### EDREMİT MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

### BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI PROGRAMLAMA TEMELLERİ DERSİ

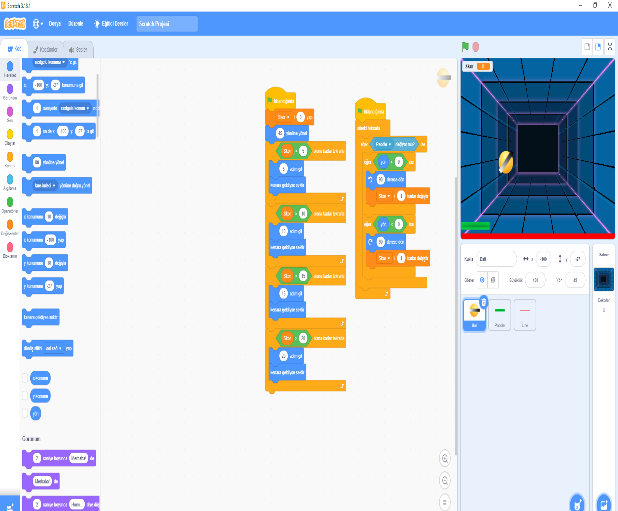
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| İŞİN ADI: Scratch ile Topa Vurma Oyunu | | | | | TEMRİN NO:8 |
| İŞE BAŞLAMA | | | İŞİ BİTİRME | | |
| TARİH | SAAT | VERİLEN SÜRE | TARİH | SAAT | HARCANAN SÜRE |
|  |  |  |  |  |  |

### Amaç: Scratch ile Problem Çözümünü gerçekleştirmek

**Kullanılan Araç ve Gereçler:**

1. Bilgisayar yada Tablet ve Scratch Programı,

Scratch ile **Topa Vurma Oyunu**



|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ÖĞRENCİNİN | DEĞERLENDİRME | | | | | |
| Adı: | Yöntem | İşlem basamakları | İş alışkanlığı | Süre | TOPLAM | |
| Soyadı: | %30 | %30 | %30 | %10 | Rakam ile | Yazı ile |
| Numarası: |  |  |  |  |  |  |
| Sınıfı: | Atölye Öğretmeni: | | | | | |

