

ALDIĞI NOT

**İZCİLER ORTAOKULU**

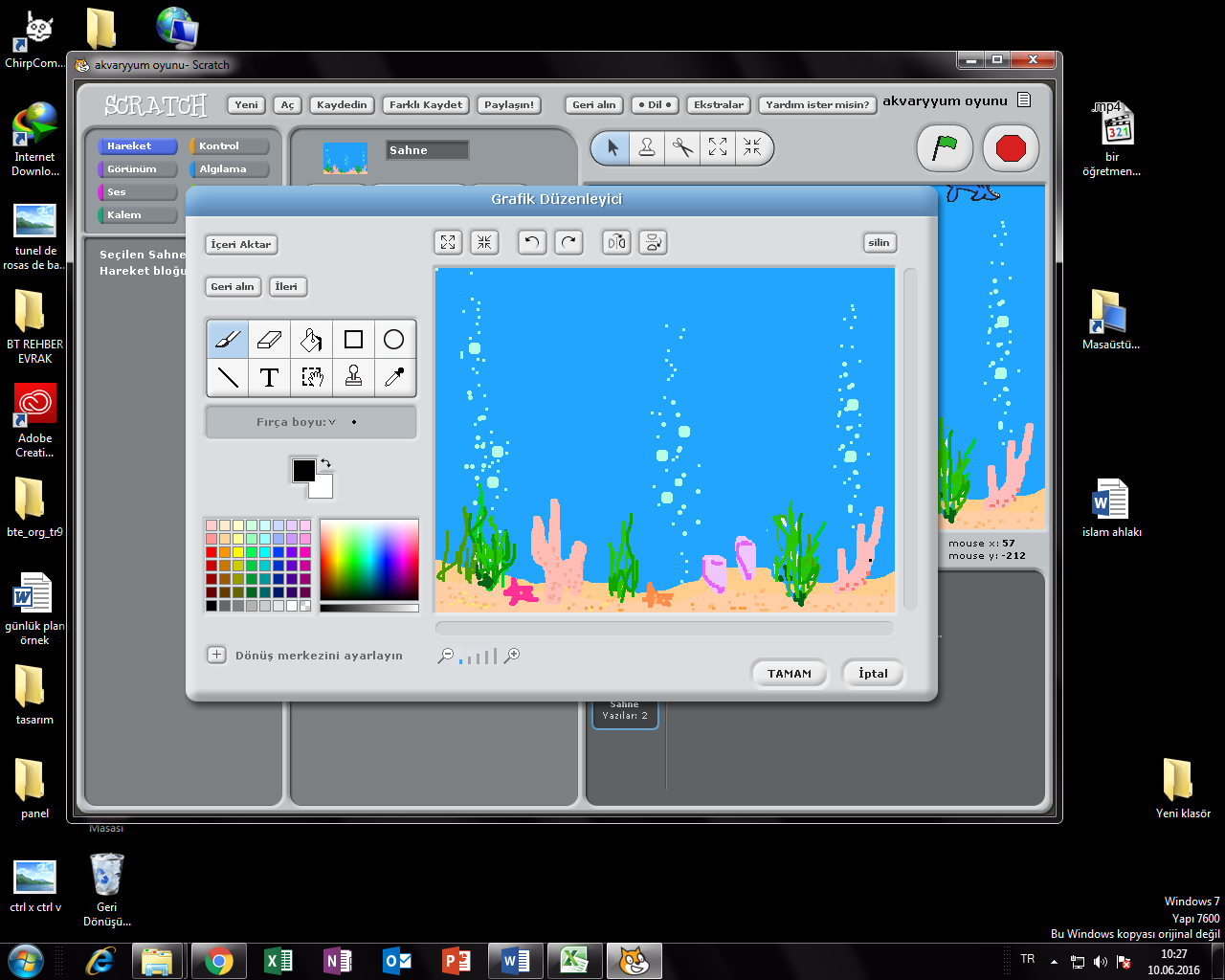
**2016-2017 Seçmeli Bilişim Teknolojileri Ve Yazılım Dersi**

**1.Dönem 2.Uygulama Sınavı**

Aşağıda ekran görüntüleri verilen canlandırmayı (animasyonu) size belirtilen yönergelere göre oluşturun.

İZLENECEK ADIMLAR

1. Scratch’ta yeni bir proje sayfası açıp, sahnenin arka planını “underwater” olarak değiştirin.  
    **(5 puan)**



1. Resimde görülen karakterleri sahneye ekleyin ve isimlerini resimdeki gibi değiştirin. **(20 puan)**



1. Köpek balığı kostüm değiştirerek sürekli ağzını açıp kapatsın ve fareyi takip etsin. **(20 puan**)
2. Diğer balıklar akvaryumun içinde bir sağa bir sola yüzerek hareket etsin. **(20 puan)**
3. Eğer köpek balığı diğer balıklara dokunursa dokunduğu balığı yesin ve puan hanesine 10puan eklensin.**(30puan)**
4. Oyunu “Akvaryum” adıyla kaydet. **(5 puan)**

**Uygulama için hedeflenen kazanımlar;**

**karakter ekleme, arka plan ekleme, kostüm değiştirme, sahne değiştirme işlemlerini bilir ve uygular.**

EMRAH HAS

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ÖĞRETMENİ