|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ADI SOYADI** |  | **ALDIĞI PUAN** |  |
| **NUMARASI** |  |
| **SINIFI** |  |

1. Scratch da 9 ‘dan 0 ‘a geriye doğru ekranda saydırın. **(20 puan)**

2. Scratch da aşağıdaki kuklayı ve sesi projenize ekleyin. **(20 puan)**
	1. Kuklanın sahnede sürekli olarak dans etmesini sağlayın.
	2. Kukla dans ederken sürekli olarak ses dosyası çalsın.
	 
3. Aşağıda ekran görüntüleri verilen animasyonu size belirtilen yönergelere göre oluşturun.
	1. Sahnenin arka planını “**underwater**” olarak değiştirin. **(5 puan)**
	2. İsimlerini resimdeki gibi değiştirin. **(5 puan)**
	
	3. Köpek balığı kılık değiştirerek sürekli ağzını açıp kapatsın ve fareyi takip etsin. **(5 puan)**
	4. Diğer balıklar akvaryumun içinde bir sağa bir sola yüzerek hareket etsin. **(10 puan)**
	5. Eğer köpek balığı diğer balıklara dokunursa dokunduğu balığı yesin ve puan hanesine 10 puan eklensin. **(30 puan)**
	6. Oyunu “**Akvaryum**” adıyla bilgisayarınızın masaüstüne kaydedin. **(5 puan)**