oluştur** sekmesine tıklayalım. Gelen ekranın sol üstünde bulunan "Dünya" ikonuna tıklayıp dili **Türkçe** yapalım.



Çalışmamıza İsim Verelim

SCRATCH

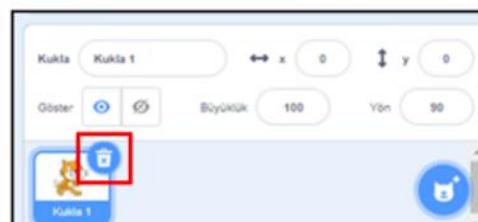
Çalışmamıza "Süt Kutularını Toplayalım" ismini verelim.



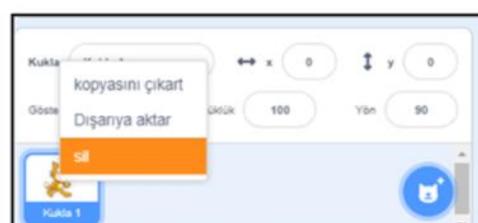
Kedi Kuklasını Silelim

SCRATCH

"**Kedi**" kuklasının sağ üst köşesindeki "**Çöp Kutusu**" ikonunu kullanarak kuklayı silelim.



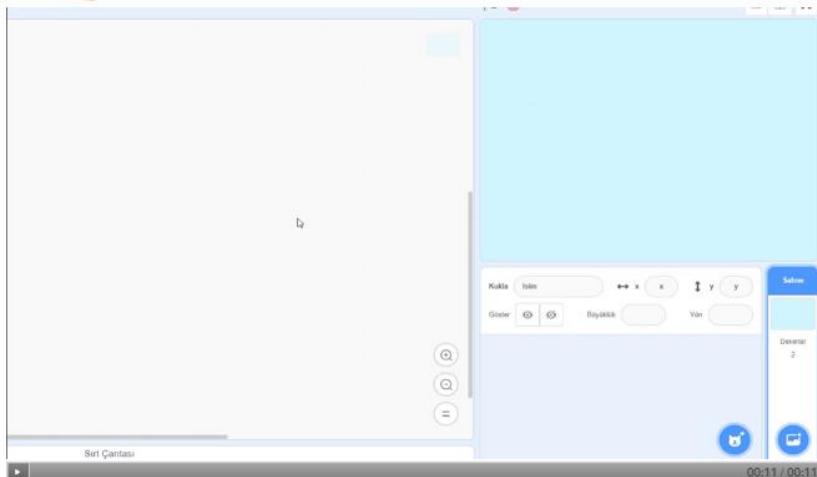
"**Kedi**" kuklasının üzerindeken **farenin sağ tuşuna** tıklayıp "**sil**" seçeneğini işaretleyerek de kuklayı silebiliriz.





Dekor Ekleyelim

SCRATCH



Dekor eklemek için “**Bir Dekor Seç**” simgesine tıklayalım.

Açılan “**Bir Dekor Seç**” ekranından “**Blue Sky 2**” dekorunu seçelim.



“Kedi” Kuklasını Ekleyelim

SCRATCH



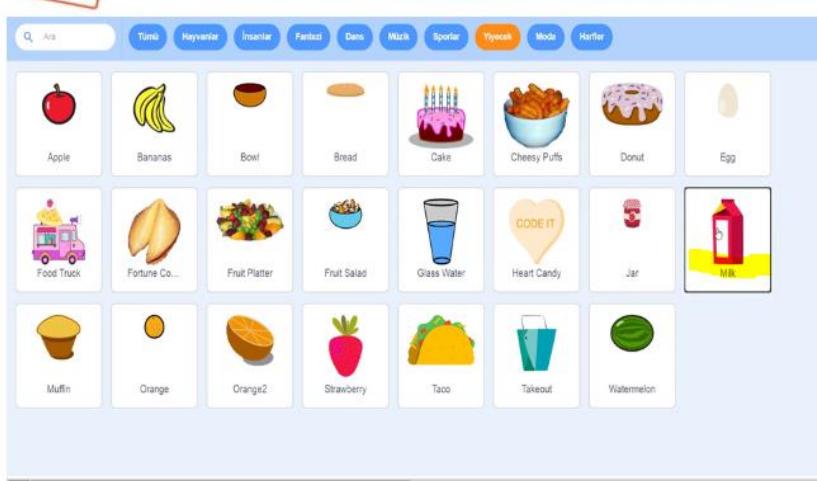
“Kukla Kütüphanesi”ne girelim ve açılan ekranın “**Hayvanlar**” kategorisine tıklayalım.

“Cat Flying” kuklasını seçelim. İsmini “**Kedi**” olarak değiştirelim, büyüğünü **70** yapalım.



“Süt” Kuklasını Ekleyelim

SCRATCH



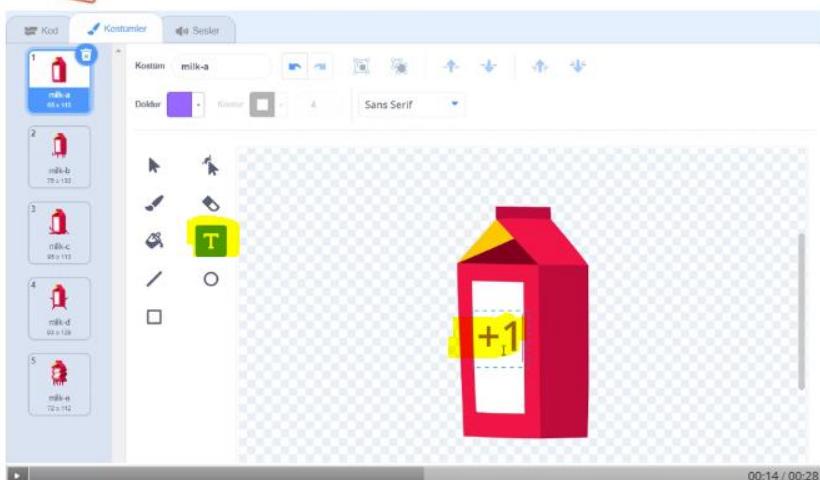
“Kukla Kütüphanesi”ne girelim.

“**Yiyecek**” kategorisine tıklayalım. “**Milk**” kuklasını seçelim.



"Süt" Kuklasını Düzenleyelim

SCRATCH



"Süt" kuklası seçiliyken "Kostümler" menüsüne tıklayalım.

"Metin" aracına tıklayalım ve kutunun üstüne "+1" yazalım.

"Seç" aracına tıklayalım ve yazımızın kalınlığını **5** yapalım.



"Bulut" Kuklasını Ekleyelim

SCRATCH



"Kukla Kütüphanesi"ne girelim.

"Ara" kısmına "clouds" yazalım.

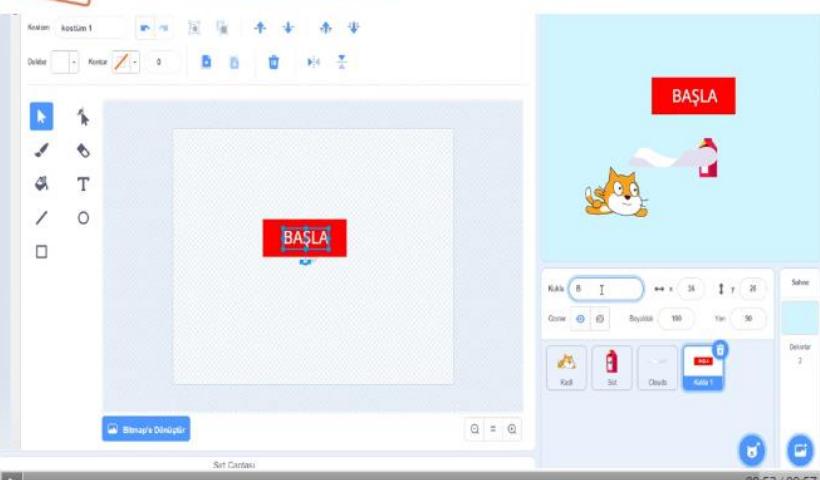
"Clouds" kuklasını seçelim.

İsmini "Bulut" olarak değiştirelim.



"Başla" Kuklasını Çizelim

SCRATCH



"Bir Kukla Seç" butonundan "Çizim" seçenekine tıklayalım.

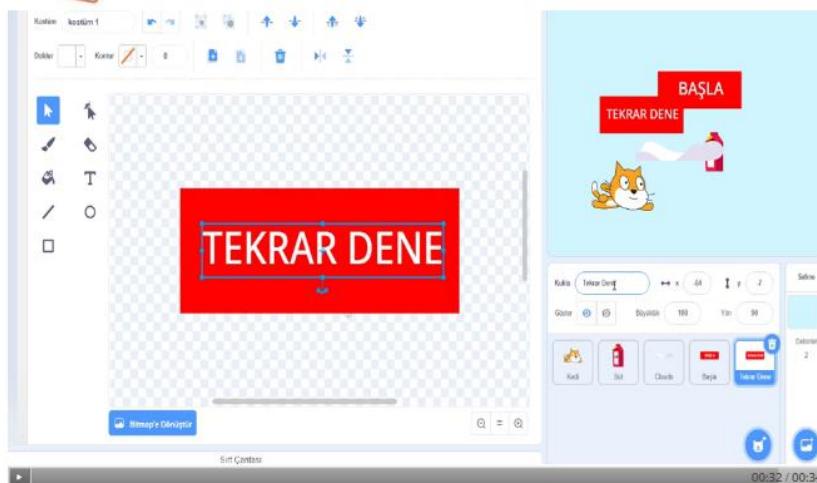
"Dikdörtgen" nesnesine tıklayalım ve butonu çizelim, rengini ayarlayalım.

"Metin" nesnesini seçelim, rengi ayarlayalım ve butonun içine "BAŞLA" yazalım.



"Tekrar Dene" Kuklasını Oluşturalım

SCRATCH



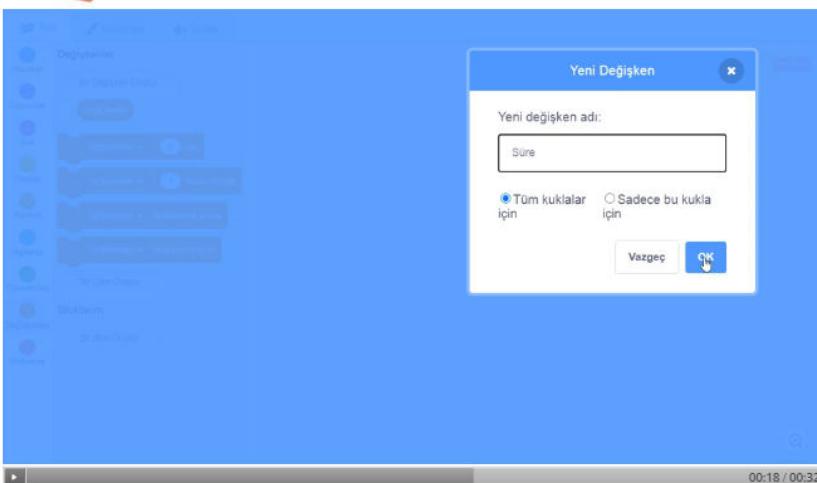
"Başla" kuklasına farenin sağ tuşu ile tıklayıp **"kopyasını çıkart"** seçeneğini seçelim.

"Metin" aracına tıklayalım ve **"BAŞLA"** yazısını **"TEKRAR DENE"** olarak değiştirelim.
Kuklamızın adını **"Tekrar Dene"** olarak değiştirelim.



Süre ve Puan Değişkenlerini Ekleyelim

SCRATCH

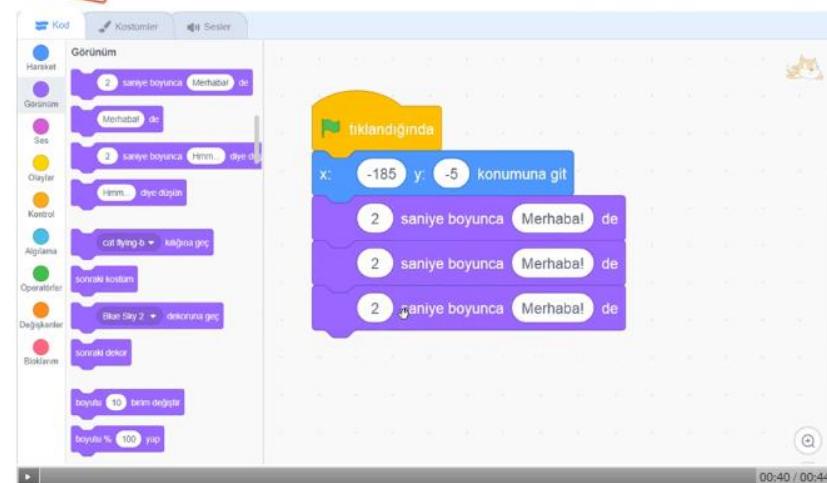


"Kod" sekmesinden **"Değişkenler"** seçeneğine tıklayalım.
"Bir Değişken Oluştur" butonuna tıklayalım.
Açılan ekrana **"Süre"** yazalım ve **"OK"** butonuna tıklayalım.
Tekrar **"Bir Değişken Oluştur"** butonuna tıklayalım. **"Puan"** yazalım ve **"OK"** butonuna tıklayalım.



"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 1

SCRATCH



"Olaylar" sekmesinden **"tıklandığında"** kod blokunu alalım.

"Hareket" sekmesinden **"x... y... konumuna git"** kod blokunu ekleyelim.
Değerleri **x: -185, y:-5** yapalım.
"Görünüm" sekmesinden **"2 saniye boyunca Merhaba! de"** kod blokunu üç defa alt alta ekleyelim.



"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 2

SCRATCH

The Scratch script consists of two main sections:

- When Green Flag Tapped:**
 - Set **Merhabal** to [2 saniye boyunca Merhabal de]
 - Set **Hmm..** to [Merhabal de]
 - Set **Hmm..** to [30 saniyede en fazla süt kutusunu toplamaya çalışalım! de]
 - Set **Hmm..** to [Ancak bulutlara dikkat etmemiz gerekiyor. İyi eğlenceler! de]
- When Cat Tapped:**
 - Set **x:** [-185] **y:** [-5] **konumuna git**
 - Set **değişkenim** to [0 yar]
 - Set **değişkenim** to [1 kadar değişir]
 - Set **değişkenim** to [değişkenim + değişkenim gizle]
 - Set **değişkenim** to [değişkenim gizle]
 - Set **Puan** to [değişkenimini gizle]
 - Set **Süre** to [değişkenimini gizle]
 - Set **Değişken yeniden adlandır** to [Puan]

- bloka "Merhaba! Süt kutularını toplamama yardım eder misin?"
- bloka "30 saniyede en fazla süt kutusunu toplamaya çalışalım!"



"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 3

SCRATCH

The Scratch script includes a variable creation section and a main loop:

- Değişkenler Sekmesi:**
 - Bir Değişken Oluştur:
 - Puan**
 - Süre**
- When Green Flag Tapped:**
 - Set **değişkenim** to [0 yar]
 - Set **değişkenim** to [1 kadar değişir]
 - Set **değişkenim** to [değişkenim + değişkenim gizle]
 - Set **değişkenim** to [değişkenim gizle]
 - Set **Puan** to [değişkenimini gizle]
 - Set **Süre** to [değişkenimini gizle]
 - Set **Değişken yeniden adlandır** to [Puan]
- When Cat Tapped:**
 - Set **x:** [-185] **y:** [-5] **konumuna git**
 - Set **değişkenim** to [0 yar]
 - Set **değişkenim** to [1 kadar değişir]
 - Set **değişkenim** to [değişkenim + değişkenim gizle]
 - Set **değişkenim** to [değişkenim gizle]
 - Set **Puan** to [değişkenimini gizle]
 - Set **Süre** to [değişkenimini gizle]
 - Set **Değişken yeniden adlandır** to [Puan]

"Değişkenler" sekmesinden "değişkenim değişkenini gizle" blokunu iki kez ekleyelim.

Ok işaretine tıklayalım ve değişkenleri "Puan" ve "Süre" olarak ayarlayalım.



"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 4

SCRATCH

```

when green flag clicked
  [haber1 say "Merhaba! Süt kutularını toplamama yardım eder misin?"]
  [haber1 say "30 saniyede en fazla süt kutusunu toplamaya çalışmalı"]
  [haber1 say "Ancak bulutlara dikkat etmemiz gerekiyor. İyi eğlenceler!"]
  [haber1 say "Başla Butonu"]
  [haber1 say "haberini sal"]
  [haber1 say "haberini sal ve bite"]
end
when [tiklandığında] received [haber1 haberini sal]
  [haber1 say "Merhaba! Süt kutularını toplamama yardım eder misin?"]
  [haber1 say "30 saniyede en fazla süt kutusunu toplamaya çalışmalı"]
  [haber1 say "Ancak bulutlara dikkat etmemiz gerekiyor. İyi eğlenceler!"]
  [haber1 say "Başla Butonu"]
  [haber1 say "haberini sal"]
  [haber1 say "haberini sal ve bite"]
end
when [tiklandığında] received [haber1 haberini sal ve bite]
  [haber1 say "Merhaba! Süt kutularını toplamama yardım eder misin?"]
  [haber1 say "30 saniyede en fazla süt kutusunu toplamaya çalışmalı"]
  [haber1 say "Ancak bulutlara dikkat etmemiz gerekiyor. İyi eğlenceler!"]
  [haber1 say "Başla Butonu"]
  [haber1 say "haberini sal"]
  [haber1 say "haberini sal ve bite"]
end

```

"**Olaylar**" sekmesinden "**haber1 haberini sal**" kod blokunu ekleyelim. "**haber1**"in yanındaki ok işaretine tıklayalım ve "**Yeni Haber**"i seçelim. Açılan ekrana "**Başla Butonu**" yazalım ve "**OK**" butonuna tıklayalım.



"Başla" Kuklamızı Kodlayalım - 1

SCRATCH

```

when green flag clicked
  [haber1 say "Merhaba! Süt kutularını toplamama yardım eder misin?"]
  [haber1 say "30 saniyede en fazla süt kutusunu toplamaya çalışmalı"]
  [haber1 say "Ancak bulutlara dikkat etmemiz gerekiyor. İyi eğlenceler!"]
  [haber1 say "Başla Butonu"]
  [haber1 say "haberini sal"]
  [haber1 say "haberini sal ve bite"]
end
when [Başla Butonu] received [haberini aldığında]
  [haber1 say "Merhaba! Süt kutularını toplamama yardım eder misin?"]
  [haber1 say "30 saniyede en fazla süt kutusunu toplamaya çalışmalı"]
  [haber1 say "Ancak bulutlara dikkat etmemiz gerekiyor. İyi eğlenceler!"]
  [haber1 say "Başla Butonu"]
  [haber1 say "haberini sal"]
  [haber1 say "haberini sal ve bite"]
end
when [tiklandığında] received [gizle]
  [haber1 gizle]
end

```

"**Olaylar**" sekmesinden "**Başla Butonu haberini aldığında**" blokunu alalım. "**Görünüm**" sekmesinden "**göster**" kodunu ekleyelim.



"Başla" Kuklamızı Kodlayalım - 2

SCRATCH

```

when green flag clicked
  [haber1 say "Merhaba! Süt kutularını toplamama yardım eder misin?"]
  [haber1 say "30 saniyede en fazla süt kutusunu toplamaya çalışmalı"]
  [haber1 say "Ancak bulutlara dikkat etmemiz gerekiyor. İyi eğlenceler!"]
  [haber1 say "Başla Butonu"]
  [haber1 say "haberini sal"]
  [haber1 say "haberini sal ve bite"]
end
when [Başla Butonu] received [haberini aldığında]
  [haber1 say "Merhaba! Süt kutularını toplamama yardım eder misin?"]
  [haber1 say "30 saniyede en fazla süt kutusunu toplamaya çalışmalı"]
  [haber1 say "Ancak bulutlara dikkat etmemiz gerekiyor. İyi eğlenceler!"]
  [haber1 say "Başla Butonu"]
  [haber1 say "haberini sal"]
  [haber1 say "haberini sal ve bite"]
end
when [bu kukla tiklandığında] received [Başla]
  [haber1 say "Merhaba! Süt kutularını toplamama yardım eder misin?"]
  [haber1 say "30 saniyede en fazla süt kutusunu toplamaya çalışmalı"]
  [haber1 say "Ancak bulutlara dikkat etmemiz gerekiyor. İyi eğlenceler!"]
  [haber1 say "Başla Butonu"]
  [haber1 say "haberini sal"]
  [haber1 say "haberini sal ve bite"]
end
when [tiklandığında] received [gizle]
  [haber1 gizle]
end

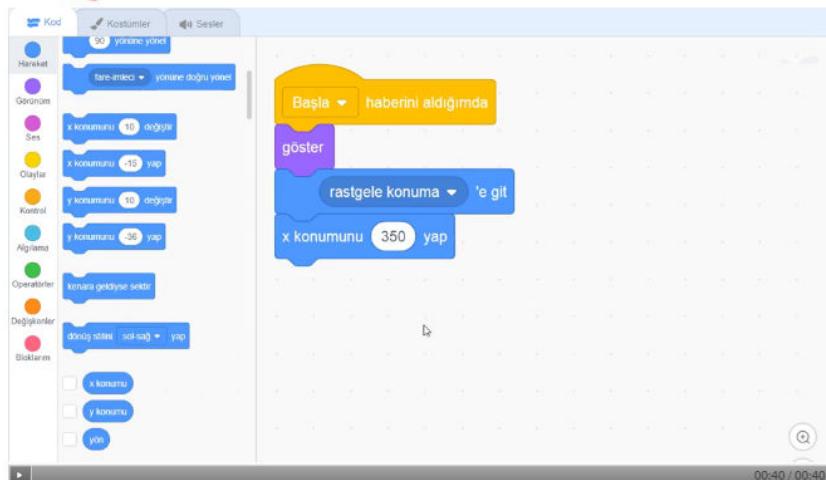
```

"**Olaylar**" sekmesinden "**bu kukla tiklandığında**" blokunu alalım. Aynı sekmeden "**Başla Butonu haberini sal**" kodunu ekleyelim. Ok işaretine tıklayalım ve "**Yeni Haber**"i seçelim. "**Başla**" yazalım ve "**OK**" butonuna tıklayalım. "**Görünüm**" sekmesinden "**gizle**" komutunu ekleyelim.



"Bulut" Kuklasını Kodlayalım - 1

SCRATCH



"**Olaylar**" sekmesinden "**Başla haberini alдиymda**" blokunu kod alanına alalım.
"Görünüm" sekmesinden "**göster**" blokunu ekleyelim.



"Bulut" Kuklasını Kodlayalım - 2

SCRATCH

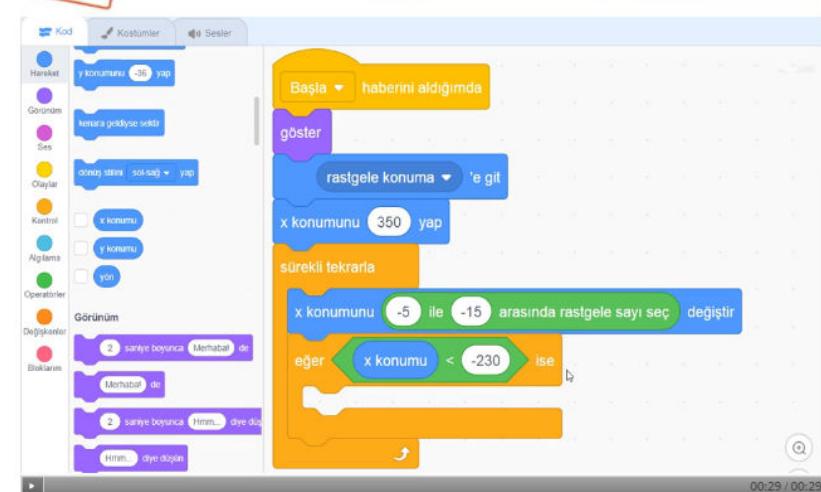


"**Hareket**" sekmesinden "**x konumunu 10 değiştir**" blokunu ekleyelim.
"Operatörler" sekmesinden "**1 ile 10 arasında rastgele sayı seç**" kodunu, sayı olan yere ekleyelim. Sayıları **-5** ve **-15** yapalım.
"Kontrol" sekmesinden "**sürekli tekrarla**" blokunu ekleyelim.



"Bulut" Kuklasını Kodlayalım - 3

SCRATCH



"**Kontrol**" sekmesinden "**eğer ... ise**" blokunu ekleyelim.
Eğer ifadesinden sonraki uygun alana
"Operatörler" sekmesinden "... < 50" kodunu ekleyelim.
< ifadesinden önceki yere
"Hareket" sekmesinden "**x konumu**" blokunu ekleyelim ve sayımı **-230** olarak değiştirelim.



"Bulut" Kuklasını Kodlayalım - 4

SCRATCH

```

when green flag clicked
  [rastgele konuma ▾ 'e git v]
    x konumunu 350 yap
  [sürekli tekrarla v]
    x konumunu -5 ile -15 arasında rastgele sayı seç değiştir
    [eğer x konumu < -230 ise v]
      [rastgele konuma ▾ 'e git v]
        x konumunu 350 yap
      [eğer Kedi ▾ 'değiyor mu? ise v]
        [Adın ne? dize sor ve belde v]
        cevap
        [bırakma + 'topuna bıskıvı mı? v]
        [sayıya basık mı? v]
        [görüşe x! v]
        [görüş y! v]
        [kontrolde modunu sırtlanmebeş v]
        sırtlanmebeş
    end
end
  
```

00:42 / 00:42

"Hareket" sekmesinden "rastgele konuma git" ve "x konumunu ... yap" bloklarını ekleyelim. Sayı değerini **350** yapalım.



"Bulut" Kuklasını Kodlayalım - 5

SCRATCH

```

when green flag clicked
  [x konumunu -5 ile -15 arasında rastgele sayı seç değiştir v]
    [eğer x konumu < -230 ise v]
      [rastgele konuma ▾ 'e git v]
        x konumunu 350 yap
      [eğer Kedi ▾ 'değiyor mu? ise v]
        [Oyun Bitti ▾ haberini sal v]
        durdur tümü
    end
  
```

00:30 / 00:30

"Olaylar" sekmesinden "Başla haberini sal" blokunu ekleyelim.



"Bulut" Kuklasını Kodlayalım - 6

SCRATCH

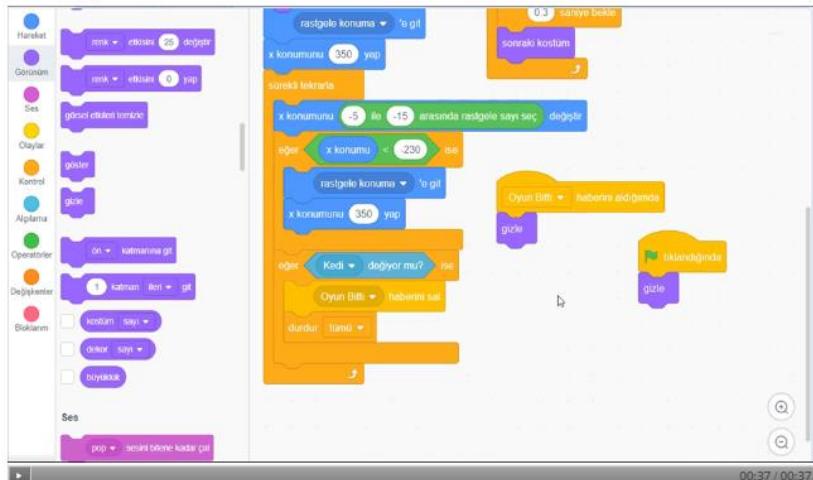
```

when green flag clicked
  [Başla ▾ haberini aldığında v]
    göster
    [rastgele konuma ▾ 'e git v]
      x konumunu 350 yap
    [sürekli tekrarla v]
      x konumunu -5 ile -15 arasında rastgele sayı seç değiştir
      [eğer x konumu < -230 ise v]
        [rastgele konuma ▾ 'e git v]
          x konumunu 350 yap
        [eğer Kedi ▾ 'değiyor mu? ise v]
          [sonra kostüm v]
    end
  
```

00:41 / 00:41

"Olaylar" sekmesinden "Başla haberini aldığında" blokunu alalım.

"Bulut" Kuklasını Kodlayalım - 7

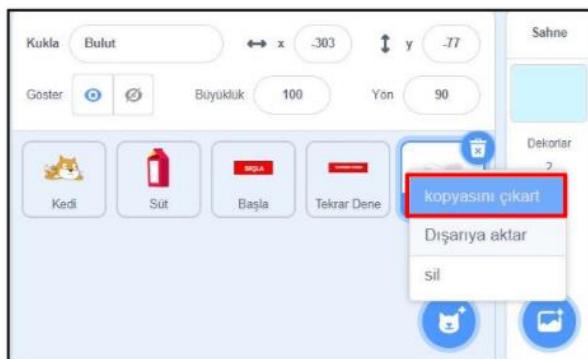


"**Olaylar**" sekmesinden "**Başla haberini aldığında**" blokunu alalım.

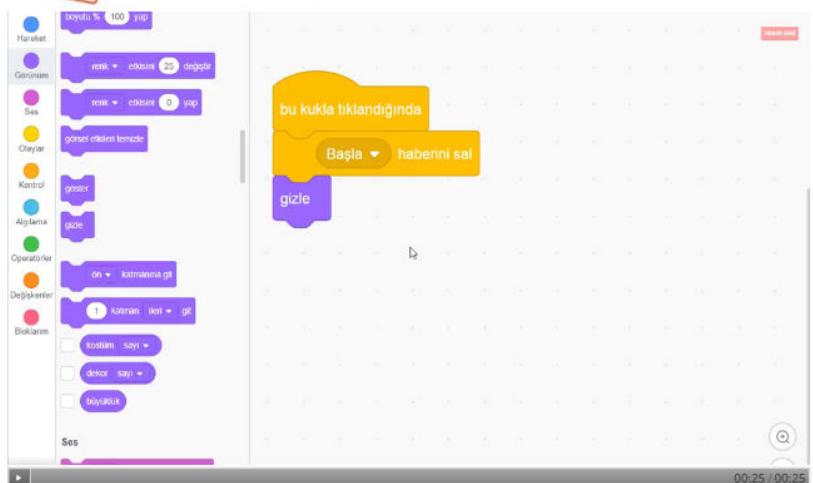
Ok işaretine tıklayalım ve "**Oyun Bitti**" seçeneğini seçelim.

"Bulut" Kuklasını Çoğaltalım

Fare imlecimiz bulut kuklasının üzerindeyken sağ tıklayalım ve "**kopyasını çıkart**" seçegenini seçelim. Toplama **3** adet bulut istediğimiz için aynı işlemi bir kez daha yapalım.



"Tekrar Dene" Kuklasını Kodlayalım - 1



"**Olaylar**" sekmesinden "**bu kukla tıklandığında**" blokunu alalım.



"Tekrar Dene" Kuklasını Kodlayalım - 2 SCRATCH

```

when green flag clicked
  [repeat (20) [
    if [touch wall? v] then
      [say [Kükla] for [1] sec]
    end
    if [key pressed? v] then
      [say [Oyun Bitti!] for [1] sec]
    end
  end]
  [if [key pressed? v] then
    [say [Kükla] for [1] sec]
  end]
  [if [key pressed? v] then
    [say [Oyun Bitti!] for [1] sec]
  end]
end

```

“**Olaylar**” sekmesinden “**Başla haberini allığında**” blokunu alalım. Başla kısmına tıklayalım ve “**Oyun Bitti**” olarak değiştirelim.



"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 5 SCRATCH

```

when green flag clicked
  [repeat (3) [
    [saniye boyunca [Merhabal Süt kutularını toplamama yardım eder misin? de
      [Puan v + 1000 yap]
    end]
    [saniye boyunca [30 saniyede en fazla süt kutusunu toplamaya çalışalım! de
      [Puan v + 1000 yap]
    end]
    [saniye boyunca [Ancak bıultara dikkat etmemiz gerekiyor. İyi eğlenceler! de
      [Puan v + 1000 yap]
    end]
  end]
  [değişkenler gizle]
  [değişkenler gizle]
  [Basla Butonu v - haberini sal]
end

```

“**Kedi**” kuklamıza dolelim. “**Olaylar**” sekmesinden “**Başla haberi allığında**” blokunu alalım.



"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 6 SCRATCH

```

when green flag clicked
  [repeat (10) [
    [1 saniye bekle]
    [1 saniye bekla]
    [1 saniye bekla]
    [1 saniye bekla]
    [1 saniye bekla]
    [1 saniye bekla]
    [1 saniye bekla]
    [1 saniye bekla]
    [1 saniye bekla]
    [1 saniye bekla]
  end]
  [Puan v - 1000 yap]
  [sureklilik tekrarla]
    [1 saniye bekle]
    [Sure v - 1 kadar değiştir]
  end
end

```

“**Kontrol**” sekmesinden “**1 saniye bekle**” blokunu ekleyelim.



"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 7"

SCRATCH

```

when green flag clicked
  set [Puan v] to [0]
  set [Süre v] to [30]
  forever
    if [Süre <= 0] then
      stop
    else
      if [haberini aldıgında v] then
        Puan + 1
        set [Süre v] to [-1]
      end
      wait [1 sec]
    end
  end
end
  
```

Kontrol sekmesinden “eğer... ise” blokunu ekleyelim.

Operatörler

sekmesinden “... = 50” blokunu eğer kısmına ekleyelim.

=’den önceki kısma

Değişkenler

sekmesinden “Süre” değişkenini ekleyelim.
=’den sonraki kısma 0 değerini yazalım.

00:29 / 00:29



"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 8"

SCRATCH

```

when green flag clicked
  set [Puan v] to [0]
  set [Süre v] to [30]
  forever
    if [Süre <= 0] then
      stop
    else
      if [Oyun Bitti v] then
        Oyun Bitti
        durdur
      end
      wait [1 sec]
    end
  end
end
  
```

Olaylar sekmesinden “Başla haberini sal” blokunu ekleyelim.

“Başla” haberini “Oyun Bitti” olarak değiştirelim.

00:28 / 00:28



"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 9"

SCRATCH

```

when green flag clicked
  set [Puan v] to [0]
  set [Süre v] to [30]
  forever
    if [Süre <= 0] then
      stop
    else
      if [değişkeni göster v] then
        Puan + 1
        set [Süre v] to [-1]
      end
      if [haberini aldıgında v] then
        set [değişkeni göster v] to [1]
        set [değişkeni göster v] to [0]
        set [değişkeni göster v] to [1]
      end
      if [radikal konuma git v] then
        radikal konuma git
      end
      if [1 saniye radikal konum v] then
        radikal konum
      end
      if [1 saniye x -165 y -5 konumuna git v] then
        x konumuna git
      end
      if [1 saniye x -165 y -5 gidiş v] then
        gidiş
      end
      if [50 yönünde yönet v] then
        yönünde yönet
      end
      if [fare-akinci v] then
        fare-akinci
      end
      if [x konumuna 10 dolgit v] then
        x konumuna 10 dolgit
      end
      if [x konumuna -165 yip v] then
        x konumuna -165 yip
      end
    end
  end
end
  
```

Olaylar sekmesinden “Başla haberini aldığında” blokunu alalım.

Değişkenler sekmesinden “değişkenim değişkenini göster” kodunu 2 kez ekleyelim, değişkenleri “Puan” ve “Süre” yapalım.

00:51 / 00:51



"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 10

SCRATCH

```

when green flag clicked
  [1 saniye bekle v]
  [10 puan kazan v]
  [sure 30]
  [sürekli tekrarla]
    [1 saniye bekle]
    [sure -1]
    [kadar degistir]
    [eger sure = 0 ise]
      [oyun bitti]
      [haberini sal]
      [durdur tumu]
    [sonra]
  [sürekli tekrarla]
    [puan degistikenini goster]
    [sure degistikenini goster]
    [x -180 y 40 konumuna git]
    [x -190 y farenin y'si konumuna git]
  [sonra]
end

```

"Hareket" sekmesinden "x... y... konumuna git" blokunu ekleyelim.

x değerini **-190** yapalım, y değerine "Algılama" sekmesinden "farenin y'si" blokunu ekleyelim.



"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 11

SCRATCH

```

when green flag clicked
  [10 adım git]
  [18 derece sola]
  [15 derece sola]
  [rastgele konuma git]
  [1 on yerde rastgele konum git]
  [1 on der x -111 y -81 konumuna git]
  [50 yönüne yeset]
  [ben-inedi yönüne doğru yeset]
  [x konumuna 10 deger]
  [x konumuna -111 y git]
when Oyun Bitti then
  [sure -1]
  [kadar degistir]
  [eger sure = 0 ise]
    [oyun bitti]
    [haberini sal]
    [durdur tumu]
  [sonra]
  [oyun bitti haberini algımda]
  [puan degistikenini gizle]
  [sure degistikenini gizle]
  [x -185 y 0 konumuna git]
end

```

"Olaylar" sekmesinden "Başla haberini algımda" blokunu alalım ve haberi "Oyun Bitti" olarak değiştirelim.



"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 12

SCRATCH

```

when green flag clicked
  [eger elma deger]
  [durdur tumu]
  [oyun bitti haberini algımda]
  [puan degistikenini gizle]
  [sure degistikenini gizle]
  [x -185 y 0 konumuna git]
  [3 saniye boyunca oyun bitti puaniniz ve puan 1 birleştir]
  [durdur tumu]
end

```

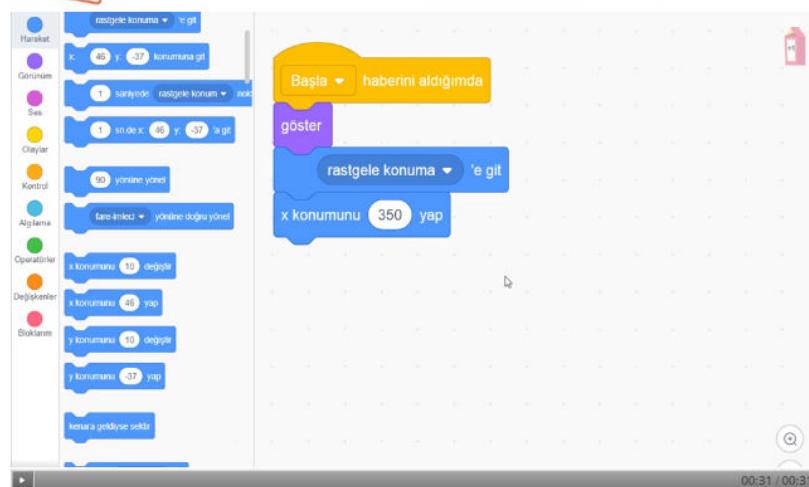
"Görünüm"den "2 saniye boyunca Merhaba! de" blokunu ekleyelim.

"Operatörler"den "elma ve muz i birleştir" kodunu ekleyelim. Önce "Oyun bitti Puanımız:" yazalım. Sonra "Değişkenler" sekmesinden "Puan" blokunu ekleyelim. 2 saniye değerini **3** yapalım. "Kontrol" sekmesinden "durdur tümü" kodunu ekleyelim.



"Süt" Kuklasını Kodlayalım - 1

SCRATCH



"Olaylar" sekmesinden
“**Başla haberini
aldığında**” blokunu
alalım.

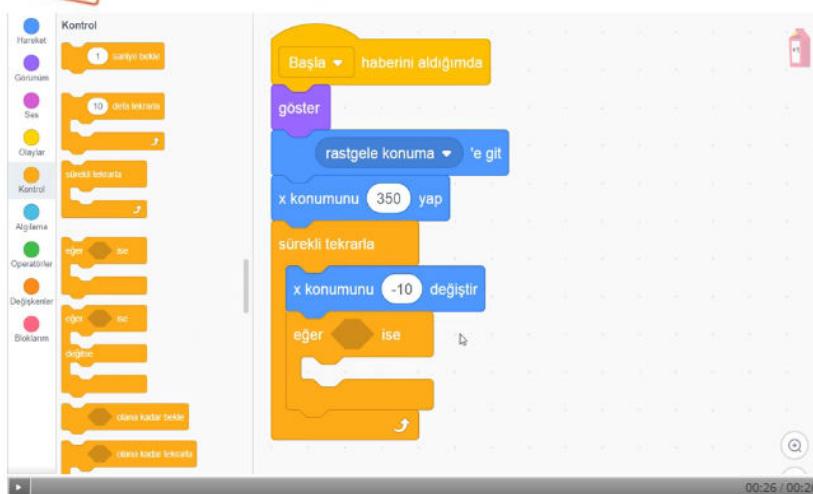
“Görünüm” sekmesinden
“**göster**” kodunu
ekleyelim.

“Hareket” sekmesinden
“**rastgele konuma git**” ve
“**x konumunu ... yap**”
komutlarını ekleyelim, x
değerini **350** yapalım.



"Süt" Kuklasını Kodlayalım - 2

SCRATCH

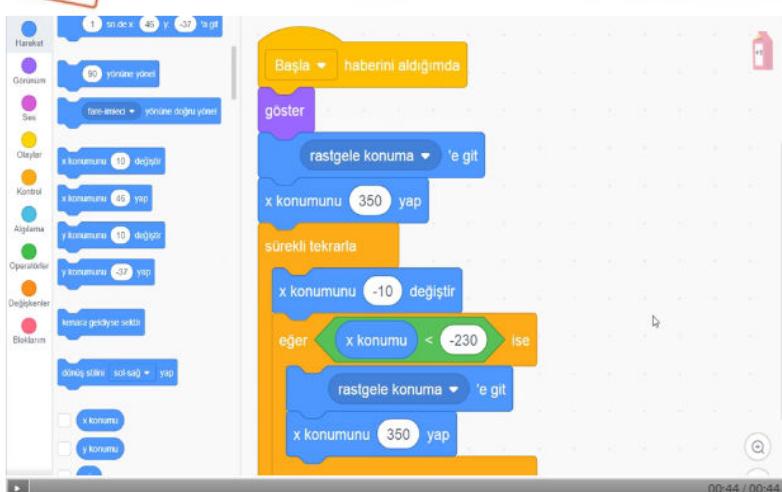


“Hareket” sekmesinden
“**x konumunu 10
değiştir**” blokunu
ekleyelim ve değeri **-10**
yapalım.



"Süt" Kuklasını Kodlayalım - 3

SCRATCH



“Operatörler” sekmesinden
“... < 50 ” blokunu ekleyelim.
Eşitliğin ilk bölümünü
“Hareket” sekmesinden “**x
konumu**” blokunu
ekleyelim, diğer tarafı **-230**
yapalım.

The image shows a Scratch script titled "Süt" Kuklasını Kodlayalım - 4. The script uses the "Kontrol" and "Algılama" categories. It includes a forever loop that moves a cat sprite to a random position if its x-position is less than -230. If the cat is at a position greater than 350, it changes direction. The script also checks if a mouse sprite is near a cat and, if so, increments a score variable by 1.

```
when green flag clicked
  forever
    if x < -230 then
      rastgele konuma [x: <--> y: <-->] go to
      x konumunu 350 yap
    end
    if [Kedi v. deðiyor mu? sayesinde] then
      Puan + 1
    end
  end
```

“Kontrol” sekmesinden “eğer ...ise” blokunu ekleyelim.

"Algılama" sekmesinden "fare imlecine deðiyor mu?" blokunu eðer kısmına ekleyelim ve fare imleci bölümünü "Kedi**" olarak deðistirelim.**

"**Sesler**" sekmesine tıklayalım. "**Bir Ses Seç**" seçeneğini seçelim. Açılan ekranдан arama kısmına "**collect**" yazalım ve "**Collect**" sesini seçelim.

The image shows a Scratch script for a "Milk" puppet. The script consists of the following blocks:

- A **Hareket** category block: `x konumunu 350 yap`
- An **İf-Değil** category block:
 - Condition: `Kedi ➔ deyiyor mu? ise`
 - If true branch:
 - A **Puan** category block: `Puan ➔ 1 kadar değiştir`
 - A **Collect** category block: `Collect ➔ sesini başlat`
 - An **Control** category block: `rastgele konuma ➔ e git`
 - A **Hareket** category block: `x konumunu 350 yap`

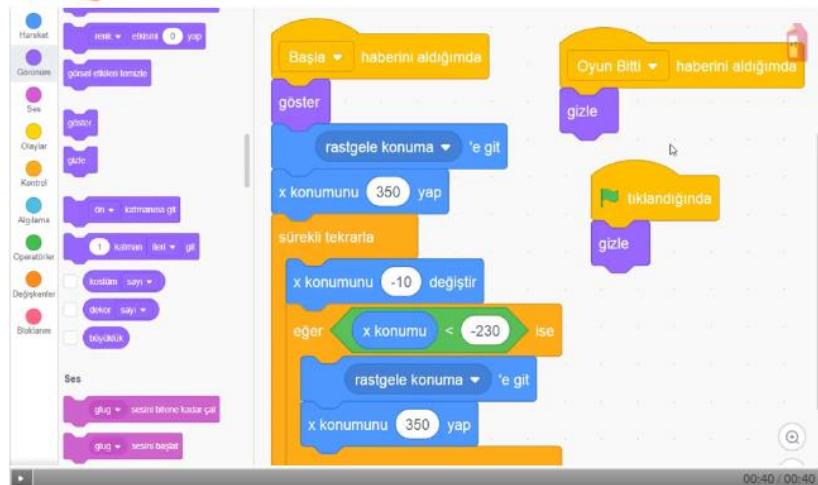
On the left, the **Hareket** category is highlighted. On the right, there is a large orange arrow pointing right with the word "SCRATCH" in orange block letters.

"Hareket" sekmesinden "rastgele konuma git" ve "x konumunu ... yap" bloklarını ekleyelim.



"Süt" Kuklasını Kodlayalım - 7

SCRATCH

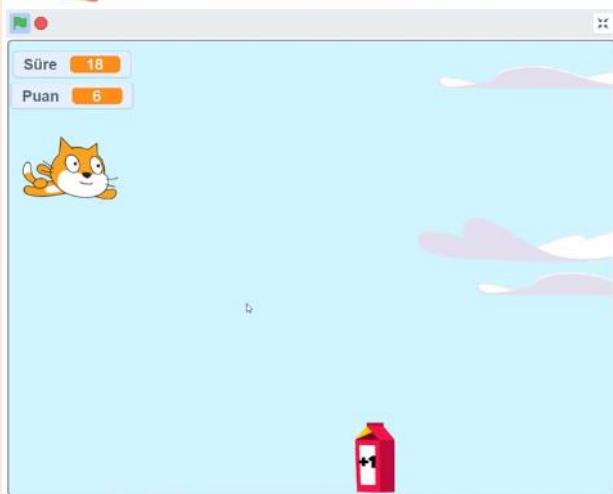


"Olaylar" sekmesinden "Başla haberini aldığında" blokunu alalım. Haberi "Oyun Bitti" olarak değiştirelim.



Oyunumuzu Çalıştırıralım

SCRATCH



Yeşil bayrağa tıklayıp oyunumuzu çalıştırıralım.