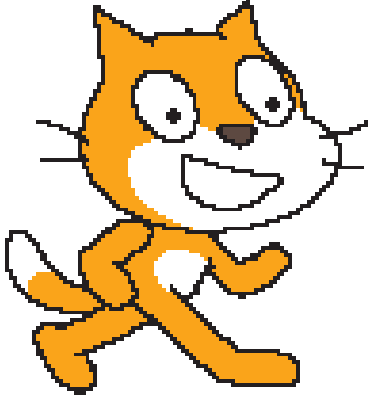


# Scratch ile Programlamayı Öğreniyorum



## Bölüm-4

### Hareket Komutları

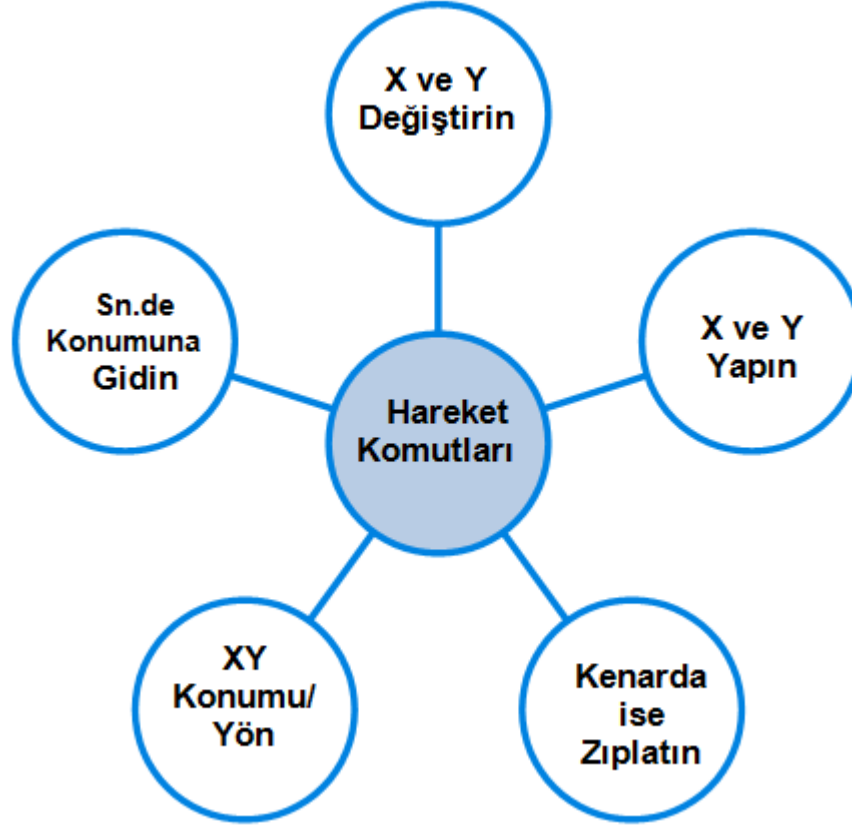
Nergiz Ercil-Çağiltay

Mehmetcan Fal

# İçerik



# İçerik



# Hareket Komutları

10 adım gidin

15 derece dönün

15 derece dönün

90 yönüne dönün

doğru dönün

x: 0 y: 0 konumuna gidin

'e gidin

1 saniyede x: 0 y: 0 konumuna g

x'i 10 değiştirin

x'i 0 yapın

y'yi 10 değiştirin

y'yi 0 yapın

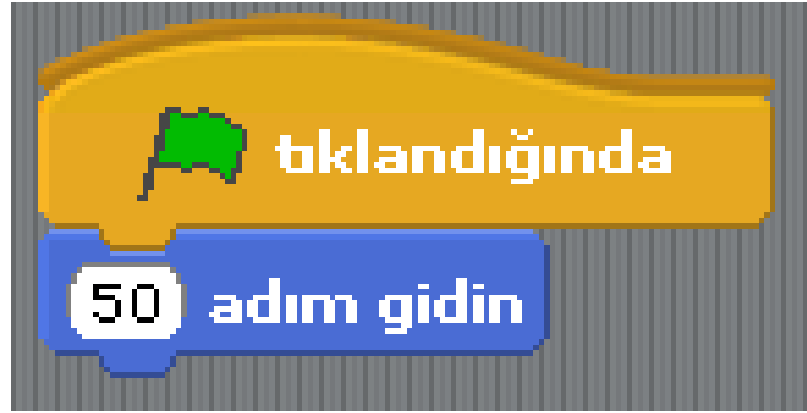
Kenarda ise, zıplattın

x konumu

y konumu

Yön

# Adım gidin



# Derece dönün



# yönüne dönün



# Doğru dönün





# Konumuna gidin

```
x: 0 y: 0 konumuna gidin
```

```
tklandığında  
x: can y: can konumuna gidin
```

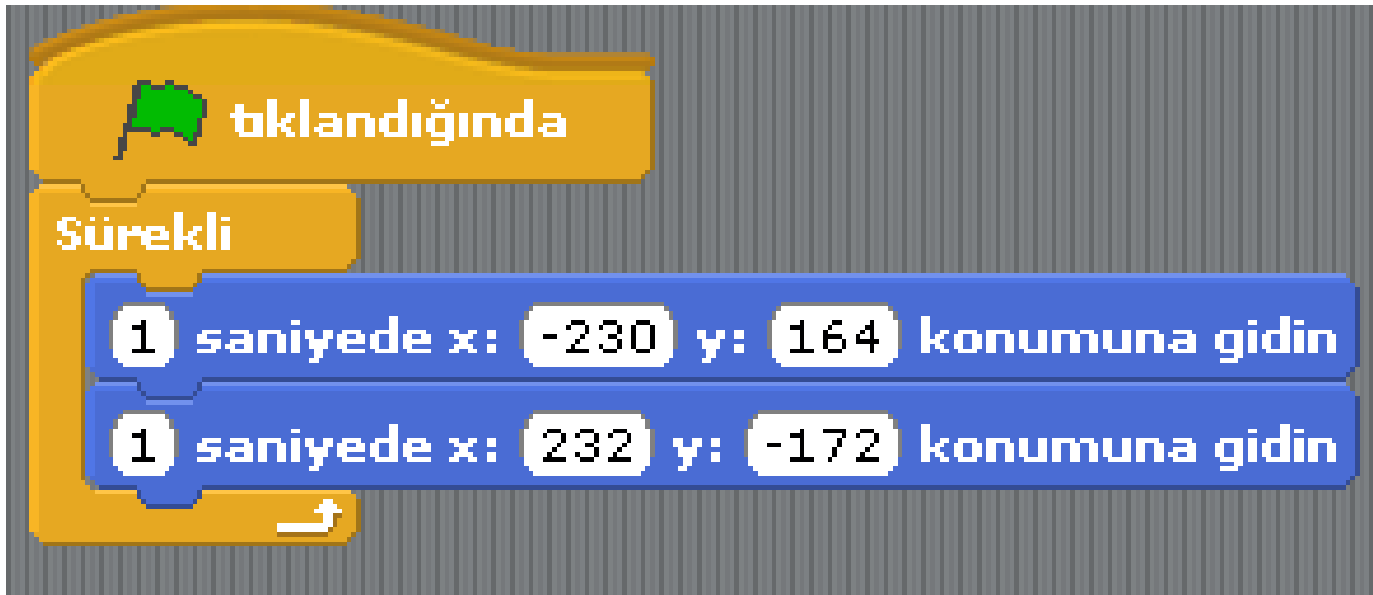
```
tklandığında  
Gizleyin  
1 saniye bekleyin  
x: 0 y: 0 konumuna gidin  
Göster
```

# E gidin



# Saniyede konumuna gidin

1 saniyede x: 188 y: 198 konumuna gidin



tklandığında

Sürekli

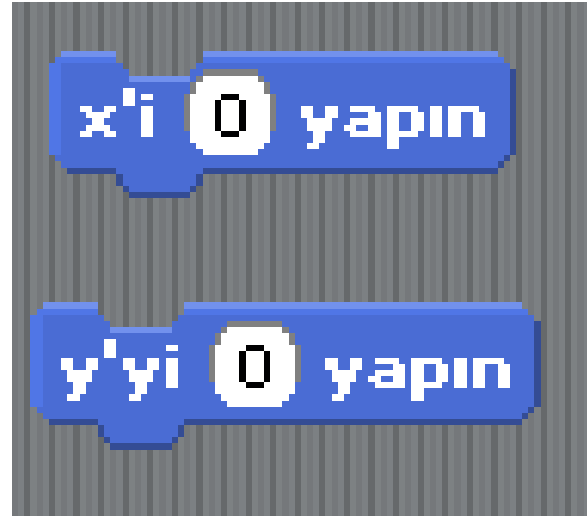
1 saniyede x: -230 y: 164 konumuna gidin

1 saniyede x: 232 y: -172 konumuna gidin

# X ve Y Değiştirin

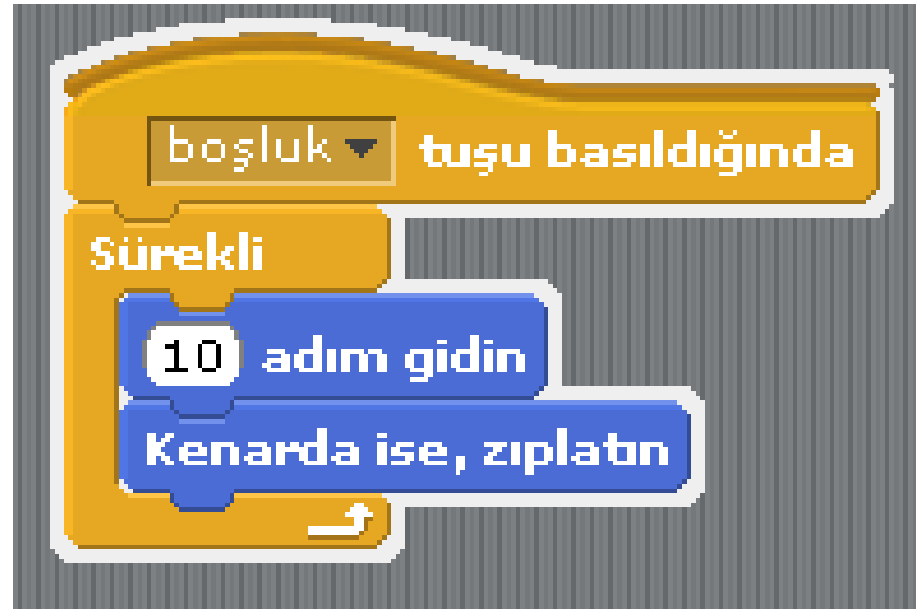


# X ve Y yapın

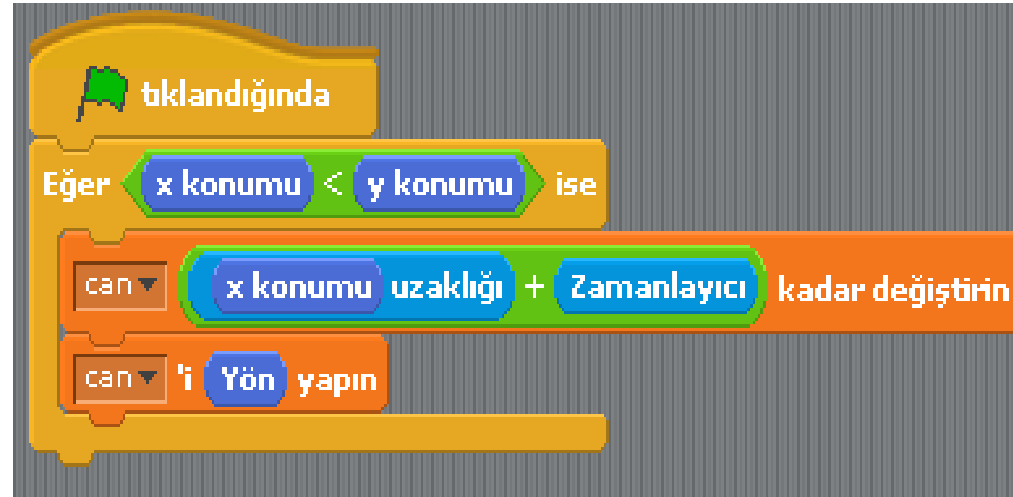
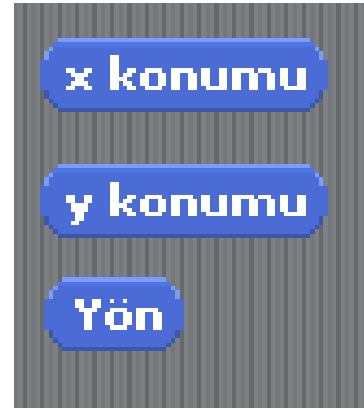


# Kenarda ise Zıplattın

Kenarda ise, zıplattın



# X Y Konumu ve Yön



# X Y Konumu ve Yön

