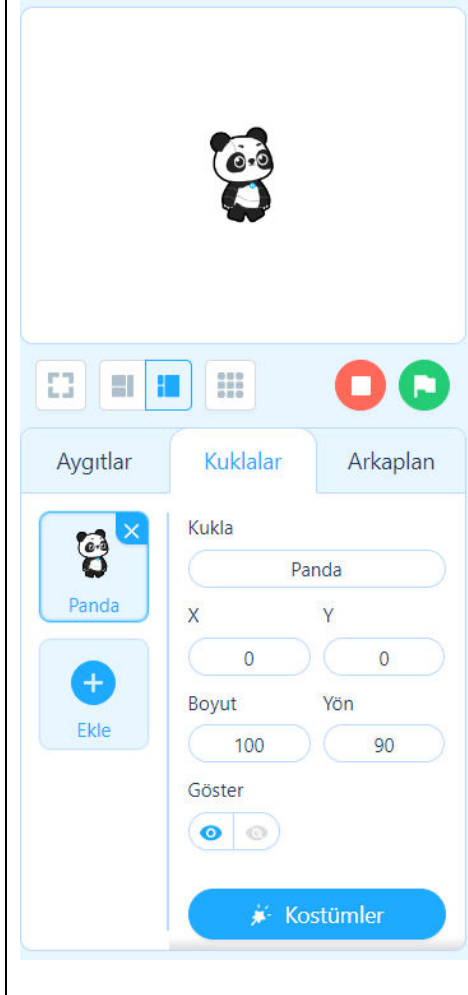


MBLOCK NEDİR?

mBlock, özellikle çocuklara ve yeni başlayanlara yönelik olarak tasarlanmış bir programlama ortamıdır. mBlock, Scratch programlama diline dayanır, bu da blok tabanlı bir arayüzle kod yazmanın kolay ve sezgisel bir yoludur.



BÖLÜM 1

Soruları yandaki resime göre yanıtlayınız.

1. Pandanın boyutunu %35 olarak ayarlamız gerekirse nasıl yaparız?
2. Yeni bir kukla eklemek istersek ne yaparız?
3. Panda kuklasının ismini değiştirmek istersek ne yaparız?
4. Panda kuklasının rengini değiştirmek istersek ne yaparız?
5. Panda kuklasını derece olarak döndürmek istersek ne yaparız?
6. Sahneye bir arkaplan eklemek için ne yaparız?

BÖLÜM 1 CEVAPLARI:

1. Boyut bölümüne 35 yazarız.
2. Ekle seçeneğini tıklar yeni kukla seçeriz.
3. Kukla bölümünde Panda yazan bölüme istediğimiz ismi yazarız.
4. Kostümler seçeneğini tıklayıp buradan renk ve gerekli araçları seçerek boyama yaparız.
5. Yön bölümünü tıkladığımızda açılan derece değerlerinden amacımıza uygun olanı seçeriz ya da yön bölümüne derece değeri yazarız.
6. Arkaplan seçip ekle bölümünden amacımıza uygun dekoru seçeriz.

BÖLÜM 2

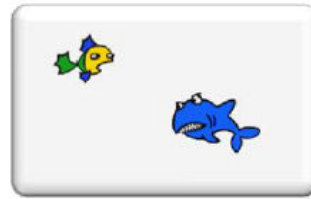


1. mBlock programında verilen düğmelerin görevi nedir?

2. mBlock programında sahne ne anlama gelmektedir?



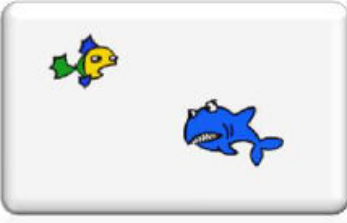
3. Komutunun görevi nedir?



4.

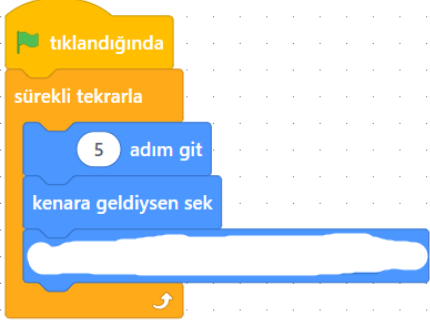
Köpekbalığının ve balığın kenara gelince geri dönmesini sağlayan kod nedir? Aşağıdaki boşluğa yazınız.





5.

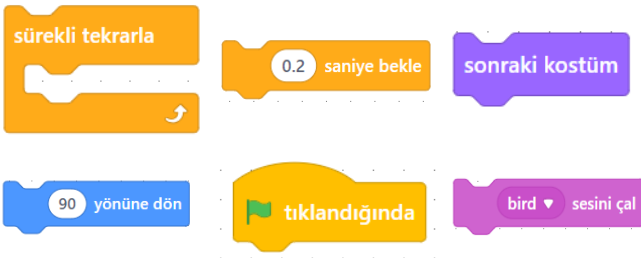
Köpekbalığının ve balığın yalnızca sağa-sola dönmesini sağlayan kod nedir? Aşağıdaki boşluğa yazınız.



6. Köpekbalığının balığı yediği izlenimi verilmesi için; Köpek balığı; balığa değdiğinde Görünüm menüsünden balıkta kullanılması gereken temel kod hangisidir?

7. mBlock programında tüm programı durdurmak için hangi kod bloğu kullanılır?

8. Umut'un Bilişim dersi projesi için hazırladığı programda kukla ekranın kenarına gelince geri dönerken baş aşağı dönüyor. Kuklanın ters dönmesini engellemek için hangi kod bloğu kullanılır?



9. Papağanın yeşil bayrak tıklandığında 0.2 saniye aralıkla kanat çırpmasını sağlayan kodlar yukarıdakilerden hangileridir? Düzenleyerek yazınız.



10. Komutunun görevi nedir?

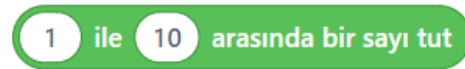


11. Balıkların hızını arttırmak için yukarıdaki kod bloklarında hangi değişiklik yapılmalıdır?



12. Komutunun görevi nedir?

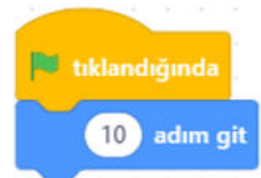
13. Oyunda 10 Puan kazanmak (puanın artması) için aşağıdaki komutlardan hangisini kullanırsınız?



14. İşleminin görevi nedir?

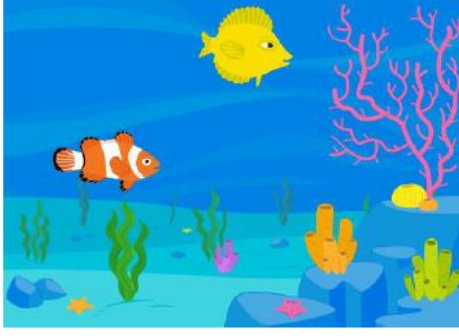


15. Komutunun görevi nedir?



16. Yandaki kod dizilimi hangi görevi gerçekleştirir?

17. mBlock programında sahne içerisinde kullanılan arkaplan ne ile ifade edilir?



18. Balıkların akvaryumda yüzmesi için verilen kodları düzenleyiniz.



BÖLÜM 2 CEVAPLARI:

1. Programı başlatır ve durdurur.
2. mBlock programında kuklaların, dekorların ve çalışmaların izlendiği bölümdür.
3. Yeşil bayrağa tıklanınca bu kodun altına eklenmiş kod dizisi çalışır.

4. kenara geldiysen sek

5. dönüş tarzını sağa-sola dönebilsin yap

6. gizlen

7. dur hepsi

8. dönüş tarzını sağa-sola dönebilsin yap

9. tıkladığında
sürekli tekrarla
sonraki kostüm
0.3 saniye bekle

10. Bu komut içerisine yerleştirilen komutları çalışmayı durdurana kadar tekrarlar.

11. "1 adım git" kodundaki 1 yerine daha büyük bir sayı yazılmalıdır.

12. Kuklamız 2 saniye boyunca Merhaba!

şeklinde mesaj gösterir.(konuşur)

13. PUAN i 10 kadar değiştir

13.

14. İki sayı değeri arasında rastgele sayı seçilmesi gereken durumlarda kullanılır.

15. Kuklanın sahnede görünmemesi gereken durumlarda kullanılır.

16. Yeşil bayrak tıkladığında kukla 10 birim ileri gider.

17. Dekor

18.

tıkladığında
sürekli tekrarla
3 adım git
kenara geldiysen sek
dönüş tarzını sağa-sola dönebilsin yap

Başarılar Dilerim...