**Bilişim Teknolojileri Dersi**

**Scratch Program Uygulamaları**

1. **10’dan geriye doğru saydırma**

**  **





10 rakamını görüntülemek için karakterlerden 1 ve 0 rakamlarını aynı saniyede ekranda gösteriyoruz. Konum bilgisine bakıldığında

* 1 rakamı x düzleminde **-25**;
* 0 rakamı ise x düzleminde **25** değerine sahip.

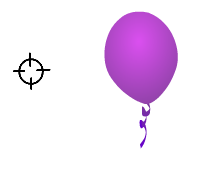
Daha sonraki kuklalarda ilk bekleme süresini 1 sn. artırıyoruz. Böylelikle ekranda ilk önce 10 rakamı; ardından 9, ardından 8 şeklinde geri sayım gerçekleşiyor.



9 rakamının kodu

1. **Balon Patlatma Oyunu:**

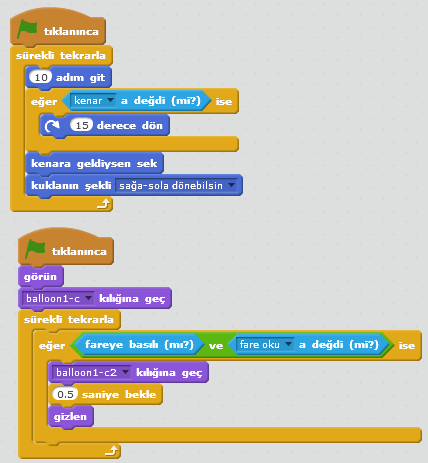
Ekranda rastgele hareket eden bir balon var. Bir de farenin hareketini takip eden hedef göstergesi bulunuyor. Balonun tam üstünde iken fareye tıklandığında, balon patlıyor.



Hedef Göstergesinin Komutu:



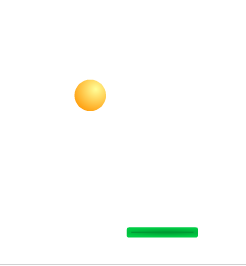
Balona ait Komutlar:



Balloon1-c2 kılığı, balonun patlamış halini temsil etmektedir.

1. **Basit Top Oyunu:**

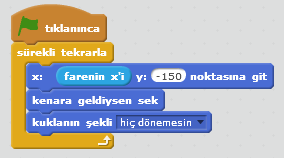
Ekranda rastgele hareket eden bir top var. Bir de farenin hareketiyle sadece sağa ve sola hareket edebilen bir çubuk bulunuyor. Top çubuğa çarptığında geri dönüyor.



Topa ait komutlar:

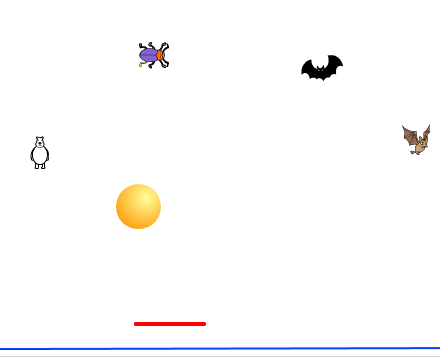


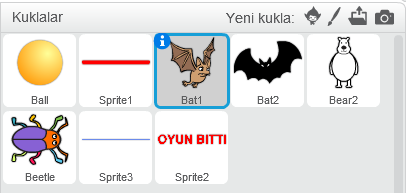
Çubuğa ait komutlar:



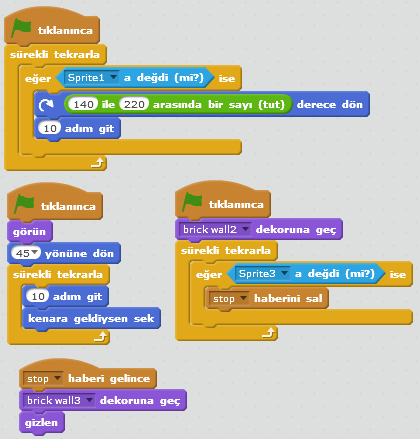
1. **Top Oyunu 2:**

Yukarıdaki oyunun aynısı. Fakat bu oyunda sahnede çeşitli kuklalar yer almaktadır. Top bu kuklalara değdiğinde kukla kaybolur. Ayrıca top çubuğu geçip, aşağıdaki mavi çizgiye (Sprite3) değdiğinde ekrandaki bütün nesneler kaybolup; OYUN BİTTİ yazar.





Topa ait komutlar:



Çubuğa ait komutlar:



Kuklalara ait komutlar:



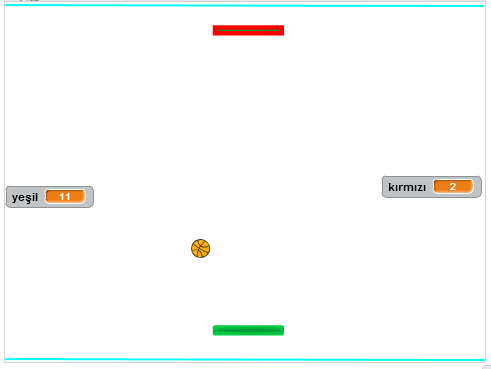
OYUN BİTTİ Kuklasına ait komutlar:

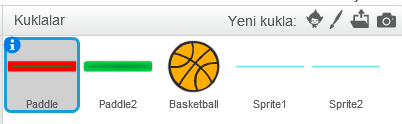


1. **İki Oyunculu Top Oyunu**

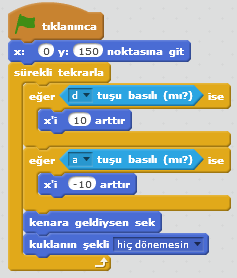
Ekranda iki tane çubuk ve 1 tane top bulunuyor. Çubuklardan biri klavyedeki sağ ve sol yön tuşlarıyla; diğer çubuk ise a ve d tuşlarıyla sağa ve sola hareket etmektedir. Top çubuk tarafından karşılanamayıp alttaki çizgilere değdiğinde, karşı tarafa 1 puan eklenecektir.

Sprite1 ve Sprite2’de kod yoktur.





Paddle ve Paddle2’nin kodları (Paddle kuklasının y değeri -150 olacak)



Topa ait komutlar:

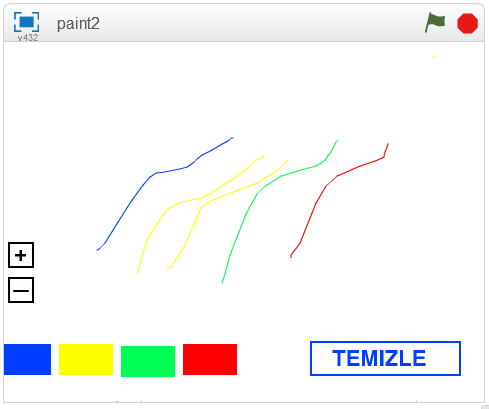


1. **Paint Uygulaması**

Ekranda bulunan renk kutularına tıklanarak renk seçme,

+ ve – kutularına tıklanarak kalem kalınlığını değiştirme,

temizle butonuna tıklandığında ekrandaki tüm yapılanları silen program.





Temizle butonuna ait kod:



Kaleme ait kodlar:



Kalem kalınlığını artırma komutu Azaltma butonu komutu

1. **Kediyi Yakalama Oyunu**

Sahnede sadece kedi kuklası yer almaktadır. 1 sn. aralıklarla ekranda görünüp, kaybolmaktadır. Eğer ekranda göründüğü anda üzerine tıklanırsa, miyaw sesi çıkarıp, puan tablosuna 1 puan eklenecektir.



