**SCRATCH Uygulama Sınavı (Uçan Papağan ve Yürüyen Çocuk)**

1. Sahnemizde olan kedi karakterini sağ tıklayıp sahneden siliyoruz. (5p)
2. Yeni karakter ekle butonundan Animals klasöründen papağan “parrot1-a” karakterini sahnemize ekliyoruz. (5p)
3. Papağan karakterimize uçma görünümü vermek için papağanımızın 2. bir resmi olan “parrot1-b” yi papağanımız seçili iken “Kostümler” bölümünde “İçeri Aktar” butonundan ekliyoruz. (5p)
4. Kodlarımızı papağana vereceğimiz için papağanımız seçili iken kod bloklarından “Kontrol” bloğunu açıyoruz ve kod başlangıcı için “**yeşil bayrak tıklandığında**” kodunu “Yazılar” bölümüne alıyoruz.(*Bu kodun altına yeşil bayrak butonuna tıklandığında ne olacağını gösteren kodları ekleyeceğiz.*) (5p)
5. Papağanımızın sürekli uçmasını istediğimiz için süreklilik içeren bir hareketlilik için kontrol kod bloğundan “sürekli” kodunu ekliyoruz. (5p)
6. “**sürekli**” kodunun içi boş, sürekli ne olacağını bu kısma ekleyeceğiz. Hatırlarsanız 2 papağan resmimiz vardı kanat çırpan. Bu iki görünüm arasında geçiş yapacağımız için “**Görünüm**” kod bloğundan **“**parrot1-a **kostümüne geç**” kodunu sürekli kodunun içine alıyoruz. İlk görünümümüz bu. Sonraki görünümün “parrot1-b” olmasını istiyoruz. Bunun için son eklediğimiz koddan bir tane daha altına ekliyoruz. (5p)

1. Şimdi sahnemizi yeşil bayrak butonuna basarak çalıştırıp baktığımızda papağanımızın çok hızlı olarak kanat çırptığını göreceğiz. Bunu belli bir süre aralığında yapabilmesi için papağanın iki görünümünden sonrası için süre ekleyeceğiz. Bunun için kontrol kod bloğundan “**1 saniye bekle**” kodunu ekliyoruz. Beyaz alanlarda yazan “**1**” sayısını tıklayarak “**0,1**” olarak değiştirelim. (5p)

1. Yeşil bayrak butonuna basıp sahnemizi izlediğimizde görüyoruz ki papağanımız durduğu yerde kanat çırpmakta, papağanımıza hareket halinde kanat çırptırabiliriz. Bunun için papağanımız seçili iken kontrol bloğundan “**10 adım git**” komutunu her “**1 saniye bekle**” komutlarının altına ekliyoruz. Beyaz alanlarda yazan “**10**” sayısını tıklayarak “**20**” olarak değiştirelim. (5p)
2. Papağanımızın sahne dışına çıkmaması için “**kenara geldiğinde geri dön**” komutunu ekliyoruz. (5p)
3. Papağanımızın kenara geldiğinde geri döndükten sonra ters dönmemesi için “**sadece sola veya sağa dönük**” butonuna basıyoruz. (5p)
4. Papağanın boyutunu “Karakter küçült” butonuyla küçültün. (5p)
5. Sahne arka planını değiştirip konuya uygun bir manzara yapın. (5p)
6. **Hazırlamış olduğunuz sahneye bir insan karakteri (*boy4-walking-a*) koyarak bu karakteri yürütün.** (*Bu karakterin 5 farklı kostümü vardır ve papağana verdiğimiz komutların aynısı bu karakterin yürümesi için gereklidir.*) (40p)

