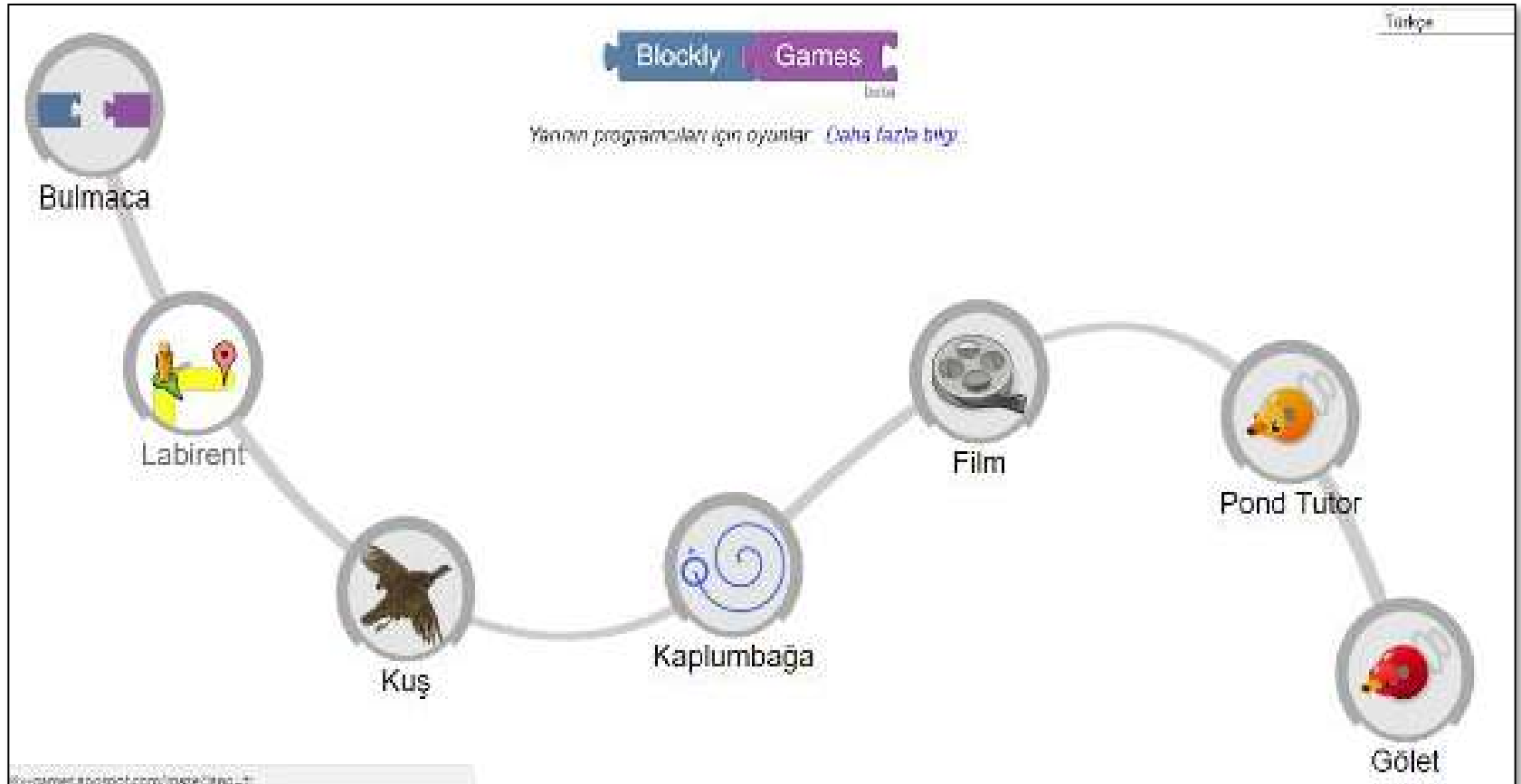


# Blockly ile Kuş Yuvaya Giderken?



Kuşun solucanı alması ve yuvasına ulaşması için yön açısını değiştir.

► Programı Çalıştır

yönü 90°

yönü 45°

►

Tebrikler!

Bu seviyeyi 1 satır JavaScript ile çözdünüz:

```
heading(45);
```

2. seviye için hazır mısınız?

İptal

TAMAM

Eğer solucan varsa bir yönde gitmesi, ya da solucan yoksa başka bir yönde gitmesi için bu bloğu kullan.

Programı Çalıştır

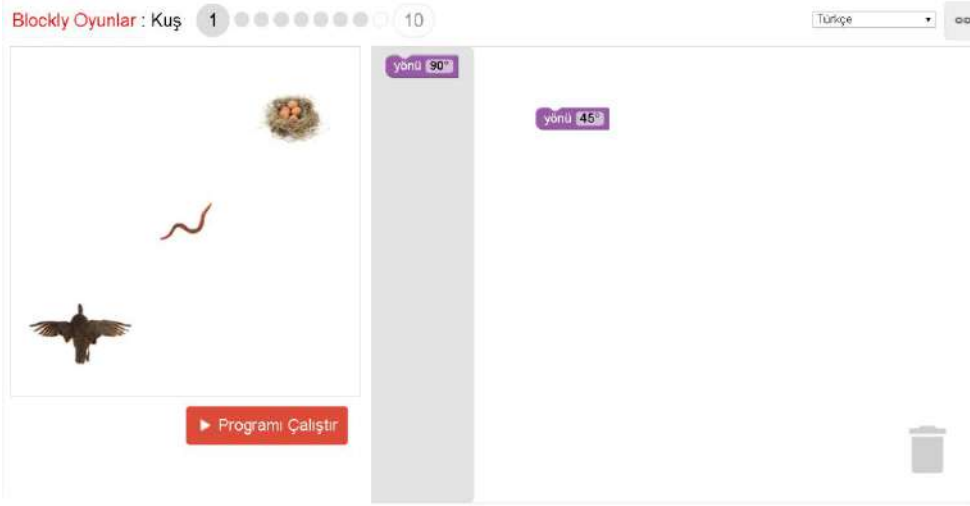
Programı Çalıştır

Programı Çalıştır

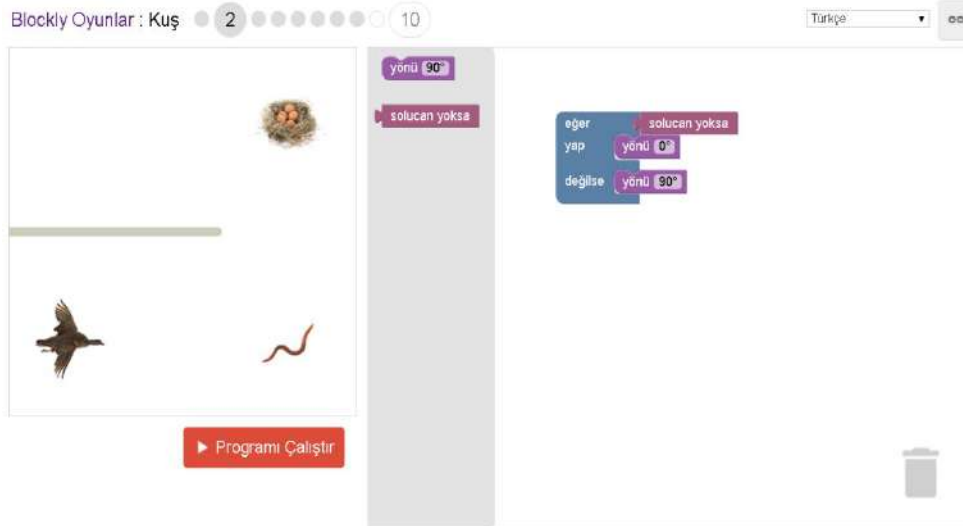
'eğer' bloğuna bir 'yoksa' bloğu sürüküle.

Programı Çalıştır

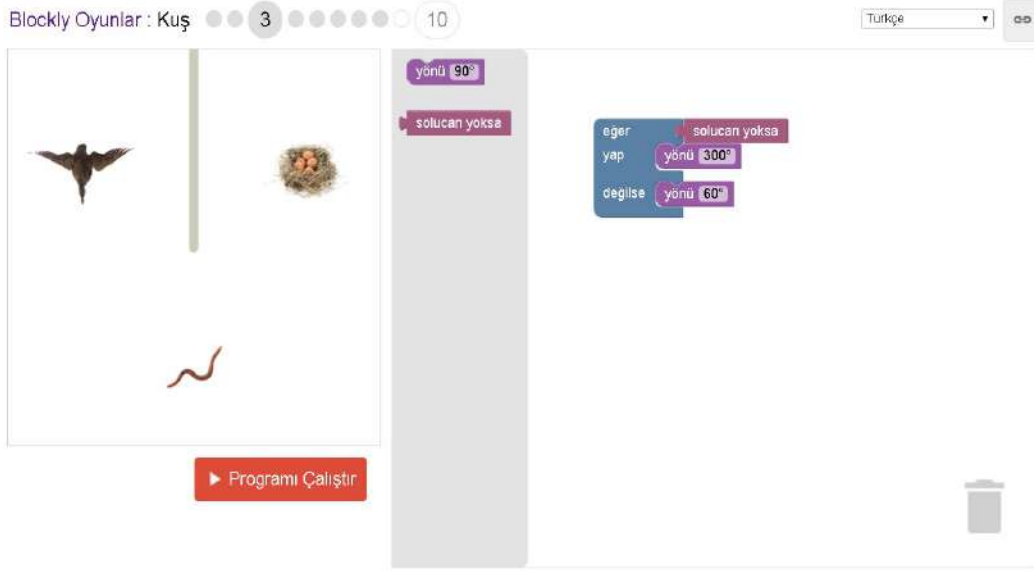
# Kuş



- 1. Seviye: Belli bir açığa göre gidiş yönü belirleme.



- 2. Seviye: 'Eğer' ve 'Değilse' komutlarını kullanarak koşul oluşturma.



- 3. Seviye: 'Eğer' ve 'Değilse' komutlarını kullanarak koşul oluşturma.

- 4. Seviye: 'x' eksenindeki sayıları okuma, '.' ve '.' sembollerini kullanarak koşul oluşturma.



- 5. Seviye: 'x' ve 'y' eksenlerindeki sayıları okuma, '.' ve '.' sembollerini kullanarak koşul oluşturma.

Blockly Oyunlar : Kuş 5 10

Programı Çalıştır

Blockly Oyunlar : Kuş 6 10

Programı Çalıştır

- 6. Seviye: 'Eğer', 'Değilse eğer' ve 'Değilse' ifadelerini kullanarak koşul oluşturma.



```
when green flag clicked  
set direction to 90 degrees
```

```
if-else loop:  
- if: set direction to 0 degrees  
- else: set direction to 90 degrees
```



```
when green flag clicked  
set direction to 90 degrees
```

```
if-else loop:  
- if: do nothing  
- else: do nothing
```

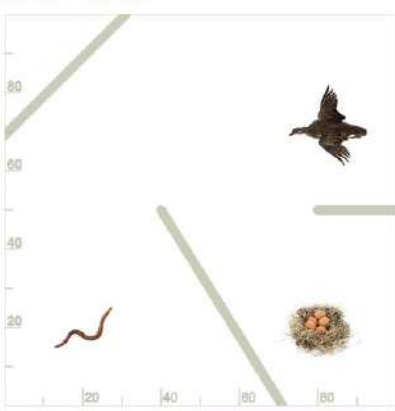
▶ Programı Çalıştır



```
when green flag clicked  
set direction to 90 degrees  
if-else loop:  
- if: move 50 steps  
- else: move 50 steps
```

```
if-else loop:  
- if: do nothing  
- else: do nothing
```

▶ Programı Çalıştır



```
when green flag clicked  
set direction to 90 degrees  
if-else loop:  
- if: move 50 steps  
- else: move 50 steps  
and loop:  
- if: do nothing  
- else: do nothing
```

```
if-else loop:  
- if: do nothing  
- else: do nothing
```

▶ Programı Çalıştır

▶ Programı Çalıştır