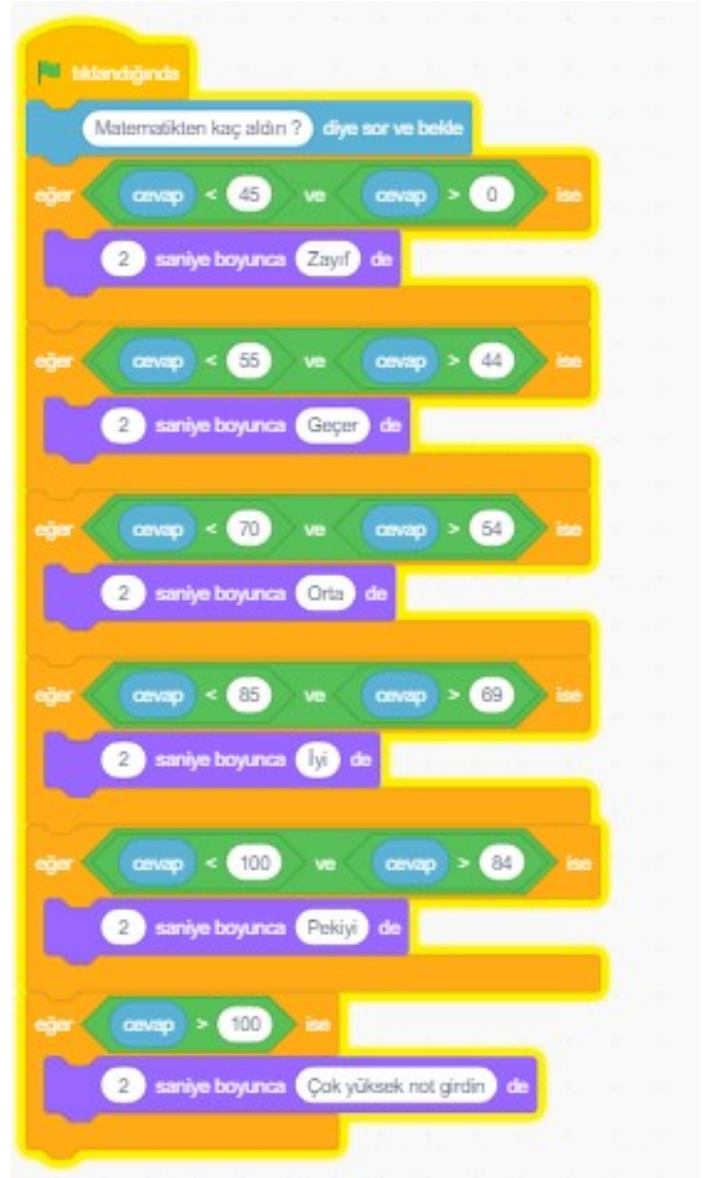


Scratch Örnekleri : Matematikten Kaç Aldın

Scratch programını açtıktan sonra ilk olarak kullanacağımız **arka planı ve karakterleri** eklemeliyiz. Scratch kuklaları içerisinde bulunan kuklalardan rastgele seçim yaparak ekleme yapacağız. **Siz kendi istediğiniz kuklayı eklemelisiniz.**



EĞER kodunu kullandık ki bu kod bizim karar vermemizi sağlayacak. Çünkü sorduğumuz soruya animasyonu kullanan kişinin ne cevap vereceğini bilmiyoruz. Verdiği cevaba göre işlem yapabilmek için bu kodu kullandık.

Eğer kodu içerisine **koşul** koyduk. **Kullanıcı 0 ile 100 arasında değer girecek.** Bu yüzden **çift koşul** kullanacağız. yani **VE** kodu kullanarak çift koşul kullanacağız. **Eğer girilen değer 0 dan büyük ise ve 45 ten küçük ise ZAYIF yazacak. İkinci koşulu koymasaydım sıfırdan büyük tüm değerlerde farklı işlem yaptıracağım için animasyon çalışmayacaktı.**