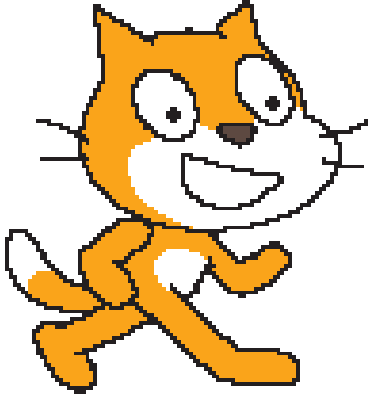


Scratch ile Programlamayı Öğreniyorum



Bölüm-13

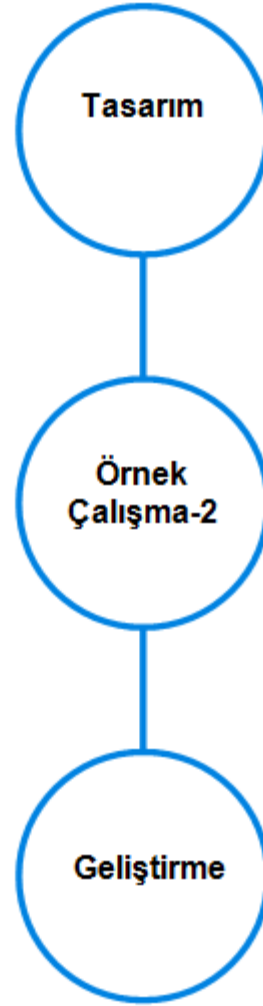
Örnek

Çalışma-2

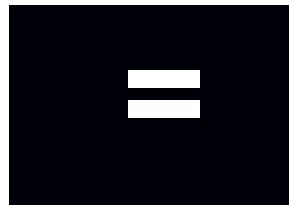
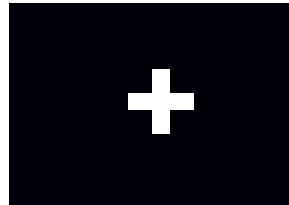
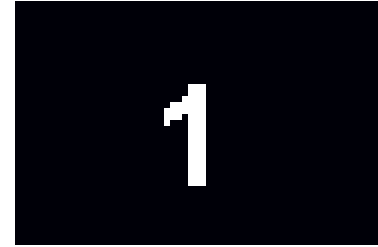
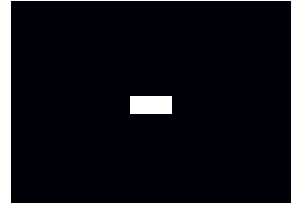
Nergiz Ercil-Çağltay

Mehmetcan Fal

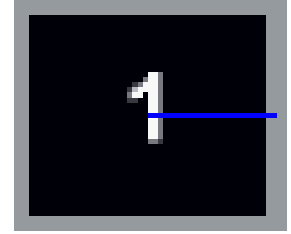
İçerik



Hesabımın Kedisi



1 Düğmesi



1

Rakam 1

x: -191 y: -63 Yön: 90

Yazılar Kostümler Sesler

Karakter11 tıkladığında

1'e ana2 ekleyin

tıkladığında

durum 'i 0 yapın

çkar 'i 0 yapın

topla 'i 0 yapın

böl 'i 0 yapın

çarp 'i 0 yapın

sonuç 'i 0 yapın

Topla Düğmesi



Çıkart Düğmesi

Karakter3 tıkladığında

Eğer $durum = 0$ ve $sonuç = 0$ ise

- sonuç 'i ana2 yapın
- durum 'i 1 yapın
- topla 'i 0 yapın
- çıkart 'i 1 yapın
- çarp 'i 0 yapın
- böl 'i 0 yapın

Başka

Başka

Eğer $çıkart = 1$ ise

- sonuç 'i $sonuç - ana2$ yapın

Başka

Eğer $topla = 1$ ise

- sonuç 'i $sonuç + ana2$ yapın

Eğer $çarp = 1$ ise

- sonuç 'i $sonuç * ana2$ yapın

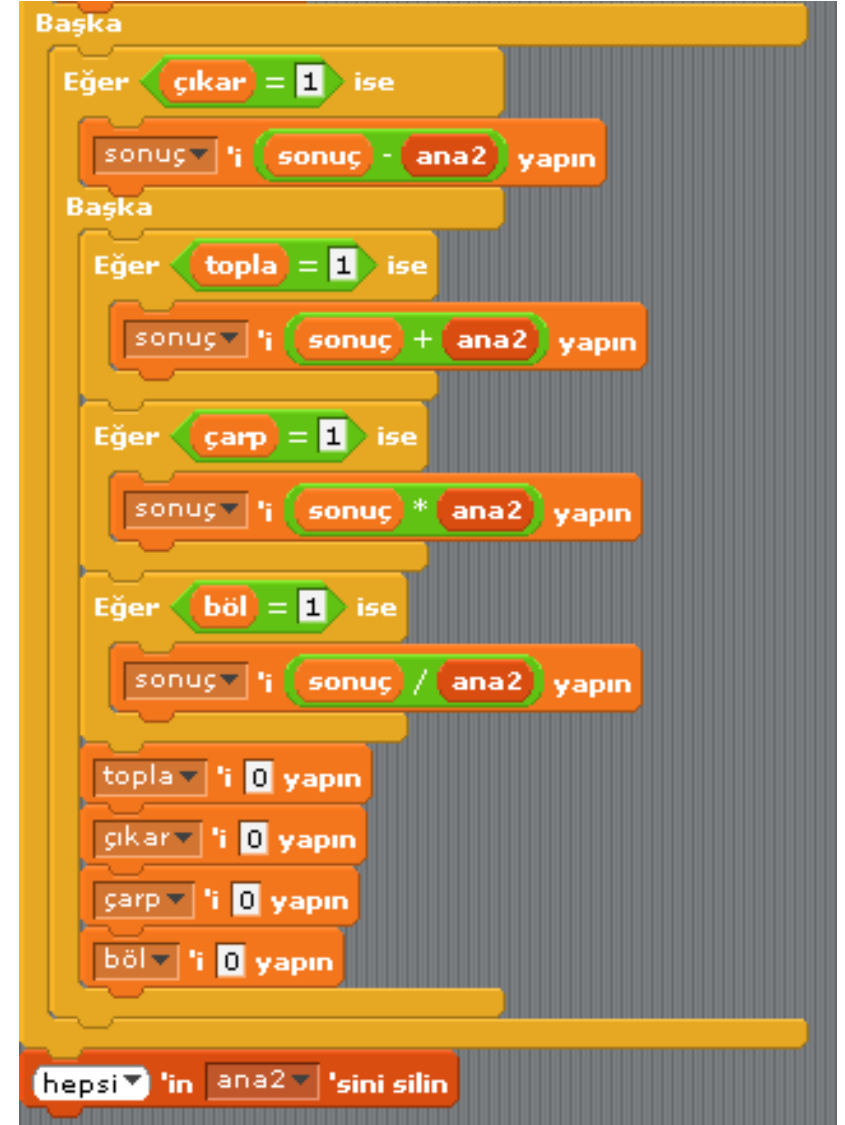
Eğer $böl = 1$ ise

- sonuç 'i $sonuç / ana2$ yapın

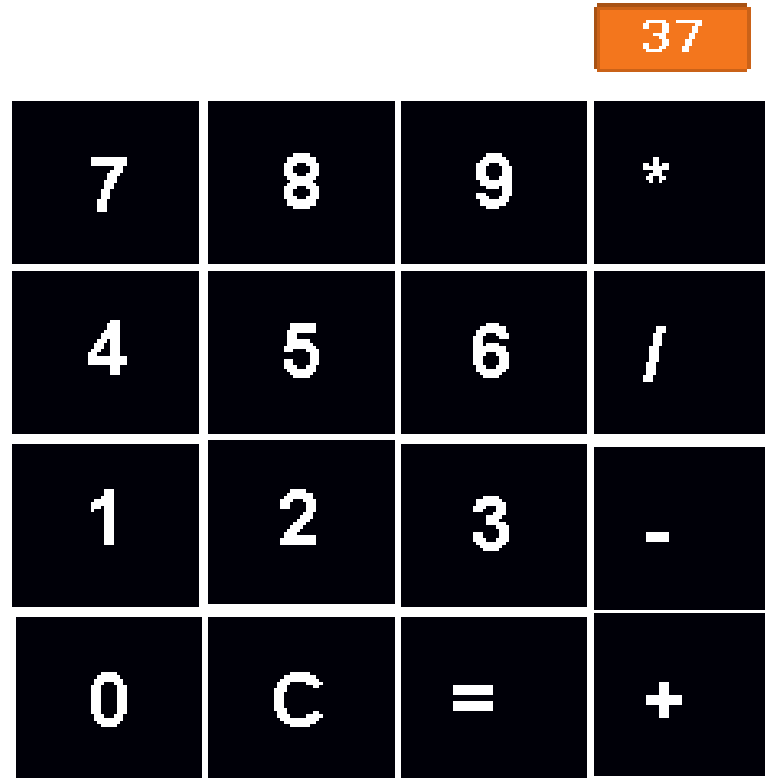
- topla 'i 0 yapın
- çıkart 'i 1 yapın
- çarp 'i 0 yapın
- böl 'i 0 yapın

hepsi 'in ana2 'sini silin

Eşittir Düğmesi



Hesap Makinesi Arayüzü



Bu Oyuna Ulaşmak için

hesabiminKedisi

**Scratch dosyasını bilgisayarınıza yükleyiniz
ve Scratch yazılımı ile açınız.**