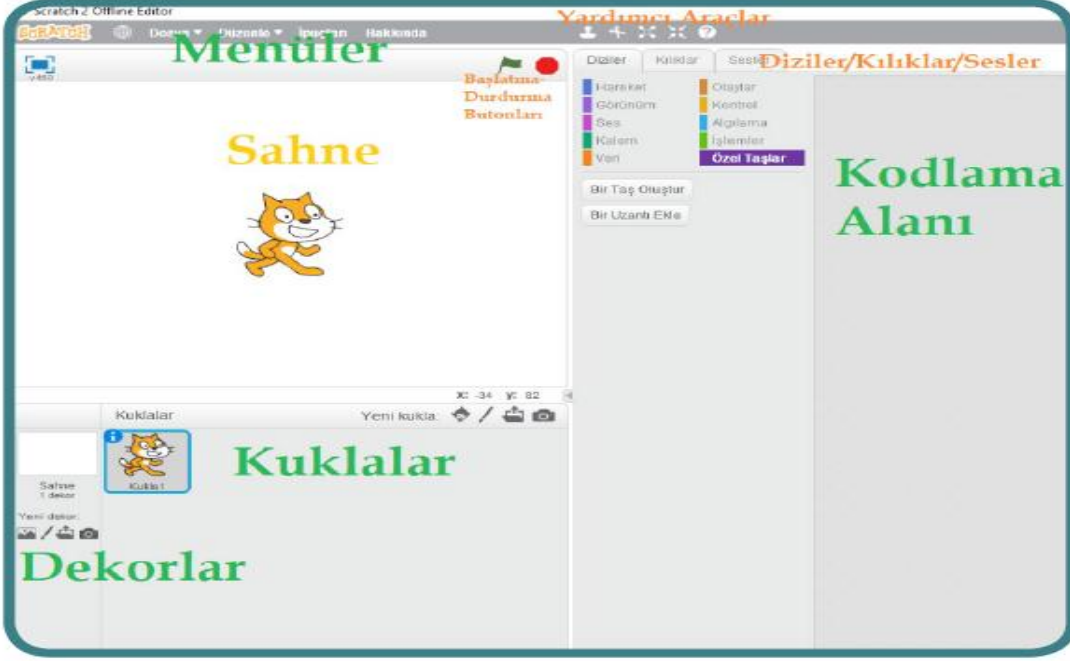


6. SINIF 2. DÖNEM 2. YAZILI İÇİN ÖZET

SCRATCH

Blok tabanlı bir kodlama aracı olan Scratch ile animasyonlar, hikayeler, oyunlar ve etkileşimli uygulamalar geliştirebilirsiniz.



MENÜLER

Scratch ile çalışırken menüleri kullanmaktayız. Yeni bir dosyayı oluşturma, var olan scratch dosyasını açma, video kaydetme gibi

özelliklere menüler üzerinden ulaşabilirsiniz. Scratch editöründe Dosya menüsünün sol tarafında bulunan  dünya simgesi editörün dilini değiştirmek için kullanılır.

Dosya Menüsü: Dosya menüsünde; Yeni butonuna tıklayarak yeni bir çalışma sayfası açabiliriz. Önceden kayıtlı scratch dosyalarını açmak için Aç butonu, Üzerinde çalıştığımız dosyayı kaydetmek için Kaydet butonu, çalışılan dosyanın farklı bir isim veya farklı bir dosya konumuna kaydetmek için Farklı Kaydet butonu kullanılır. Scratch programında hazırlanan uygulamalar **.sb2** uzantısı ile kaydedilir. Üzerinde çalıştığımız uygulamanın **videosunu otomatik olarak kaydetme özelliği** de Scratch uygulamasında sunulmuştur.

Düzenle Menüsü: Sahnede silinen bir öğeyi geri almaya yarayan "Silmeseydim" sekmesinin yanısıra "Küçük sahne düzeni" ve "Jet hızında" (Turbo mod) seçenekleri de bulunur.

YARDIMCI ARAÇLAR



1 2 3 4

- 1:Kopyasını Çıkart:** Sahnedeki kuklanın üzerine tıklandığında bir kopyasını kuklalar bölümüne ekler.
- 2:Kes:** Sahnedeki herhangi bir kuklanın sahneden kesilmesini sağlar.
- 3:Büyüt:** Sahnedeki kuklanın büyütülmesini sağlar.
- 4:Küçült:** Sahnedeki kuklanın küçültülmesini sağlar.

6. SINIF 2. DÖNEM 2. YAZILI İÇİN ÖZET

SAHNE

Sahne; kuklanın hareket edebildiği, dekorların görüntülediği, belirli sınırlar ile çerçevesi çizilmiş olan çalışma alanıdır.

X eksen: yatay eksen olup 240 ve -240 arasında değer alabilir.

Y eksen: dikey eksen olup 180 ve -180 arasında değer alabilir.

Şu an kuklamız (0,0) noktasında durmaktadır. X eksen koordinatı ilk değer, ikinci değer ise y eksen koordinatıdır.

Tam Ekran: Sahnenin ekranın tamamını kapsamasını sağlar.

Proje Başlığı: Çalıştığımız projenin adı bu bölümde görüntülenir.

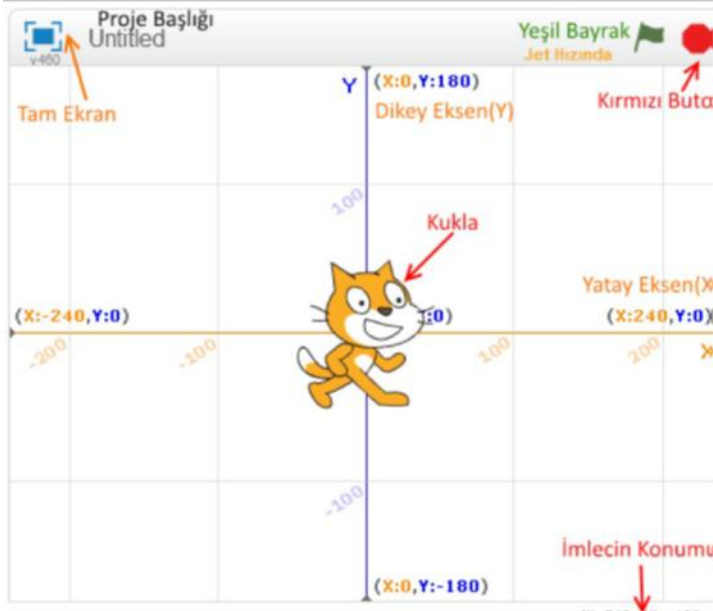
Kaydedilmemiş projeler Untitled ismi ile görüntülenir.

Yeşil Bayrak: Uygulamanın çalışması için kullanılan tetikleyici bayraktır.

Kırmızı Buton: Uygulamanın durdurulması için kullanılan butondur.

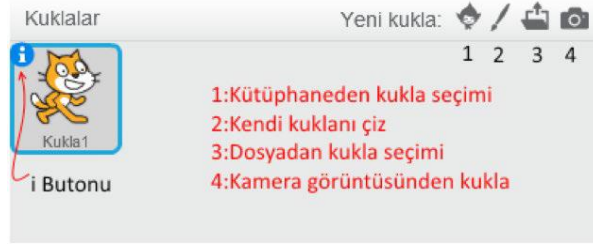
İmlecin Konumu: Fare imlecinin X ve Y eksenlerindeki yerini gösterir.

Kukla: Sahnede hareket eden, kullanıcı ile etkileşimde bulunan karakterdir. Yazılan kodlara göre hareket edebilir.



KUKLALAR

Sahnede bulunan bir kuklayı nasıl oluşturacağımızı, özelliklerini nasıl inceleyip değiştirebileceğimizi bu bölümde inceleyeceğiz.



Kukla Özellikleri:

Sahneye eklediğimiz bir kuklanın özelliklerini incelemek için kuklanın sol üst köşesinde bulunan **i** butonuna basılır. Butona basıldığında yandaki şekilde görüntülenir.

Kukla Adı: İstenilen isim kukla adı bölümüne yazılır.

Kuklanın Koordinatı: Sahnede bir kuklanın konumunu bildiren özelliktir. Kuklanın X eksenindeki ve Y eksenindeki yerini gösterir.

Dönüş İzinleri: Kuklaya 3 dönüş izni verilmiştir; 1. izin her yöne dönebilmesi, 2. sadece sağa ve sola dönebilmesi ve 3. izin ise hiçbir yöne dönmemesidir.

Yönü: Kuklanın yönü burada gösterilen buton ile ayarlanabildiği gibi kod blokları ile de ayarlanabilmektedir. Kuklanın yön butonu dönüş izinlerine bağlı olarak çalışır. Eğer ki sadece sağa-sola dönebilmesine izin verilmiş ise kukla 90 ila -90 derece arasında yönünü değiştirebilir.

Sürüklenme: Kuklanın fare ile sürüklenmesine izin veren butondur. Bu özellik sahne tam ekran yapıldığında aktif olarak çalışmaktadır.

Görünürlük: Kuklanın sahnede görünüp görünmeyeceğini belirleyen özelliktir.



6. SINIF 2. DÖNEM 2. YAZILI İÇİN ÖZET

Simge	Adı	Görevi
	FIRÇA	Sahne üzerindeki çizgi kalınlığı ayarlanarak ve renk paletinden istenilen renk seçilerek, fare ile istenilen şekilde çizgiler çizmemizi sağlar.
	ÇİZGİ	Fare ile istenilen noktalara tıklanarak düz çizgi çizmemizi sağlar. Shift tuşuna basılarak çizildiğinde yatay veya dikey düz çizgi çizmemizi sağlar.
	DİKDÖRTGEN	 İstenilen boyutta dikdörtgen çizmemizi sağlar. Eğer shift tuşuna basılarak çizilirse kare çizer. Şekildeki butonlara basarak içi dolu veya içi boş olacak şekiller çizmemizi sağlar.
	ELİPS	 Sahnede istenilen boyutta elips çizmemizi sağlar. Eğer Shift tuşuna basılır ise çember çizilmesine imkan verir. Şekildeki butonlara basarak içi dolu veya içi boş şekiller çizmemizi sağlar.
	YAZI	 Sahnede istenilen noktaya yazı yazmamızı sağlar. Yazının fontnu ayarlamak için istenilen seçim yapılır.
	RENKLE DOLDUR	 Sahnede etrafı kapalı bir çimin içini doldurmak için kullanılır. Renk paletinden renk seçerek istenilen renk ile şekiller doldurabilir. Butonlarını kullanarak doldurulan rengin dağılımı da seçilebilmektedir.
	SİL	 Sahnedeki şekillerin silinmesi için kullanılır. özelliği değiştirilerek silginin ni değiştirilebilir.
	SEÇ	Sahnedeki şeklin bir kısmını veya tamamını seçmemizi sağlar.
	ARKAPLANI SİL	Çizilen kluğun seçilen kısmını sahnede bırakarak arka planını siler.
	KOPYASINI ÇIKART	Seçilen kluğun kopyasını çıkarır.

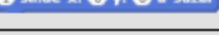
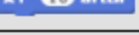
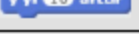
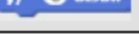
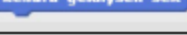
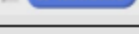
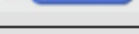
Tablo 2: Noktasal çizim araçları

Simge	Adı	Görevi
	SEÇ	Scratch üzerinde çizgisel grafikler çizerken çizilen her nesne ayrı ayrı seçilebilir.
	ŞEKLİ DEĞİŞTİR	 Seçilen şeklin değiştirilebilmesi için üzerinde noktalar oluşturur. Böylece noktalardan tutup çekerek farklı şekiller elde edebiliriz.
	KALEM	Sahnede kalem ile şekiller çizmemizi sağlar.
	ÇİZGİ	Sahnede şekiller çizmemizi sağlar. Noktaları birleştirerek çizgilerin kapalı şekiller oluşturması sağlanabilir.
	DİKDÖRTGEN	 İstenilen boyutta dikdörtgen çizmemizi sağlar. Eğer shift tuşuna basılarak çizilirse kare çizer. Şekildeki butonlara basarak içi dolu veya içi boş olacak şekiller çizmemizi sağlar.
	ELİPS	 Sahnede istenilen boyutta elips çizmemizi sağlar. Eğer Shift tuşuna basılır ise çember çizilmesine imkan verir. Şekildeki butonlara basarak içi dolu veya içi boş şekiller çizmemizi sağlar.
	YAZI	 Sahnede istenilen noktaya yazı yazmamızı sağlar. Yazının fontunu ayarlamak için istenilen seçim yapılır.
	BİR ŞEKLİ BOYA	 Sahnede herhangi bir şekli boyamak için kullanılır. seçeneklerini kullanarak renk dağılımı değiştirilebilir.
	KOPYASINI ÇIKART	Herhangi bir şeklin üzerine tıkladığında kopyasını çıkarır.

6. SINIF 2. DÖNEM 2. YAZILI İÇİN ÖZET

Hareket Kategorisi Kod Blokları

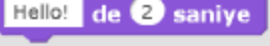
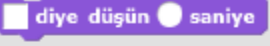
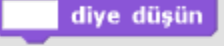
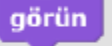
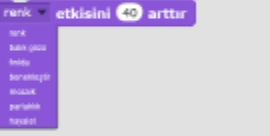
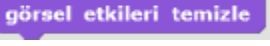
Adından da anlaşılacağı üzere hareket kod blokları sahnedeki kuklanın hareket etmesini sağlayan kod bloklarını içerir.

KOD BLOĞU	ÖZELLİKLERİ
	Kuklanın yönüne göre belirtilen adım sayısı kadar hareket etmesini sağlar.
	Kuklanın belirtilen açı değeri kadar sağa dönmelerini sağlar.
	Kuklanın belirtilen açı değeri kadar sola dönmelerini sağlar.
 (90) sağ (90) sol (180) yavaş (180) sağ	Kuklanın sabit açı değeri ile sağa, sola yukarı veya aşağı dönmelerini sağlar. Bu kod bloğu kuklanın özellikler penceresindeki "dönüş izinleri" seçimine bağlı olarak çalışır.
 fare oku fare oku Kukla1 Kukla2 Kukla3 Kukla4 Tutucu	Sahnedeki kuklanın fare okuna veya sahnedeki diğer kuklalara doğru dönmelerini sağlar.
	Kuklanın X ve Y ekseninde belirtilen koordinata gitmesini sağlar. Git komutu kuklayı belirtilen noktaya iletir.
 fare oku fare oku Kukla1 Kukla2 Kukla3 Kukla4 Tutucu	Kuklanın fare okuna veya sahnedeki diğer kuklaların bulunduğu koordinata gitmesini sağlar.
	Kuklanın belirtilen sürede, belirtilen koordinata süzülmesini sağlar. Süzül komutu kuklanın sahnedeki hareketinin, kullanıcı tarafından görülebilir kılar.
	Kuklanın sahnenin Yatay ekseninde sağ tarafa doğru hareket etmesini sağlar. Kuklanın sahnenin sol tarafına doğru gitmesi için ise x değeri -10 arttırılır. şekilde de kullanılabilir.
	Kuklanın X eksenindeki yerini sabit bir noktaya götürmek için kullanılır.
	Kuklanın sahnenin Dikey ekseninde yukarı doğru hareket etmesini sağlar. Kuklanın sahnenin alt tarafına doğru hareket etmesi için ise Y değeri -10 arttırılır. şekilde de kullanılabilir.
	Kuklanın Y eksenindeki yerini sabit bir noktaya götürmek için kullanılır.
	Kukla sahnenin kenarına geldiğinde sekerek sahne içine dönmelerini sağlar.
 sağa-sola dönebilsin sağa-sola dönebilsin hiç dönmesin her yöne dönebilsin	Kuklanın özellikler penceresinden değiştirebildiğimiz dönüş izinlerini kod bloğu yardımıyla değiştirmemizi sağlar.
	Kuklanın sahnedeki mevcut X konumunun yerini görüntüleyen değişkendir. Sahnede seçili olan kuklanın X eksenindeki yerini sahnede göstermek için yandaki kutucuk tıklanır.
	Kuklanın sahnedeki mevcut Y eksenindeki konumunun yerini görüntüleyen değişkendir. Sahnede seçili olan kuklanın Y eksenindeki yerini sahnede göstermek için yandaki kutucuk tıklanır.
	Seçili olan kuklanın yönünü belirtir.

6. SINIF 2. DÖNEM 2. YAZILI İÇİN ÖZET

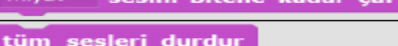
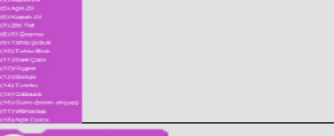
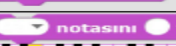
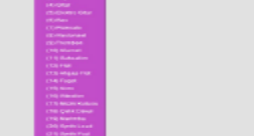
Görünüm Kategorisi Kod Blokları

Görünüm kod blokları, sahnedeki kuklanın görünümüyle ilgili değişiklikleri yapmamızı sağlayan kod bloklarıdır.

KOD BLOĞU	ÖZELLİK
	Kuklanın 2 saniye boyunca Hello demesini sağlar.
	Kuklanın sürekli olarak Hello demesini sağlar.
	Kuklanın 2 saniye boyunca yazılan ifadeyi düşünmesini sağlar.
	Kuklanın sürekli olarak belirtilen ifadeyi düşünmesini sağlar.
	Sahnedeki kuklanın gizlenmesini sağlar.
	Sahnedeki kuklanın görünmesini sağlar.
	Kuklanın kılığının belirtilen kılığa geçmesini sağlar.
	Kukla kılığının, mevcut kılıktan sonraki kılığa geçmesini sağlar.
	Projeye eklenen dekorlardan birine geçmeyi sağlar. Sonraki veya önceki dekora da isim belirtmede geçiş sağlanabilir.
	Kukla veya sahneye uygulanabilecek efektlerin değerini belirten kod bloğudur. Örneğin benekleştiren efekti kedi kuklasına getirebilmektedir.
	Seçilen efektin etkisini belirtilen değere ayarlar.
	Görsel etkileri temizlemek için kullanılır.

Ses Kategorisi Kod Blokları

Uygulama geliştirirken ses efektleri çalışmanızın daha etkili olmasını sağlar

KOD BLOĞU	ÖZELLİK
	Kuklaya ait sesi çalmayı sağlar.
	Belirtilen sesi bitene kadar çalar.
	Çalan tüm sesleri durdurur.
	Listeden seçilen çalgıları belirtilen vuruş kadar çalmayı sağlar.
	Belirtilen vuruş kadar susmasını sağlar.
	Seçilen notayı belirtilen vuruş kadar çalmayı sağlar.
	Çalgı aletini seçmeyi sağlar.

Kalem Kategorisi Kod Blokları

Sahne üzerinde kuklanın hareket ederken ardında kalem ile belirtilen renkte,

6. SINIF 2. DÖNEM 2. YAZILI İÇİN ÖZET

KOD BLOĞU	ÖZELLİK
temizle	Kalem kod blokları ile oluşturulan görsel etkilerin temizlenmesini sağlar.
iz bırak	Kuklının görsel kopyasının kodun kullandığı koordinat noktasına bırakılmasını sağlar.
kalemi bastır	Kukla hareket ederken arkasında bir kalem ile çizgi çizilmesini sağlar. Çizgi kuklının izlediği yolu takip eder.
kalemi kaldır	Kalemi bastır komutunun görevinin bittiği noktada kullanılarak kalem izi bırakılmasını engeller.
kalem rengini  yap	Renk paletinden seçilecek renk ile kalemin hangi renkte iz bırakacağını belirtir.
kalem rengini  arttır	Kalem renk değerini artırarak farklı renkler elde edilmesini sağlar.
kalem rengini  yap	Kalem rengini sabit bir değere ayarlar.
kalem tonunu  arttır	Kalem renk tonunu belirtilen değer kadar artırır.
kalem tonunu  yap	Kalem renk tonunu sabit bir değere ayarlar.
kalem kalınlığını  arttır	Kalemin çizim kalınlığını belirtilen değer kadar artırır.
kalem kalınlığını  yap	Kalemin kalınlığını sabit bir değere ayarlar.

Olaylar Kategorisi Kod Blokları

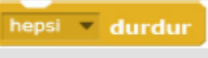
Bir uygulamanın çalışmaya başlayabilmesi için bir tetikleyiciye ihtiyacımız vardır. Uygulamanın başlangıcı için genellikle sahnenin sağ üst köşesindeki yeşil bayrağı kullanırız. Benzer şekilde uygulamayı sonlandırmak için sabit görevi bulunan kırmızı buton görevlendirilmiştir.

KOD BLOĞU	ÖZELLİK
 tıklanınca	Bir kodun çalışmaya başlayabilmesi en sık kullanılan tetikleyicidir. Yeşil bayrağa basıldığında bu kod bloğuna eklediğimiz diğer bloklar çalışmaya başlar.
boşluk  tuşu basılınca	Klavyeden basılacak herhangi bir tuşu tetikleyici olarak seçtiğimizde kullanacağımız kod bloğudur.
bu kukla tıklanınca	Bir kuklaya tıkladığında çalışmasını istediğimiz kodları bu kod bloğunun altına ekleriz.
dekor  dekor1  olunca	Sahne dekorlarını yer ve zamanı geldiğinde program içerisinde değiştirebiliriz. Dekor belirtilen bir dekor olduğunda çalışmasını istediğimiz kodları bu kod bloğunun altına ekleyebiliriz.
ses şiddeti  > 30  olunca ses şiddeti ses şiddeti ses şiddeti	Ses şiddeti, süre ölçer ve video hareketi değerlerinin belirli bir sayının üzerinde olduğunda çalışmasını istediğimiz kodları bu kod bloğunun altına ekleriz.
haber1  haberi gelince	"Haber1" haberi geldiğinde yapılmasını istediğimiz işlerin kodlarını bu kod bloğunun altına ekleriz.
haber1  haberini sal	"Haber1" haberi tüm kuklalar ve dekorlar için çalışma ortamında yayımlanır. Herhangi bir kukla haber1 haberi geldiğinde yapacağı görev var ise görevini yerine getirir.
haber1  haberini sal ve bekle	"Haber1" haberini tüm kuklalara gönderir ve kuklının kodu bitmesini bekler.

6. SINIF 2. DÖNEM 2. YAZILI İÇİN ÖZET

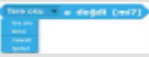
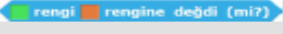
Kontrol Kategorisi Kod Blokları

Kontrol kategorisinde bulunan kod blokları programın akışını belirli şartlara göre yönlendirebilir, tekrar eden görevleri yerine getirebilir, şart ifadesi meydana gelene kadar akışı bekletebilir.

KOD BLOĞU	ÖZELLİK
	Bir kuklaya yazılan kod akışının belirtilen süre kadar beklemesini sağlar. Bu esnada diğer kuklalara yazılan kodlar çalışmasını devam ettirir.
	Belirtilen sayı kadar, yazılan kodun tekrar etmesi sağlanır. Döngü bloğudur.
	Bu kod bloğunun içerisine yazılan komutların sürekli olarak tekrar etmesi sağlanır. Sonsuz döngü olarak da bilinir. Uygulama durmadan döngüden çıkamaz.
	"Eğer" kod bloğu bir şart ifadenin yerine gelip gelmediğini sorgular. Başka bir deyişle şart ifadenin sonucu "doğru" veya "yanlış" değer üretir. "Eğer" şart ifade yerine geliyor ise yani "doğru" değer üretiyorsa bu kod bloğunun içine yazılan kodlar çalıştırılır. Örnek şekilde bir şart ifadenin yerine gelmesi için sayac değerinin 10'dan küçük olması gerekir.
	Eğer şartı sağlanıyor yani "doğru" değer üretiyorsa eğer bloğu içerisine yazılan komutlar çalıştırılır. Şart ifade yerine sağlanmıyor yani "yanlış" değer üretiyorsa, değilse bloğu içindeki kodlar çalıştırılacaktır.
	Bir şart sağlanıncaya kadar program akışını o kukla için bekletir.
	Bir şart sağlanıncaya kadar tekrar edilmesi gereken komutları çalıştırır. While döngüsü olarak da bilinir.
	Tüm komutların çalışmasını, sadece eklendiği komut dizisini veya eklendiği kuklaların diğer komut dizilerini durdurmak amacıyla kullanılır.

Algılama Kategorisi Kod Blokları

Algılama kod blokları sahnede bulunan kuklalar, fare imleci, klavye tuşları, ses şiddeti, video hareketi gibi birçok olayı algılamak için kullanılır. Kullanıcı ile etkileşimli uygulamalar geliştirmek için oldukça faydalı kod bloklarıdır. Genellikle bir şart ifadesi içerir. Fareye değdi mi? Tuşa Basıldı mı? gibi...

KOD BLOĞU	ÖZELLİK
	Sahnedeki kuklaların birbirine, kenara veya fareye değip değmediğini sorgulamak için kullanılır. Eğer ki sorgulanan kukla seçilen nesnelerden birine değiyor ise "Doğru" sonuç üretilir.
	Sahnedeki kuklaların seçilen bir renge değip değmediğini sorgular.
	Seçilen renkteki bir nesnenin başka renkte bir nesneye değip değmediğini sorgular.
	Kuklaların fareye veya diğer kuklalara olan mesafesini sorgular.
	Kullanıcı ile soru cevap şeklinde etkileşime girmek için kullanabileceğimiz bir komuttur. Kullanıcıya sahnede bir soru sorulur ve kullanıcının verdiği cevap yanıt değişkenine aktarılır.
	Klavyeden basılan tuşu sorgular.
	Farenin sol tuşuna basılı olup olmadığını sorgular.
	Farenin sahne üzerindeki X konumunu sorgular.
	Farenin sahne üzerindeki Y konumunu sorgular.

6. SINIF 2. DÖNEM 2. YAZILI İÇİN ÖZET

İşlemler Kategorisi Kod Blokları

İşlemler kategorisinde matematiksel işlemler, şart ifadelerin sonuçları, metin türünden ifadeler gibi birçok işlemi yaparken faydalanacağımız kod blokları mevcuttur.

KOD BLOĞU	ÖZELLİKLER
	İki sayının toplama işlemini yapar.
	İki sayının çıkarma işlemini yapar
	İki sayının çarpma işlemini yapar.
	İki sayının bölme işlemini yapar.
	Belirtilen iki sayı değeri arasında rastgele bir sayı oluşturur.
	İki ifade arasında soldaki ifadenin sağdaki ifadede küçük olup olmadığını sorgular. Buraya girilecek değer sayısal ifadeler olabileceği gibi metin ifadeler de olabilir. a<b ifadesi doğru (true) sonuç üretir. c<b ifadesi ise (false) sonuç üretir.
	İki ifade arasında soldaki ifadenin sağdaki ifadeye eşit olup olmadığını sorgular. Buraya girilecek değer sayısal ifadeler olabileceği gibi metin ifadeler de olabilir.
	İki ifade arasında soldaki ifadenin sağdaki ifadede büyük olup olmadığını sorgular. Buraya girilecek değer sayısal ifadeler olabileceği gibi metin ifadeler de olabilir. z>a ifadesi doğru (true) sonuç üretir. b>k ifadesi ise (false) sonuç üretir.
	VE operatörü iki şart ifadenin de doğru (true) sonuç üretmesini bekler. Her iki şart ifadede doğru(true) sonuç üretiyorsa VE operatörü de doğru sonuç üretir. Şart ifadelerden birisi yanlış(false) sonuç üretiyorsa VE operatörü de yanlış sonuç üretir.
	VEYA operatörü kendisine verilen şart ifadelerden birisi dahi doğru sonuç üretmesi durumunda doğru(true) sonuç üretir. Şart ifadelerden her ikisi de yanlış sonuç üretiyorsa VEYA operatörü de yanlış (false) sonuç üretir.
	Değil operatörü; bir şartın tersi değer üretir. Örneğin şart ifade olarak doğru(true) sonuç üreten bir ifade verilirse DEĞİL operatörü yanlış(false) sonuç üretir.
	İki metin ifadeyi birleştirmek amacıyla kullanılır.

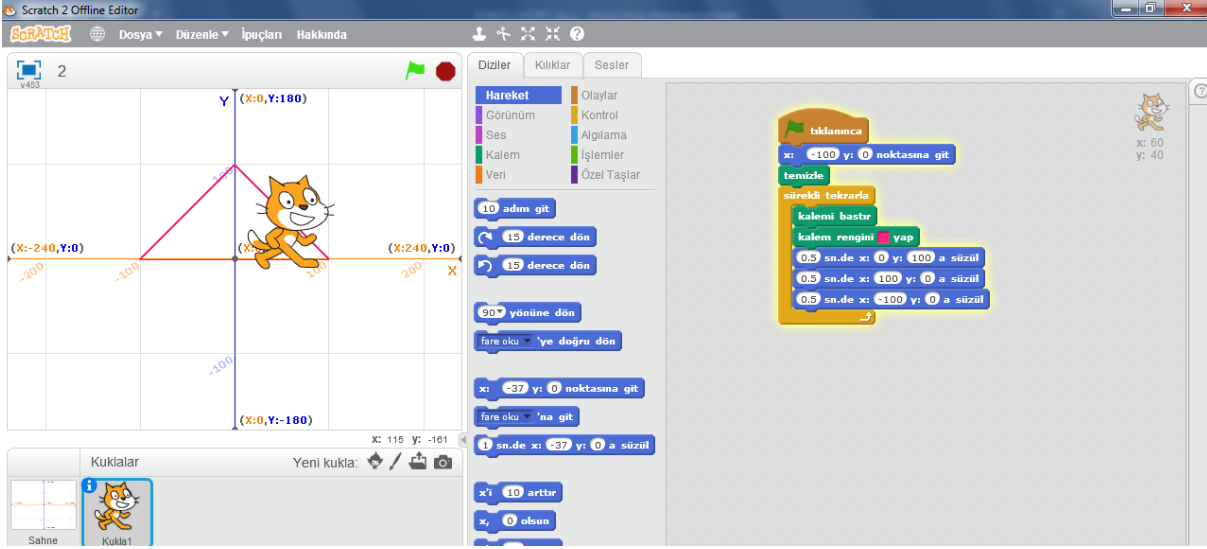
Değişken Oluşturma:

Scratch programlama dilinde bir değişken oluşturmak istediğimizde Veri kategorisinden “Bir Değişken Oluştur” butonuna tıklarız.

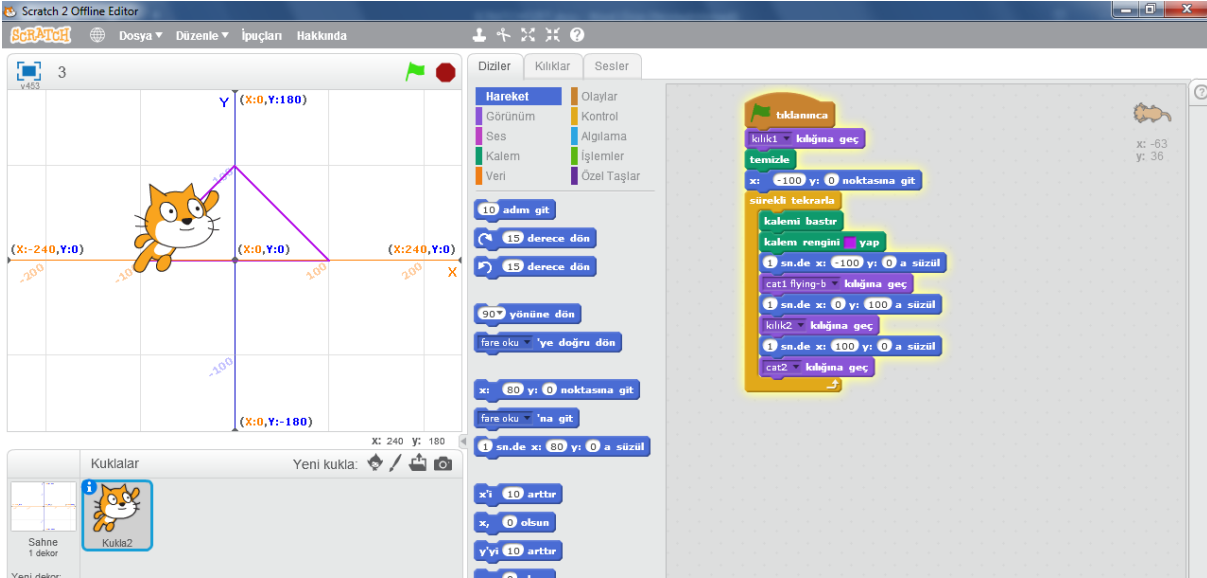
KOD BLOĞU	ÖZELLİK
	Değişkene belirtilen değeri aktarır.
	Değişkenin değerini belirtilen değer kadar artırır. Değerini azaltmak için – değeri kullanmak gerekir.
	Değişkeni sahnede göstermek için kullanılır.
	Sahnede gösterilen değişkeni gizlemek için kullanılır.

6. SINIF 2. DÖNEM 2. YAZILI İÇİN ÖZET ÖRNEK UYGULAMALAR

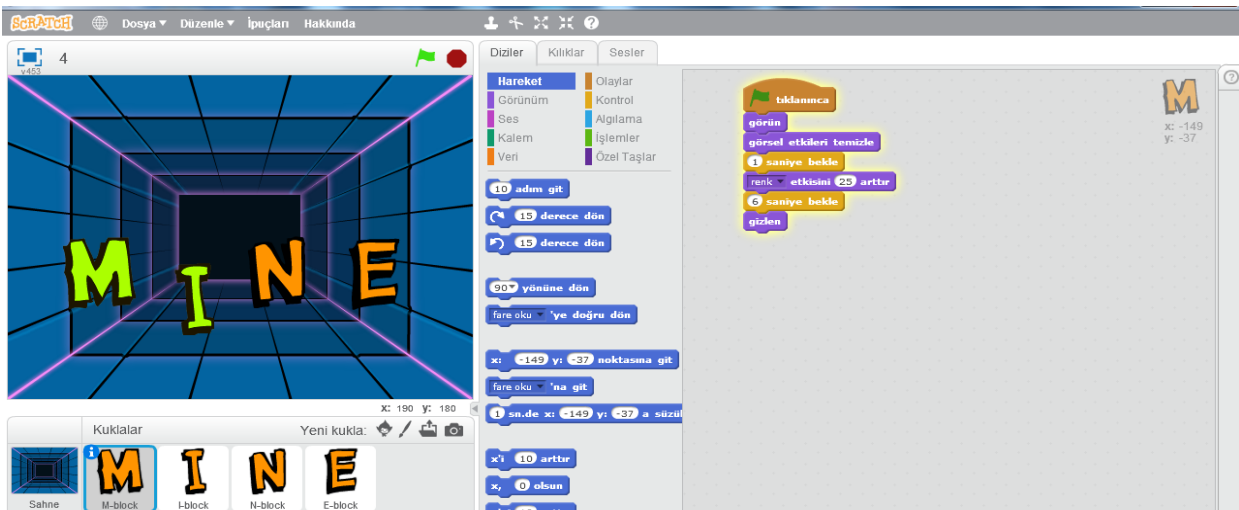
1. Koordinat düzleminde $x=100$ $y=0$ $(-100,0)$ noktasından başlayarak sırasıyla $(0,100)$, $(100,0)$ koordinatlarına uğrayarak eşkenar üçgen çizen programın ekran görüntüsü yapılışı aşağıdadır.



2. Koordinat düzleminde $x=100$ $y=0$ $(-100,0)$ noktasından başlayarak sırasıyla $(0,100)$, $(100,0)$ koordinatlarına uğrayarak eşkenar üçgen çizen ve her kenarda farklı kılığa geçen programın ekran görüntüsü yapılışı aşağıdadır.

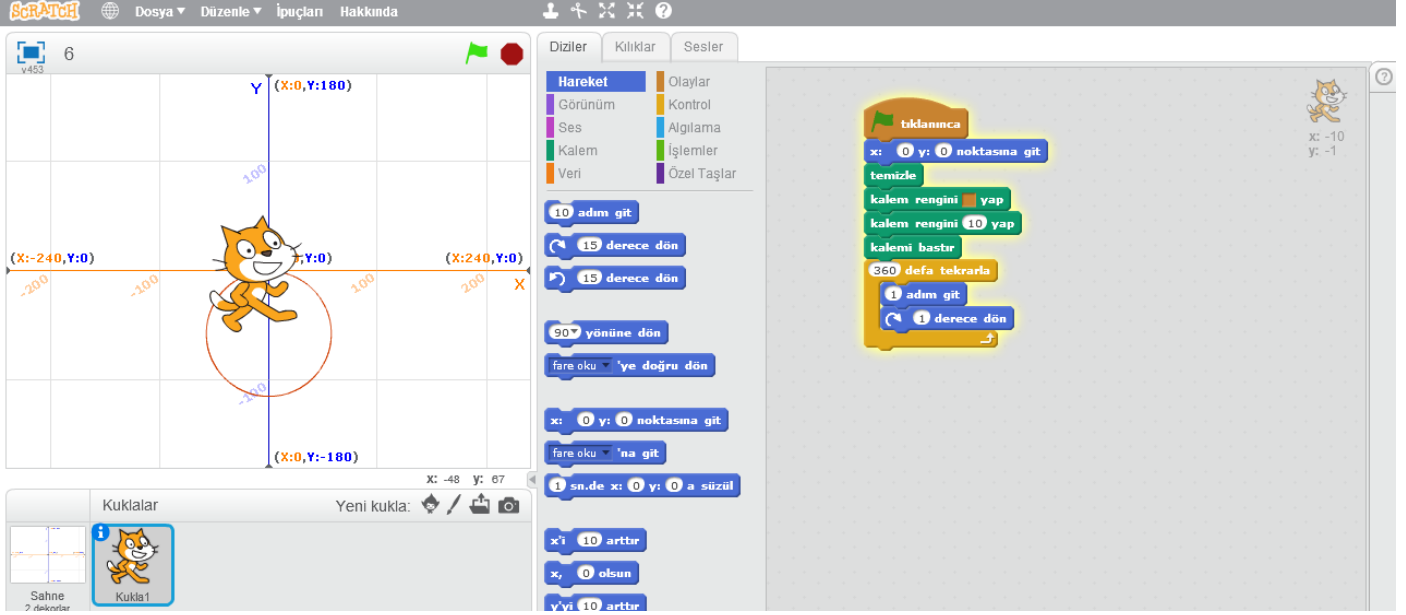


3. Sahneye 1 saniye aralıklarla istediğiniz bir ismi yazıp renklerini değiştirerek ekrandan kaybolmasını sağlayan programın ekran görüntüsü aşağıdadır.

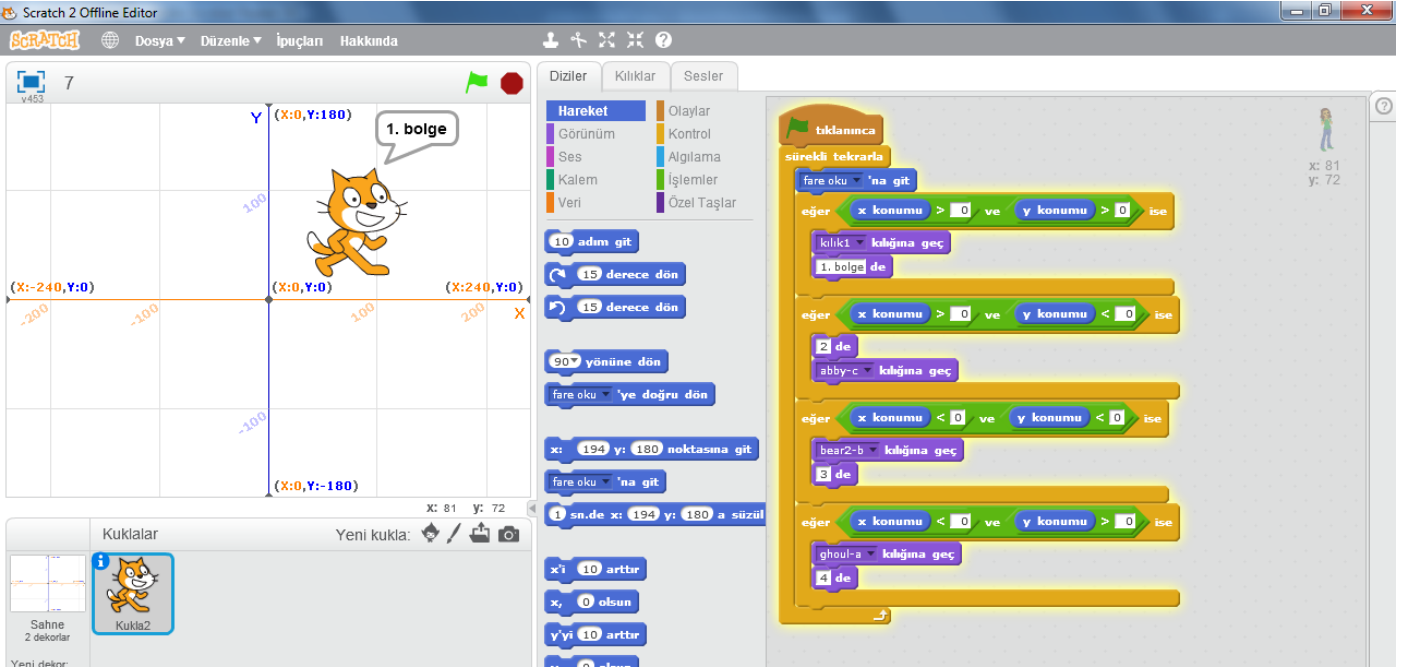


6. SINIF 2. DÖNEM 2. YAZILI İÇİN ÖZET

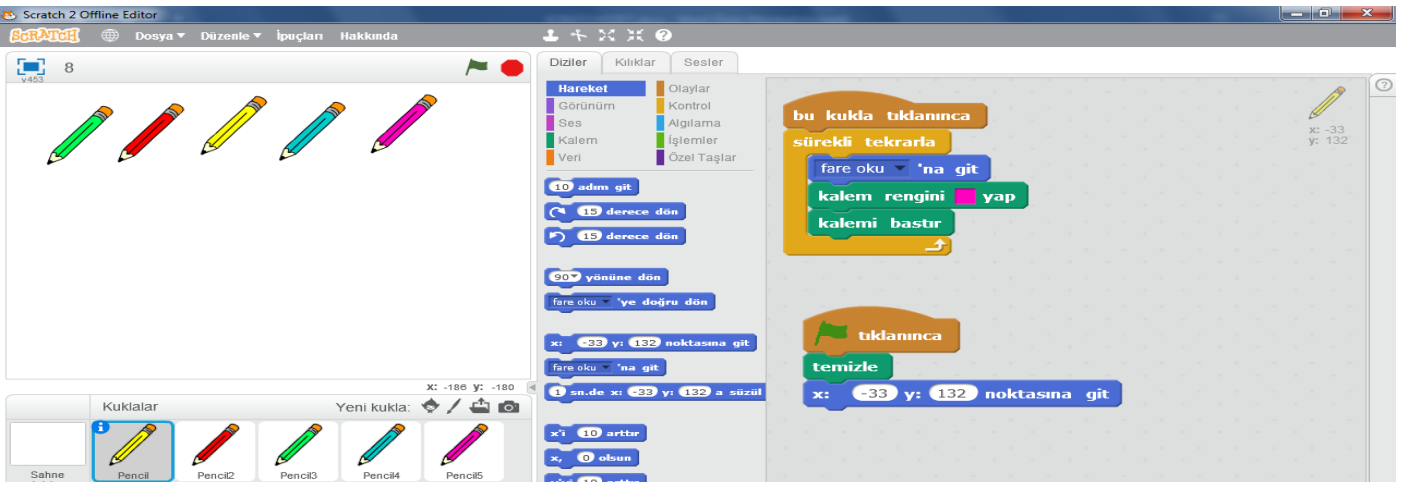
4. (0,0) noktasından başlayarak daire çizen programın ekran görüntüsü aşağıdadır.



5. Koordinat düzleminin her bölgesinin adını söyleyen ve her bölgede farklı kılığa geçen programın ekran görüntüsü aşağıdadır.

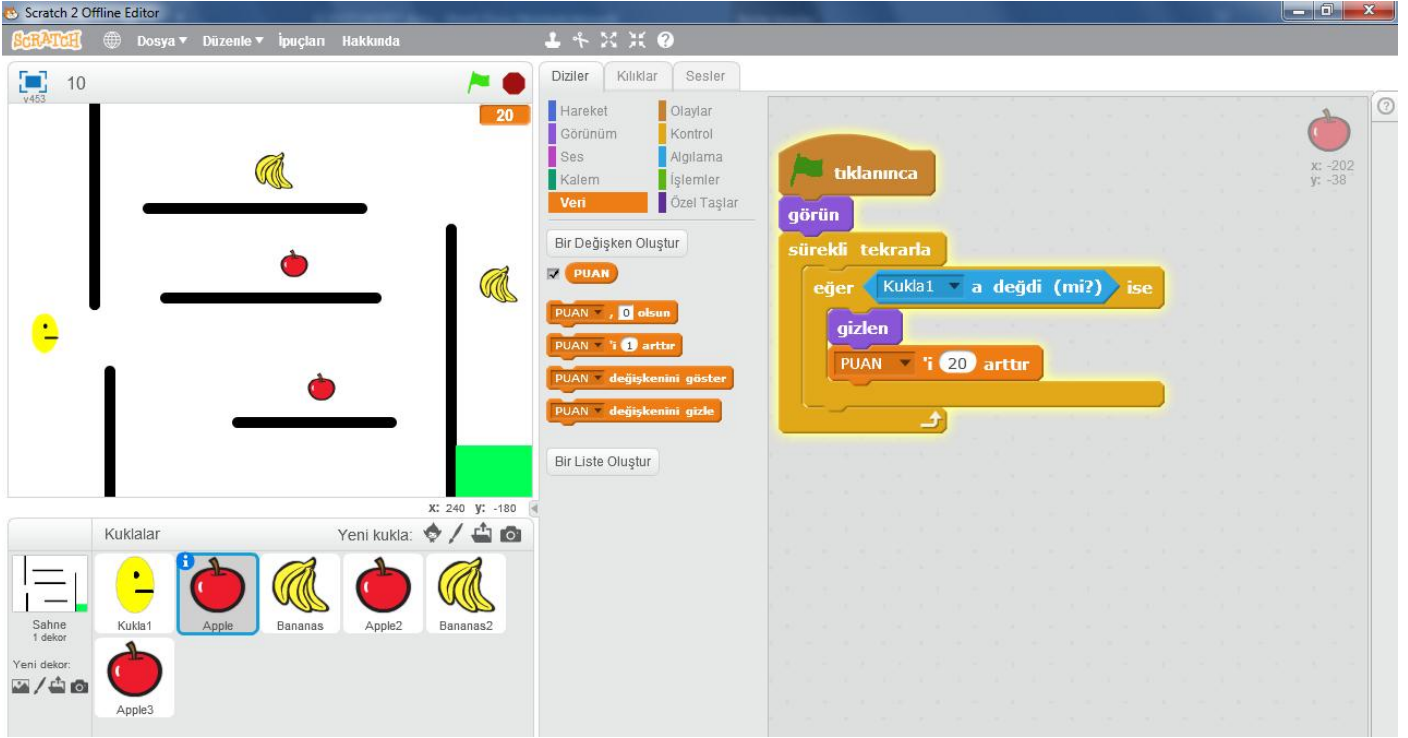


6. Sahnede 5 farklı renkten kalem eklenip, bu kalemlere kullanıcı tıkladığında kalemi alıp kalemin renginde çizim yapan programın ekran görüntüsü aşağıdadır.



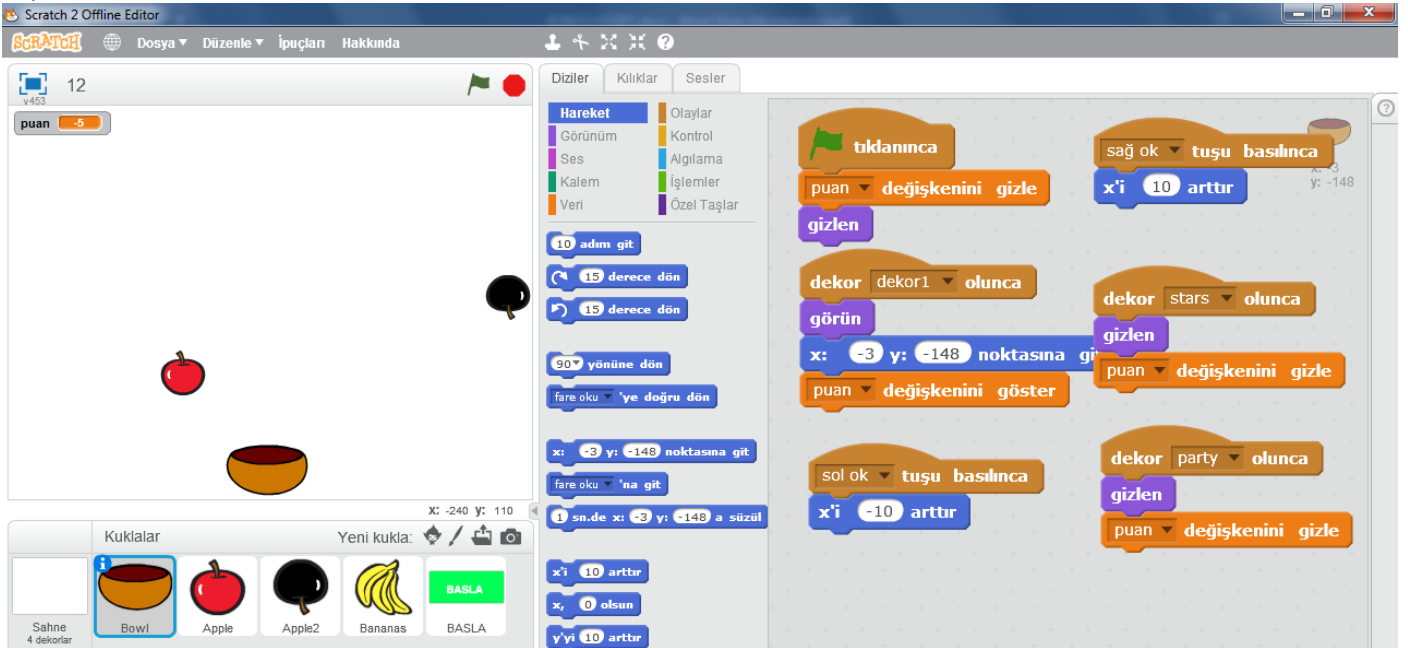
6. SINIF 2. DÖNEM 2. YAZILI İÇİN ÖZET

Meyvelerin kodları;



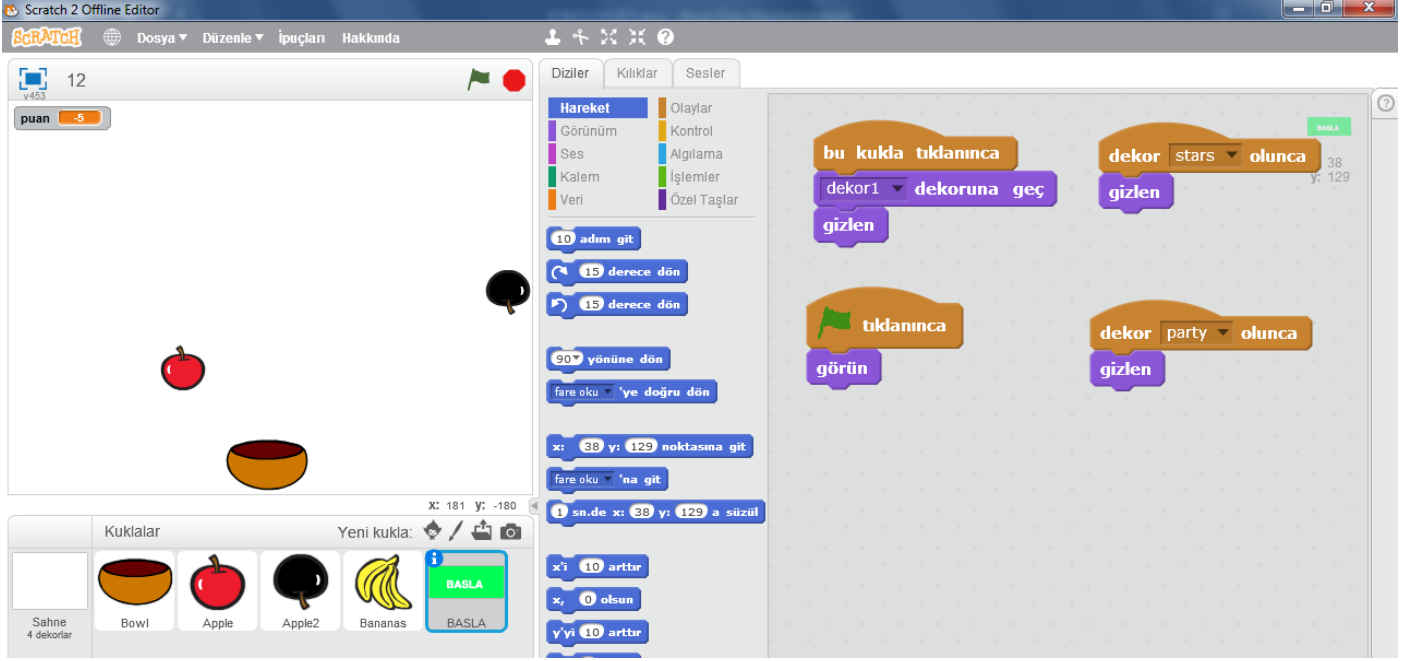
9. Sepete düşen meyveleri toplayan programın kodları aşağıdadır.

Sepetin kodları



6. SINIF 2. DÖNEM 2. YAZILI İÇİN ÖZET

Başlanın kodları;



Not: uygulamalara benzer sorular gelecektir. Birebir aynısı olmayabilir. Başarılar. 😊