Scratch U	lygulamaları_20
Konu:	Deniz'i temizleyelim
Öğrenilen Kavra Olayı başlat Döngüler Koşullar Değişken ol Kukla silme Kukla eklem Kukla kopyal	imlar: ima uşturma ne ama
Gerekli Malzemeler:	BilgisayarMouse
Amaçlar:	 Birden fazla kuklayı aynı anda kontrol etmek Yeni Bir kukla yüklemek.
Kazanımlar:	Değişken oluşturmayı öğrenmek.Hareketli dekor görünümünü öğrenmek.

Yönerge:

• Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programı veya <u>https://scratch.mit.edu/</u> adresinden hesap açılır. Dekor olarak bir sualtı dekoru seçilerek, aşağıdaki kodlar yazılır. Öncesinde değişkenlere girerek Süre, Çöp ve kirlilik seviyesi adlarında değişkenler oluşturulur.



	a se a companya da se a companya da se a companya da se a companya da se a
	e tiklandiğinda
	çöp 🔻 değişkenini 🕕 yap 👘 👘 değişkenini 👘 yap
	kieliik sevinsi – dožiskopini (100 pro
	s y konumunu (-110) yap sa
	sol ok 👻 tuşuna basılınca
	90 yönüne dön
	dönüş stilini sol-sağ ▼ yap dönüş stilini sol-sağ ▼ yap
	35 adım git and a second secon
	$\overline{\bigcirc}$
Sonrasın	da asağıdaki kuklalar sırasıyla eklenir ve hensine su kodlar yazılır.
	Dokoriar

sürekli lekrarla y konumunu 5 değiştir eğer Diver2 • e değiyor mu? ise cop • i 1 kadar değiştir kirlilik seviyesi • i 1 kadar değiştir	
y konumunu 5 değiştir eğer Diver2 • e değiyor mu? ise cop • i 1 kadar değiştir kirlilik seviyesi • i 1 kadar değiştir	
eğer Diver2 - e değiyor mu? ise cop - i 1 kadar değiştir kirlilik seviyesi - i 1 kadar değiştir	
cop - i <u>1</u> kadar değiştir kirlilik seviyesi - i <u>1</u> kadar değiştir	
kırlilik səviyesi 👻 i 🚺 kadar dəğiştir	
x. (240) ile (240) arasında rasigele bir sayı seçi y. (180) konumuna git	
e tiklandiğinda	
surekli tekrarla	
eĝer (ykonumu) < -180) ise	
x (-240) ile (240) arasında rastgele bir sayı seç y. (180) konumuna git	