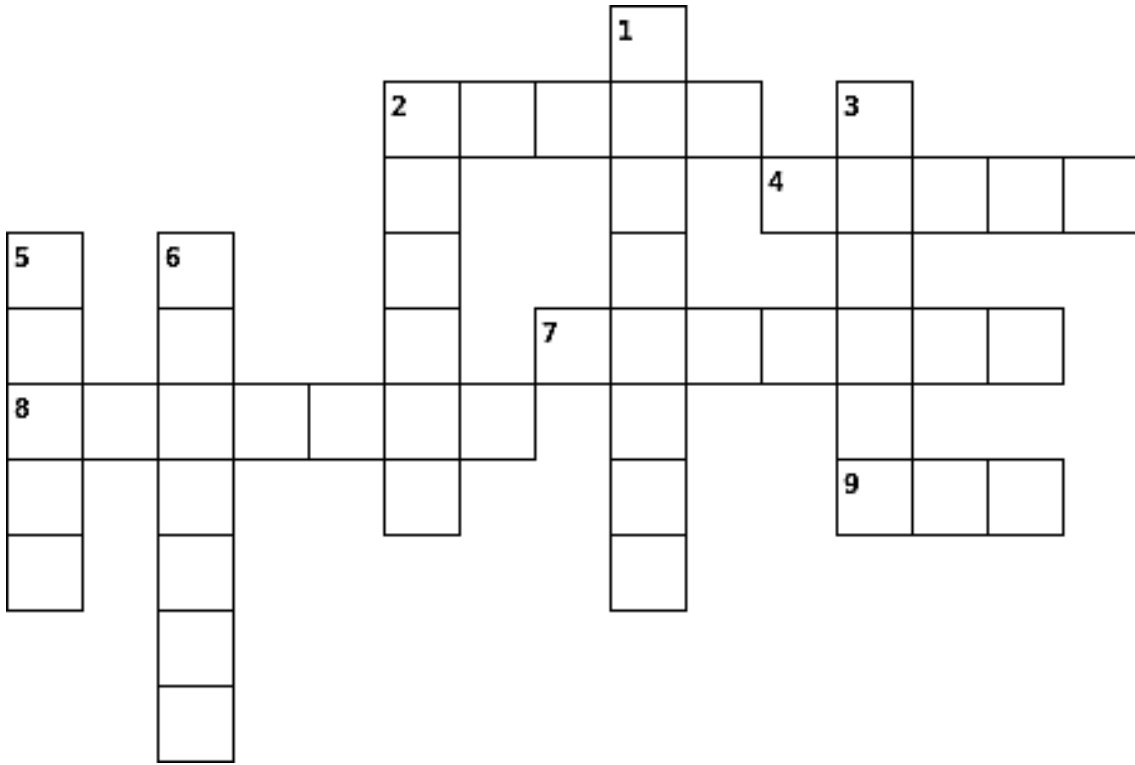


SCRATCH KARE BULMACA



SOLDAN SAĞA

2. Projemize eklediğimiz hareket ettirebileceğimiz ve kodlama yaptığımız nesnelerin adı
4. Scratch programında projeyi kaydettiğimiz menü adı
7. Yeni proje için tıklanacak menü adı
8. Kuklaların hareketi için kullanılan kod bloklarının yer aldığı kategori
9. Scratch uygulamasını geliştiren üniversitenin kısa adı

YUKARIDAN AŞAĞIYA

1. Karar ve çoklu karar yapılarını içeren kod blokları kategorisi
2. Scratch web sitesinde herkes tarafından paylaşılan diğer projeleri görebildiğimiz menü adı
3. Bir kuklanın farklı görsellerine verilen isim
5. Scratch canlandırma alanına verilen isim
6. Kuklaların konuşması için kullanılan kod blokları kategorisi