

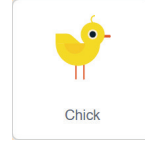
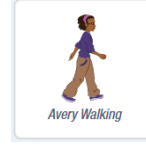
Adı ve Soyadı:

Sınıfı:

Numarası:

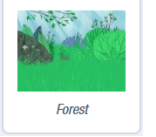
→ SORULAR ←

- 1. Scratch'ta yeni bir proje sayfası açıp kedi kuklasını silip "Avery Walking" ve "Chick" kuklalarını ekleyin. (10 Puan)



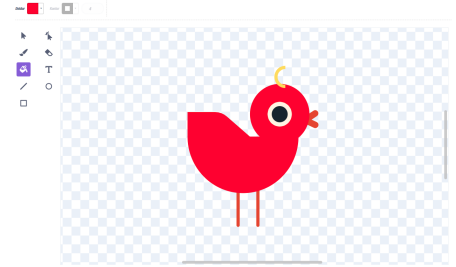
- 2. "Avery Walking" kuklasının adını "Amaya", "Chick" kuklasının adını "civciv" olarak değiştirin. (10 Puan)

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



- 4. "Amaya" kuklasının büyüklüğünü 80, "civciv" kuklasının büyüklüğünü 70 olarak değiştirin. (10 Puan)

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



- 6. "civciv" kuklasının kısa sürelerde kostüm değiştirerek sürekli ağızını açıp kapatmasını sağlayın. (10 Puan)

- 7. "Amaya" kuklasını sahnenin tam ortasına yerleşmesi için gerekli kodlamayı yapınız. (10 Puan)

- 8. "Amaya" ve "civciv", sahnede sadece sağa ve sola dönebilsin. (10 Puan)

- 9. "Amaya" ve "civciv" kuklasının ormanda sürekli olarak sağa ve sola hareket etmesini sağlayın. (10 Puan)

- 10. Eğer "civciv", "Amaya" kuklasına dokunursa, civciv ormanda kaybolsun ve oyun dursun. (10 Puan)

Gözüm üstünüzde!
Sınav sorularına
odaklanın.

