



## Yardımcı Döküman

### Giriş ve Kayıt İşlemleri

scratch.mit.edu adresine girdiğinizde karşınıza çıkan ekran üzerinden üye olarak oyunlarınızı oluşturmaya başlayabilirsiniz. Üye olmanız; oyununuzu sürekli güncelleyebilmek, çalışma dosyasını oluşturmak, oyun ve dosyalarınızın sürekli olarak profilinize bağlı şekilde kalıcı olması için önemlidir.

The screenshot shows the Scratch website homepage. The browser address bar displays "scratch.mit.edu". The navigation bar includes "Oluştur", "Keşfet", "Fikirler", "Hakkımızda", "Ara", "Scratch'a Katıl", and "Giriş". The "Giriş" button is highlighted with a red box. Below the navigation bar, the main content area features the heading "Get Creative with Coding!" and a "See more activities" button. Three activity cards are displayed: "Bir dünya hayal et", "Çizgi Film Kodla", and "Uçur". Below these cards, there is a section titled "Dikkat Çeken Projeler" (Featured Projects) with five project thumbnails: "Soccer Shots!", "Interacting picture.", "Galaxy Creator", "Tea Maker", and "星型の弾幕(試作中)".


Scratch'a Katıl


Scratch'da bir hesap açmak hem çok kolay hem de bedava.

Bir Scratch Kullanıcı Adı Belirle

Bir Şifre seç

Şifre Sağlaması



1 2 3 4 

Sonraki

Dikkat Çeken Projeler

Scratch'a Katıl


Scratch'a Katıl


Bu sorulara verdiğin cevaplar gizli tutulacak.  
Neden bu bilgileri istiyoruz?

Doğum Ayı ve Yılı

Cinsiyet  Erkek  Kadın

Ülke

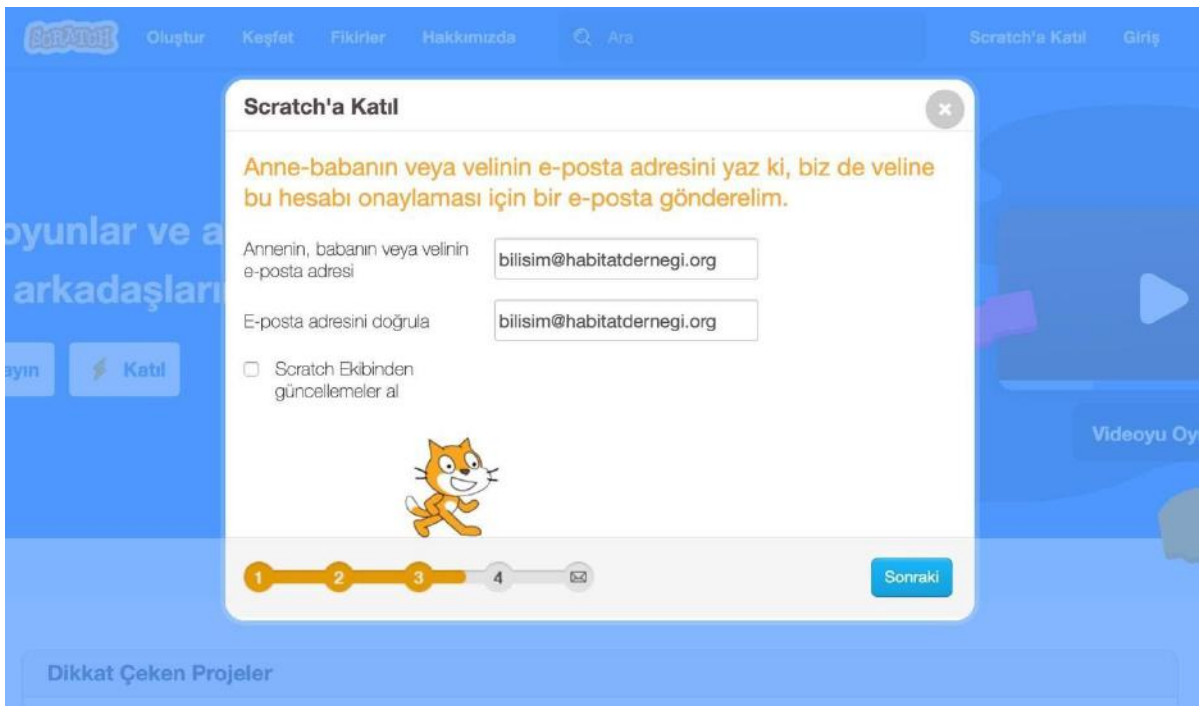


1 2 3 4 

Sonraki

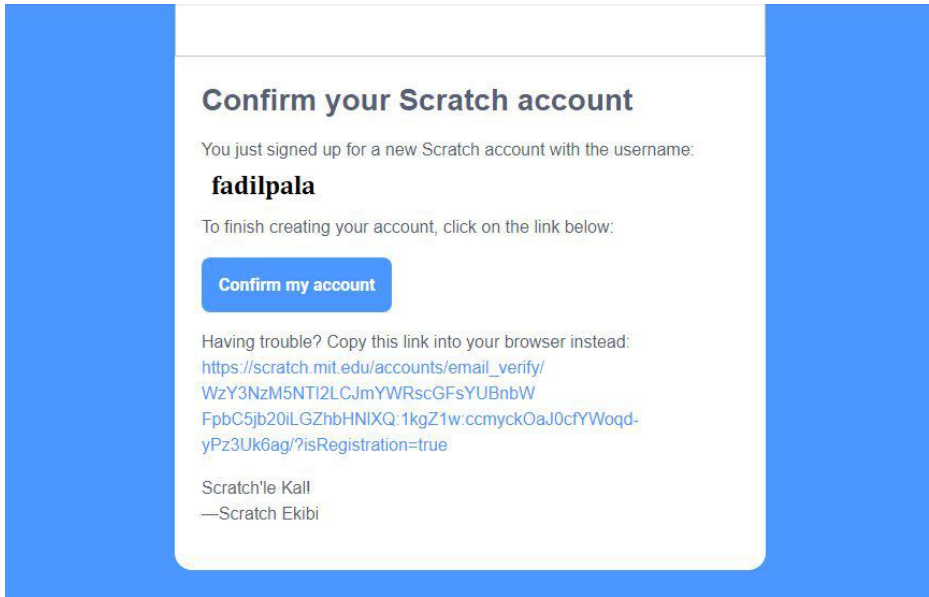
Dikkat Çeken Projeler

e posta adresiniz yoksa velinizin adresini yazarak doğrulama ve şifre işlemleri için kullanabilirsiniz.



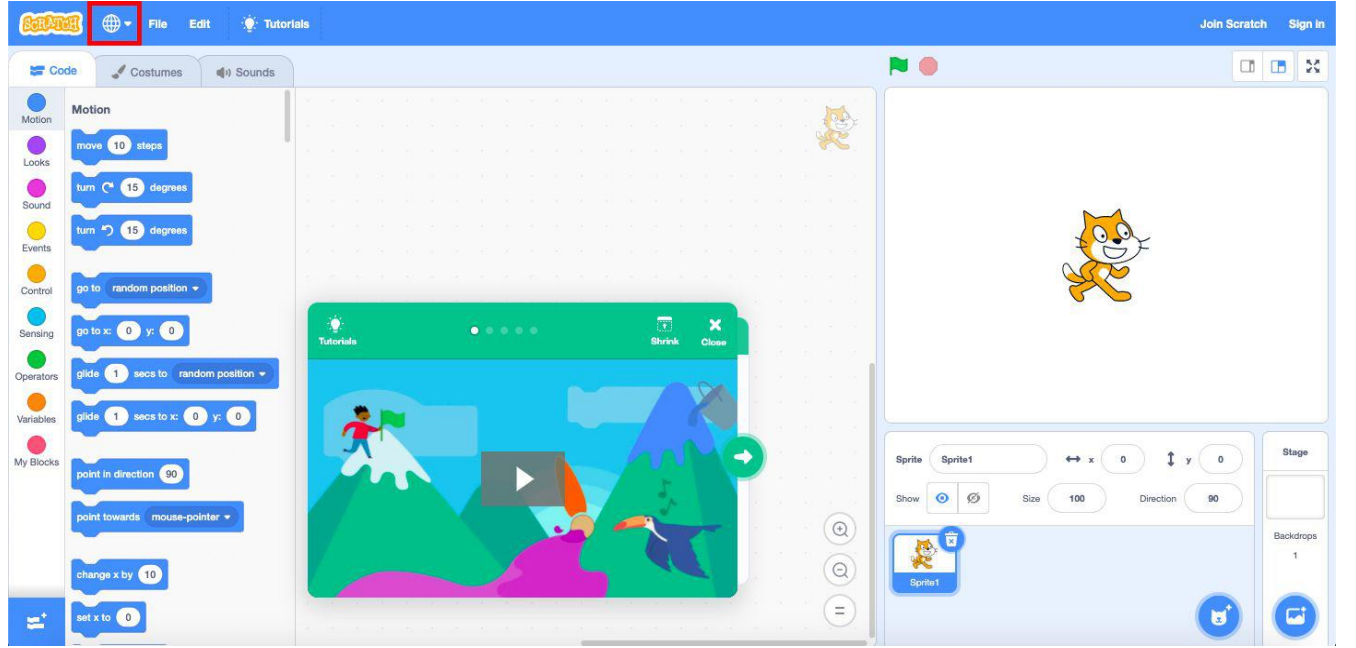
**Bu aşamaları tamamladıktan sonra giriş ekranına yönlendirileceksiniz.**

Fakat paylaşma ve link almak için e posta **doğrulaması** yapmanız gerekiyor.



## **Dosyayı Oluşturma ve Çalışma**

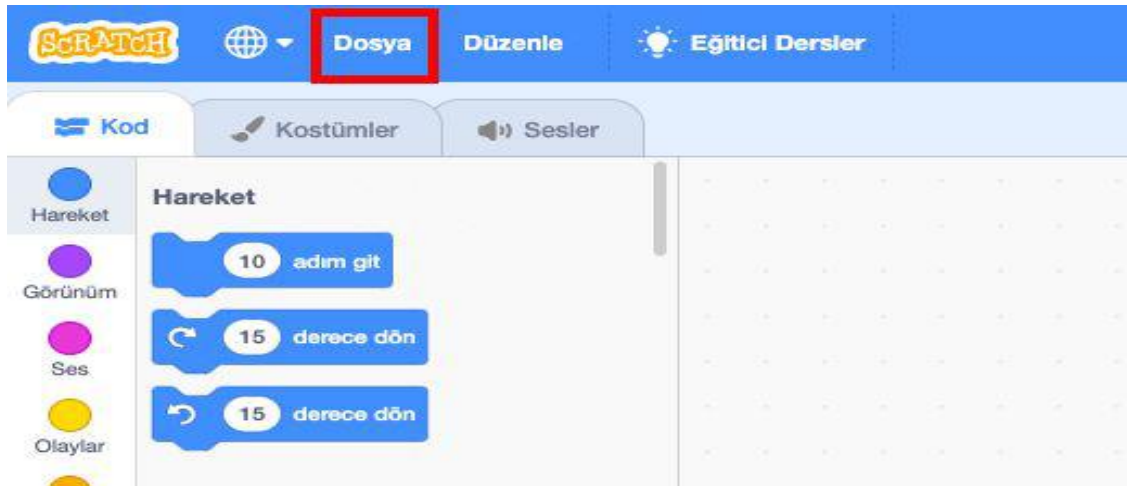
Giriş ekranına ulaştıktan sonra **Oluştur** seçeneğinden oyun editörü ekranına ulaşabilirsiniz.



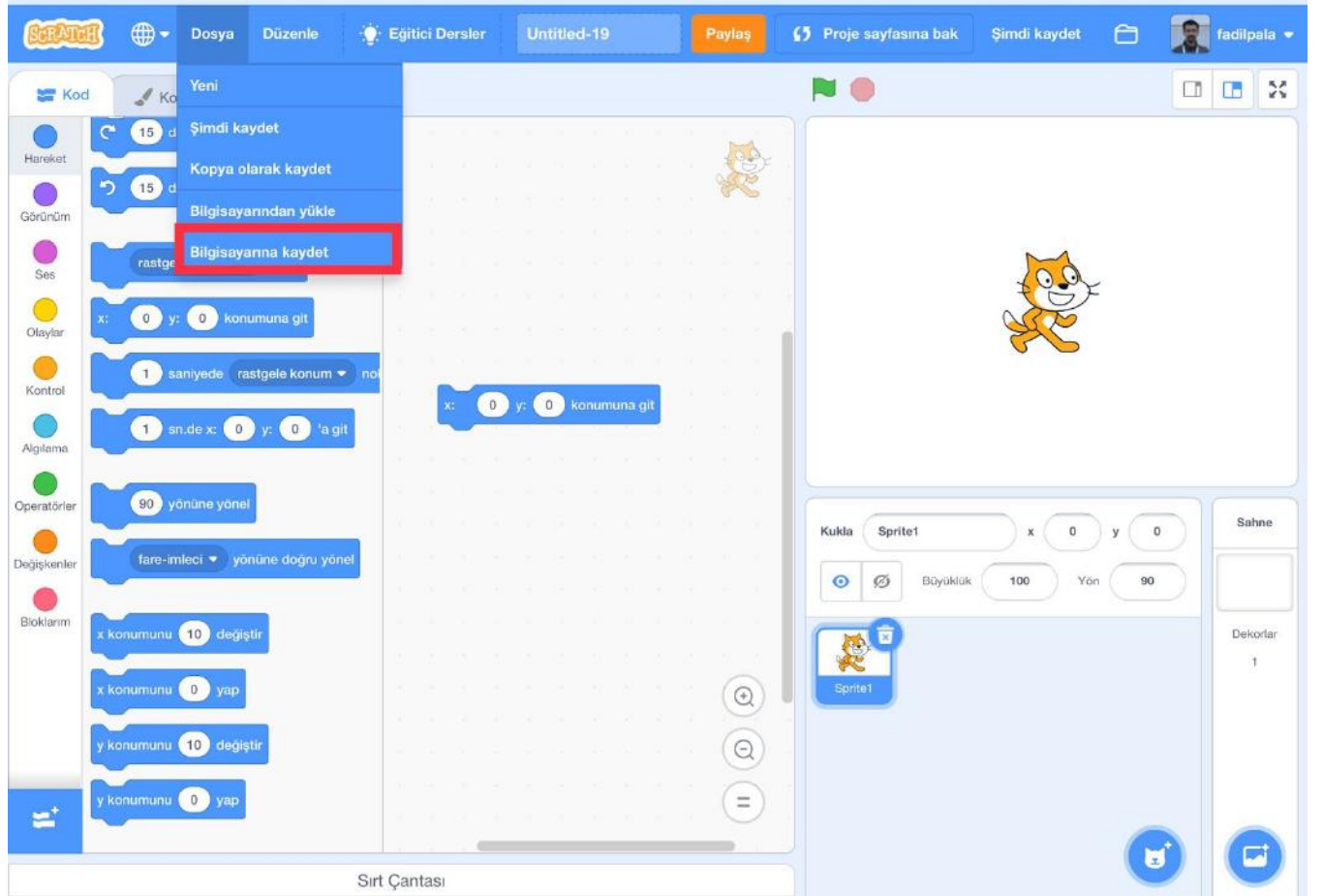
Editör ekranına girdiğinizde sol üst köşeden dünya sembolüne tıklayarak programın dilini **Türkçe**'ye çevirebilirsiniz.

### **Dosyayı Bilgisayara Kaydetme**

Bu ekranda sol üstte bulunan **Dosya (File)** kısmından dosyanızı oyununuz bitince kaydedebilirsiniz. Başvuru formuna yükleyebilirsiniz.

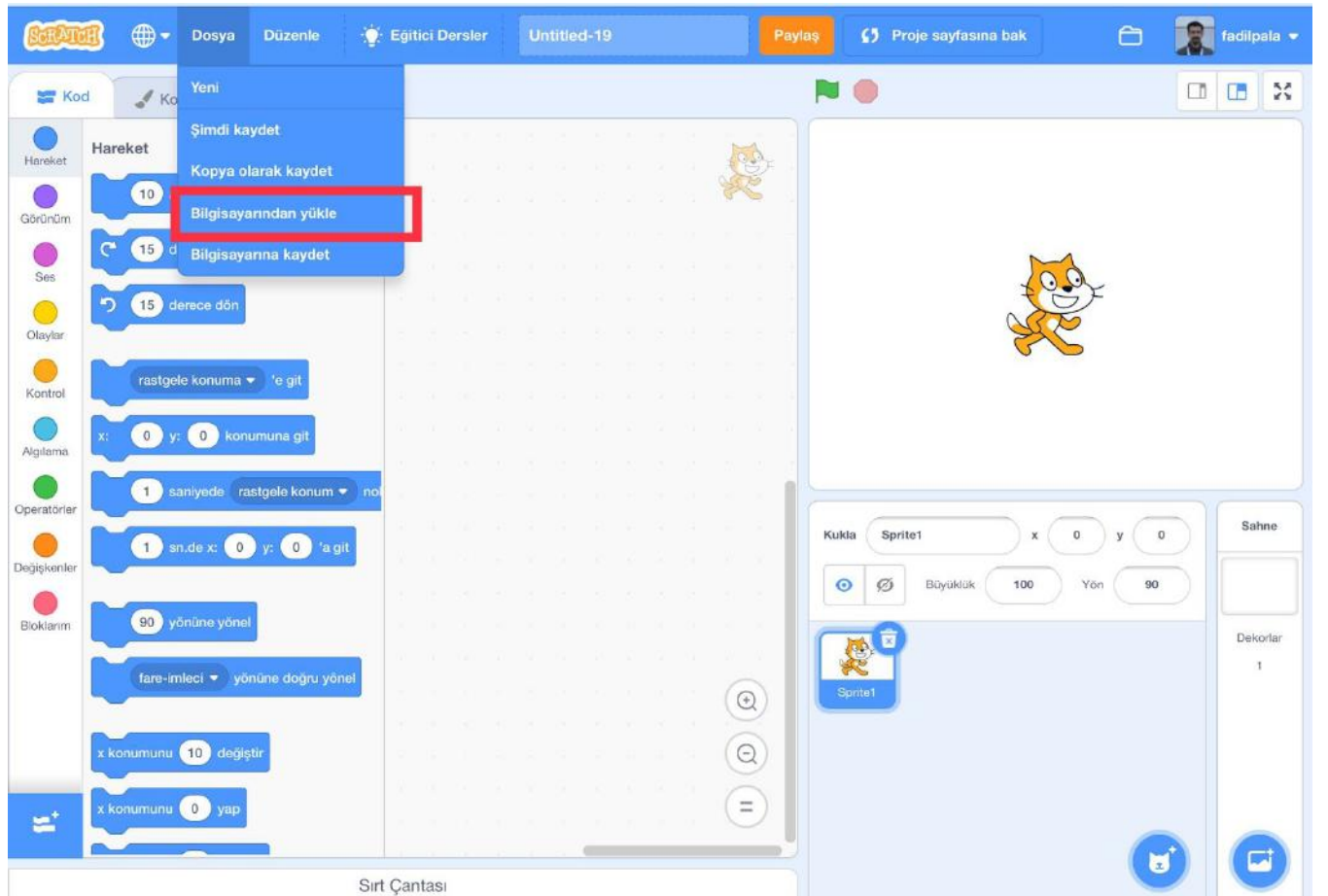


Bilgisayara kaydet sekmesi ile kayıt işlemi gerçekleştirilir. Uzantı **.sb3** olarak iner.



**Bilgisayarına kaydet (Save to your computer)** kısmına tıklamanız halinde oyun dosyanız bilgisayarınıza indirilecektir.

**.sb3** olar indirilen dosya düzenlendikten sonra bilgisayardan yükle seçeneği ile geri yüklenebilir.

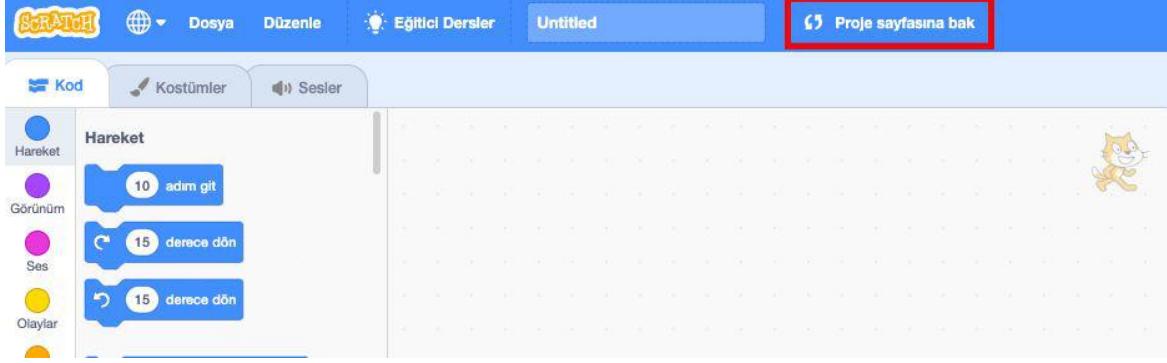


Dosya indirilince bu dosyayı formdaki yükleme alanına yükleyebilirsiniz. Dosya uzantısının **.sb3** olmasına dikkat ediniz.

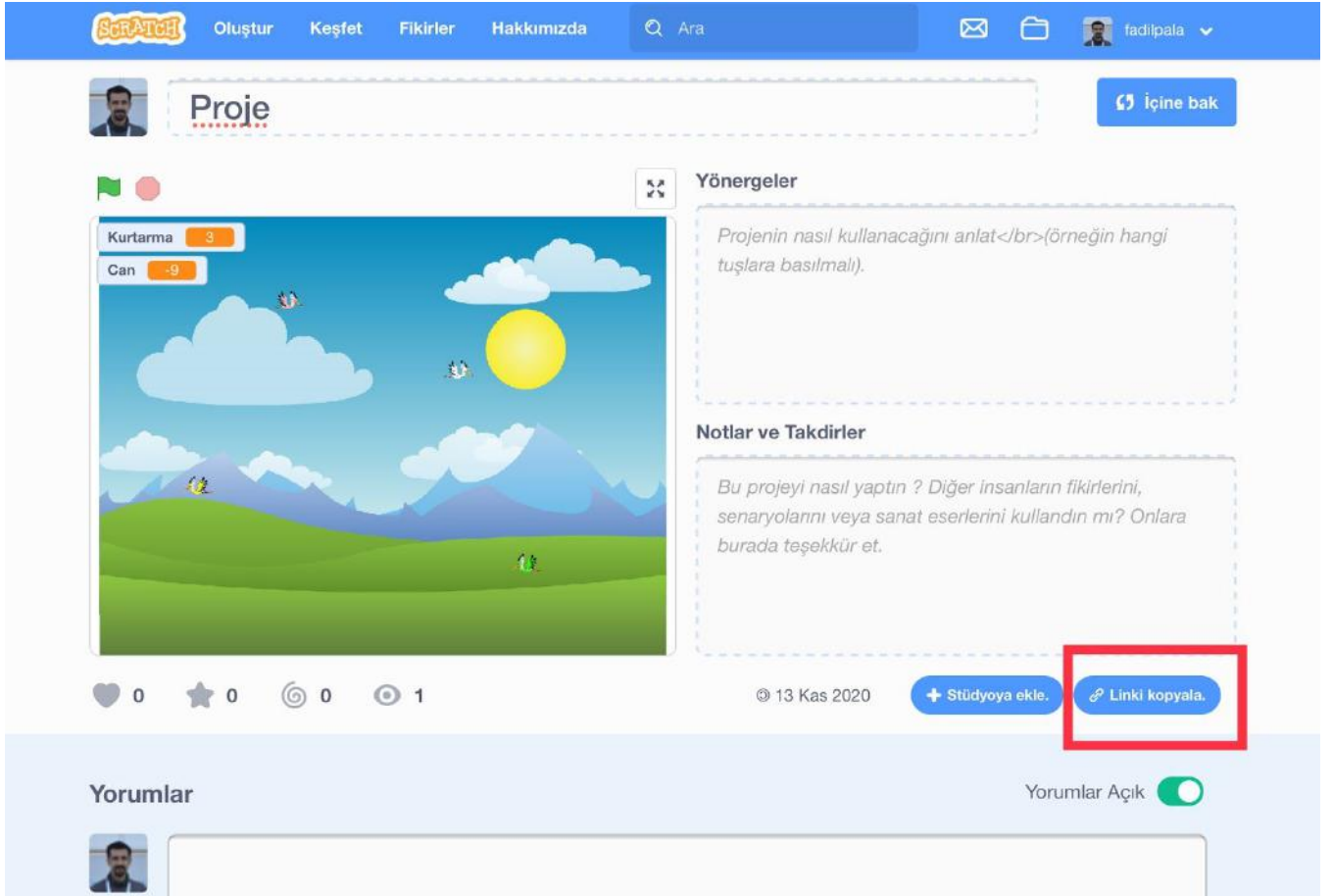
## Linki Paylaşma ve Forma Ekleme

**\*Paylaş butonunun aktif olabilmesi için e-posta doğrulaması şart.**

Proje sayfasına bak (See Project Page) sekmesine tıklıyoruz.



Ardından sağ altta bulunan **linki kopyala** seçeneğinden linki kopyalayıp formdaki alana yapıştırıyoruz.



## Örnek Çalışmalar

### Görsel Tasarım Örnekleri



**Requiem II**

<https://scratch.mit.edu/projects/195541402/>



**Journey's End**

<https://scratch.mit.edu/projects/236436114/>

Relaxing Pen Art: <https://scratch.mit.edu/projects/118556949/>

Watching the Sun Set:

<https://scratch.mit.edu/projects/236436114/> Gondola

Animation: <https://scratch.mit.edu/projects/200781967/>

---

### Senaryo Örnekleri



**Scratch is fun!**

<https://scratch.mit.edu/projects/90979368/>

**Scratch: Story Mode**

<https://scratch.mit.edu/projects/119821977/>



## Kod Yapısı Örnekleri



### Scrolling Game

<https://scratch.mit.edu/projects/168691186/>



### Pixel Art Seasons

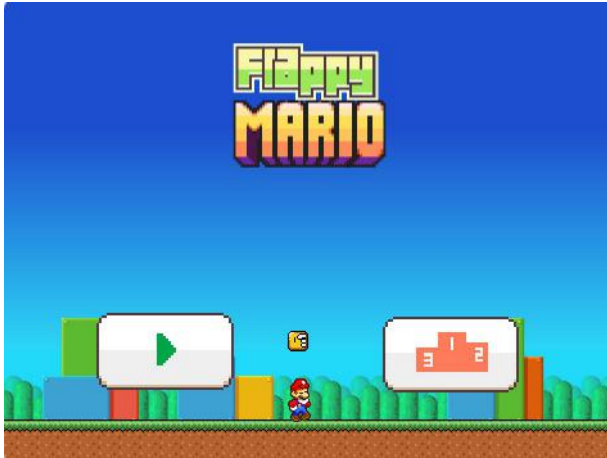
<https://scratch.mit.edu/projects/11878182/>

Platformer: <https://scratch.mit.edu/projects/67727504/>

Sine Patterns: <https://scratch.mit.edu/projects/129394845>

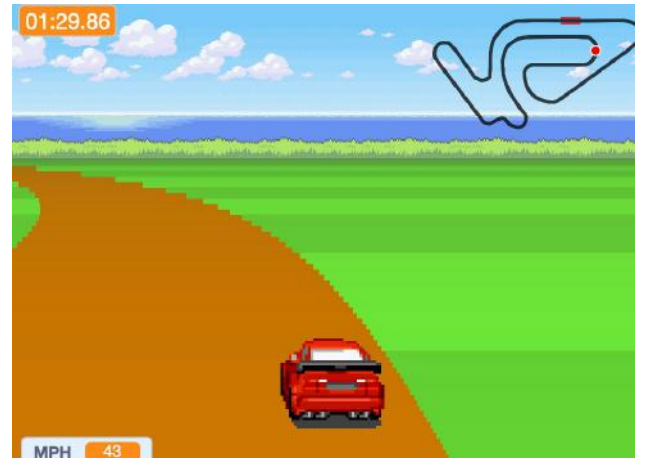
---

## Uyarılama Örnekleri



### Flappy Mario

<https://scratch.mit.edu/projects/18024798/>



### NFS VRally

<https://scratch.mit.edu/projects/98652386/>

## Genel Örnekler

ScratchTown: <https://scratch.mit.edu/projects/63476480/>

Ultimate Game Creator:

<https://scratch.mit.edu/projects/42854414/>

Sra's Star: <https://scratch.mit.edu/projects/302656827/>

Music Box Composer:

<https://scratch.mit.edu/projects/88873076/>

Daha fazlası için: <https://scratch.mit.edu/explore/projects/all>



## Değerlendirme Ölçek Taslağı

Son ve kesin hali değildir. Başvurular için örnek teşkil etmemelidir.

KAZANIMLAR		PUAN
I. PROJE HAZIRLAMA SÜRECİ	Projenin adı (3 puan)	
	Problem tespiti (5 puan)	
	Problemin çözümü (5 puan)	
	Projenin amacını ve kapsamını belirleme (5 puan)	
	Projenin seviyelerini oluşturma (3 puan)	
	Projenin hikâye veya senaryosunu oluşturma (4 puan)	
	<b>BÖLÜM TOPLAMI (25 üzerinden)</b>	
II. PROJENİN İÇERİĞİ	a) Biçimsel Değerlendirme (20 Puan)	
	b) Yazılımsal Değerlendirme (20 Puan)	
	c) Öğretimsel Değerlendirme (20 Puan)	
	<b>BÖLÜM TOPLAMI (50 üzerinden)</b>	
III. SUNU YAPMA		
	<b>BÖLÜM TOPLAMI (15 üzerinden)</b>	
<b>GENEL TOPLAM (100 üzerinden)</b>		

Ekip Adı: