

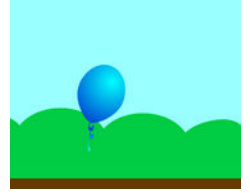
BÖCEK

1. Scratch uygulamasını açın.
2. **Kedi** kuklasını silin.
3. **Beetle** isimli **kuklayı** ekleyin.
4. **Beetle** kuklası **yeşil bayrağa** tıklanınca **rastgele bir konuma** gitsin.
5. **Sürekli** olarak **4 adım** ilerlesin.
6. Sahnenin **kenarlarına gelirse her yöne** dönsün.
7. Dosyayı "**Böcek**" adıyla Masaüstündeki **sınıf** klasörünüze kaydedin.



BALON

1. Scratch uygulamasını açın.
2. **Kedi** kuklasını silin.
3. **Blue Sky** isimli **arkaplanı** ekleyin.
4. **Balloon1** isimli **kuklayı** ekleyin.
5. **Balloon1** kuklası **yeşil bayrağa** tıklanınca **x=0 y=-180** konuma gitsin.
6. **Sürekli** olarak **y** değeri **4** artsın.
7. Dosyayı "**Balon**" adıyla Masaüstündeki **sınıf** klasörünüze kaydedin.



GİYİNME

1. Scratch uygulamasını açın.
2. **Kedi** kuklasını silin.
3. **Bedroom 1** isimli **arkaplanı** ekleyin.
4. **Harper** isimli **kuklayı** ekleyin.
5. **Pants** isimli **kuklayı** ekleyin ve sahnede Harper isimli kukla üzerinde uygun yere yerleştirin.
6. **Shirt** isimli **kuklayı** ekleyin ve sahnede Harper isimli kukla üzerinde uygun yere yerleştirin.
7. **Shoes** isimli **kuklayı** ekleyin ve sahnede Harper isimli kukla üzerinde uygun yere yerleştirin.
8. **Harper** kuklası **yeşil bayrağa** tıklanınca **x=-250 y=0** konuma gitsin ve **görünmesin**.
9. **Harper** kuklası **1 saniye** sonra ekranda **görünsün**.
10. **Harper** kuklası **1 saniyede** süzülerek **x=-17 y=0** konumuna gitsin.
11. **Pants** kuklası **yeşil bayrağa** tıklanınca **x=-16 y=-180** konuma gitsin ve **görünmesin**.
12. **Pants** kuklası **2 saniye** sonra ekranda **görünsün**.
13. **Pants** kuklası **1 saniyede** süzülerek **x=-16 y=-92** konumuna gitsin.
14. **Shirt** kuklası **yeşil bayrağa** tıklanınca **x=-17 y=180** konuma gitsin ve **görünmesin**.
15. **Shirt** kuklası **3 saniye** sonra ekranda **görünsün**.
16. **Shirt** kuklası **1 saniyede** süzülerek **x=-17 y=4** konumuna gitsin.
17. **Shoes** kuklası **yeşil bayrağa** tıklanınca **x=250 y=-160** konuma gitsin ve **görünmesin**.
18. **Shoes** kuklası **3 saniye** sonra ekranda **görünsün**.
19. **Shoes** kuklası **1 saniyede** süzülerek **x=-6 y=-160** konumuna gitsin.
20. Dosyayı "**Giyinme**" adıyla Masaüstündeki **sınıf** klasörünüze kaydedin.

