

Bilgi Yarışması

Konu:

Bilgi Yarışması

Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Koşullar
- Değişken
- Mantıksal operatörler

Gerekli

Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

Amaçlar:

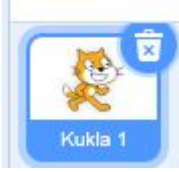
- Scratch kod blokları yardımıyla oyun tasarlamak
- Yeni kod bloğu setleri oluşturmak

Kazanımlar:

- Değişken oluşturur.
- Olay başlatma bloğunu kullanarak kod bloğunu çalıştırır.
- Kod blokları oyun tasarlar.

Yönerge:

- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programını çalıştıralım veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açalım.
- “Kedi” kuklasının üzerinde bulunan çöp kutusuna tıklayarak bu kuklayı silelim.



- Sahnenin sağ alt kısmında bulunan “bir kukla seç” butonuna tıklanarak insan kuklası ekleyebilirsiniz.

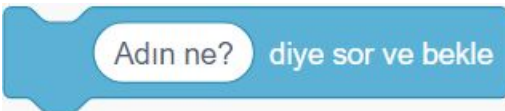


Bilgi Yarışması için kuklaya yazılacak kodlar:

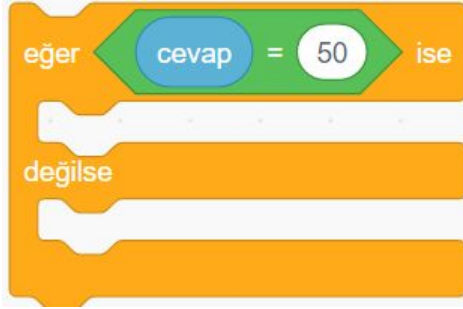
- 1- Olaylar dizisinden “Yeşil Bayrak Tıklanınca” alalım.



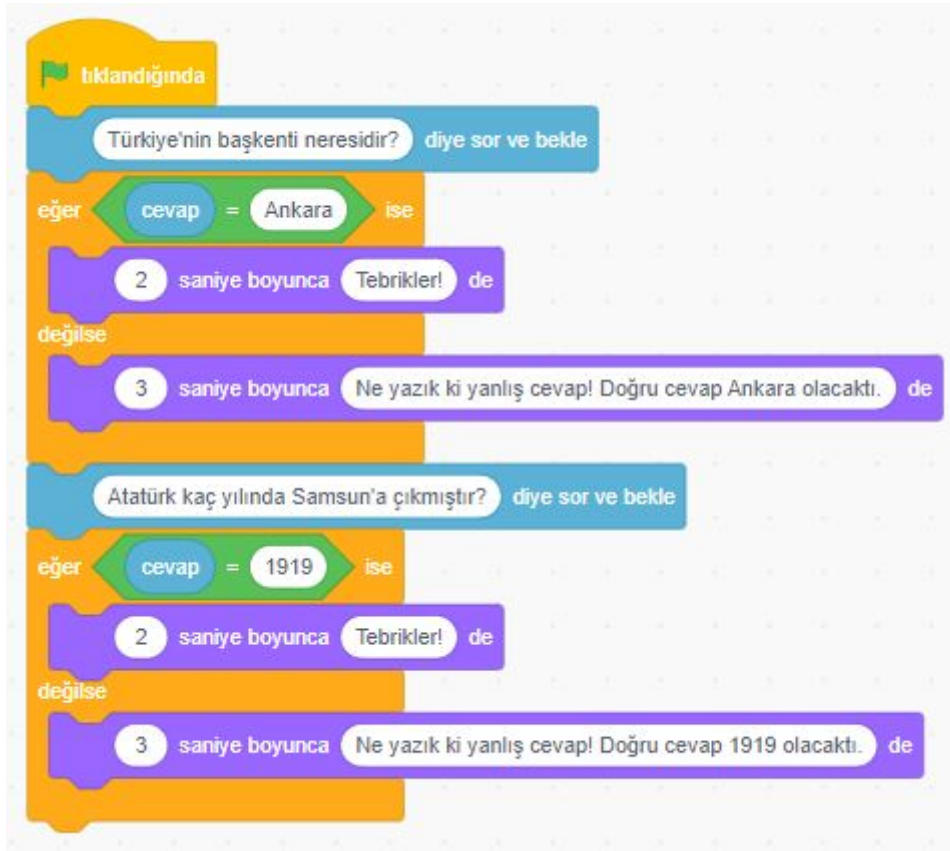
- 2- Algılama dizisinden “Adın ne diye sor ve bekle” bloğunu alalım ve soruyu yazalım.



- 3- Kontrol dizisinden "Eğer ise değilse" bloğunu alalım ve bal peteği görünümülü kutunun içerisine "Operatörler" dizisindeki "eşittir" bloğunu yerleştirelim.
- 4- Eşittir bloğunun bir tarafına "Algılama" dizisinden "cevap" bloğunu yerleştirelim. Boş kalan kutucuğa ise doğru cevabı yazalım.



- 5- Koşulun sağlanması durumunda yani cevap doğru olduğunda kukla "Tebrikler", koşulun sağlanmaması durumu yani cevap yanlış olduğunda kukla "Ne yazık ki yanlış cevap! Doğru cevap..." diyecek kod bloğunu yazalım.



**Örnek çalışma için 2 soru ile hazırlanmıştır. Bu sayıyı artırabilirsiniz.

Skor tabelası için şu kodları yazalım.

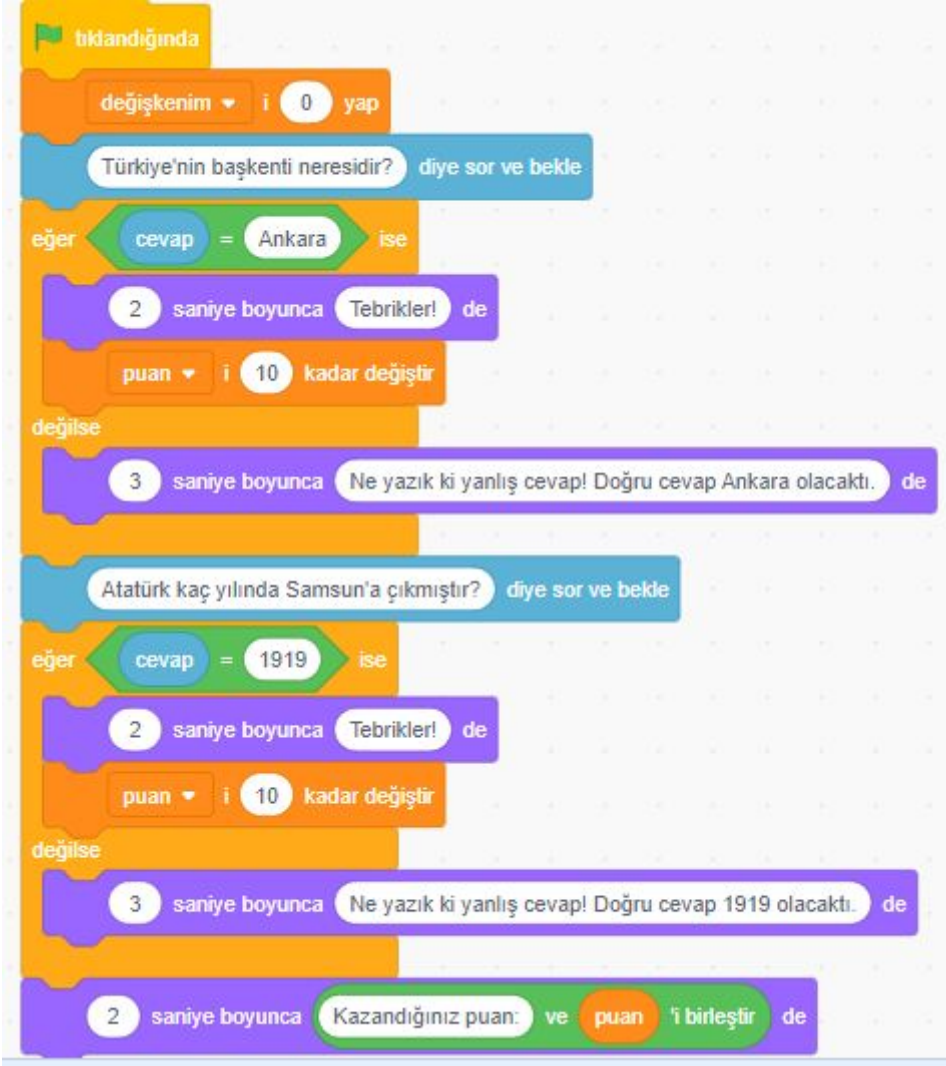
- 1- Değişkenler sekmesinden "puan" adında bir değişken oluşturalım. Her yarışmaya başlayan sıfır puanla başlamsı için "Yeşil bayrak tıklanınca" bloğunun hemen altına "puan'ı 0 yap" bloğu koyalım.



- 2- Yarışma sorularına verilen cevap doğru ise “puan 10 kadar değiştir” bloğunu koşulun sağlanması durumundaki alana yerleştir.



Skor elde etmek için gerekli kodları yazalım.



- Tüm kodlar bittikten sonra “yeşil bayrak” a tıklayarak oyun başlatılır.
- İsteğe göre “eğer _ ise” koşulları veya “puan” değiştirilerek oyun farklı şekillerde denenebilir.