

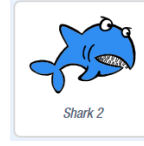
Adı ve Soyadı:

Sınıfı:

Numarası:

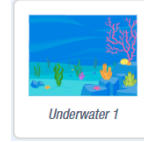
→ SORULAR ←

- 1. Scratch'ta yeni bir proje sayfası açıp kedi kuklasını silip "Shark 2" ve "Fish" kuklalarını ekleyin. (10 Puan)



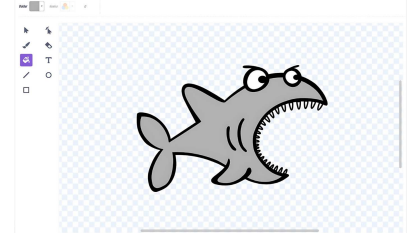
- 2. "Shark 2" kuklasının adını "köpekbalığı", "Fish" kuklasının adını "balık" olarak değiştirin. (10 Puan)

- 3. Scratch'ta sahneye "underwater" adlı arka planı ekleyin ve adını "deniz" olarak değiştirin. (10 Puan)



- 4. "köpekbalığı" kuklasının büyüklüğünü 70, "balık" kuklasının büyüklüğünü 60 olarak değiştirin. (10 Puan)

- 5. "köpekbalığı" kuklasının üçüncü kostümünü silin ve görsel editörde diğer iki kostümü yanda gösterildiği şekilde, köpekbalığının rengini gri ile değiştirin. (10 Puan)



- 6. Köpekbalığının kısa sürelerde kostüm değiştirerek sürekli ağzını açıp kapatmasını sağlayın. (10 Puan)
- 7. Köpekbalığının sürekli fareyi takip etmesini (fare imlecini takip ederek hareket etmesini) sağlayın. (10 Puan)
- 8. Köpekbalığı, sadece sağa ve sola dönebilsin. (10 Puan)
- 9. Balığın denizin içinde sürekli olarak bir sağa bir sola yüzerek hareket etmesini sağlayın. (10 Puan)
- 10. Eğer köpekbalığı, diğer balığa dokunursa, balık denizde kaybolsun ve oyun dursun. (10 Puan)

Gözüm üstünüzde!
Sınav sorularına
odaklanın.

