

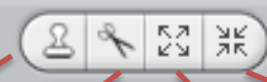
6.Sınıflar 2.Dönem 2.Sınav Notları



Blokların dilini değiştirmeye yarar.

Projeyi kaydetmeyi sağlar.

Projeyi Scratch web sitesine yükler.



Karakter Çoğaltma

Karakter Silme

Karakteri Büyütme

Karakteri Küçültme

Projede yapılan değişiklikleri sahnede görmek için bu butona tıkladığında komutlar başlar.

Bu buton komutları durdurur.



Yeni bir karakter oluştururken 'Yeni Karakter' bölümünden Scratch programının bizlere sunduğu hazır karakterlerden seçebilir, bilgisayarımızda yüklü olan bir öğeyi açabilir veya kendimiz yeni bir imaj çizebilir.

Yeni karakter;

Yeni Karakter Çiz

Dosyadan Yeni Karakter Seç

Sürpriz Karakter Getir



Kod bloklarının alt alta eklendiği kısım. Buraya eklenen komutlar yerine getirilir.

Karaktere ait farklı görünümlerin eklendiği kısım.

Karakter için varolan sesleri görebildiğimiz kısım.

10 adım git

10 adım ileri gitmeyi sağlar. 10 yerine 20 yazarsak 20 adım ileri gider.

kenara geldiğinde geri dön

Kuklanın kenara geldiğinde geri dönmesini sağlar. Bu kod olmazsa kukla sahneden çıkar.

1 saniyede x: 0 y: 0 konumuna git

Kukla 1 saniyede sahnenin tam ortasına gider. Saniye ve X,Y değerleri değişebilir.

sonraki kostüm

Kuklanın bir sonraki kostüme geçmesini sağlar.

2 saniye boyunca Merhaba! diye konuş

Kuklanın 2 saniye boyunca "Merhaba" demesini sağlar.

göster

gizle

Kuklanın sahnede görünmesini ve gizlenmesini sağlar.

tıklandığında

Yeşil bayrağa tıkladığında animasyonu başlatır.

boşluk tuşuna basıldığında

Boşluk tuşuna basıldığında animasyonu başlatır. Diğer klavye tuşları da tanımlanabilir.

1 saniye bekle

Kodlar arasında 1 sn. beklemeyi sağlar. 1 sayısı değiştirilebilir.

sürekli

İçine eklenen kod bloklarının sürekli tekrar etmesini sağlar.

miyav sesini bitene kadar çal

Bitene kadar seçili sesin çalınmasını sağlar. Kuklanın animasyonda ses çıkarmasını sağlar.

eğer ise

Bir şarta bağlı olarak içerindeki kod bloklarını işletir.

Karakter1 değişiyor mu?

Kuklamız karakter1 e değişiyor mu diye kontrol eder. Kukla diğer kuklaları yerken bu kod kullanıldı.

rengine değişiyor mu?

Karakter bir renge değişiyor mu diye kontrol eder. Labirent oyununda karakter labirente dğerse başa dönmesi için bu kod kullanıldı.

Bu simge tıklanırsa dönme komutu verildiğinde kukla her yöne döner.

Bu simge seçilirse karakter dönme komutu verildiğinde sadece sağa ve sola döner.

Bu simge tıklanırsa karakter dönme hareketi yapmaz.



Boşluk tuşuna basınca süreli 20 adım gidip kenara geldiyse geri dönen Kod Blokları



(Bu uygulama ile bir kukla sahnede sağa ve sola doğru devamlı hareket eder. Örneğin akvaryumda balıkların yüzmesi.)

Bir kuklanın(Örneğin Papağanın kanat çırpması) hareket etmesi için gerekli kod blokları.



(Bu uygulama için kuklamıza iki adet kostüm ekliyoruz. Sırayla kostümleri değiştirdiği için kuklaya hareket kazandırmış oluyoruz. Kukla Her 1 saniyede bir kostüm değiştirir.)

Bir kuklanın klavye tuşları ile hareket etmesi için gerekli olan kod blokları



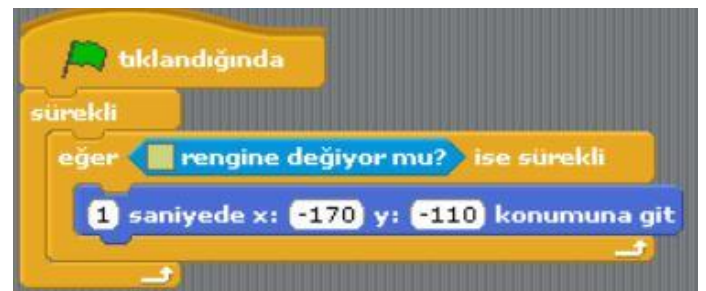
(Kuklamız yukarı oka basıldığında yukarı dönüp 10 adım gider, aşağı oka basıldığında aşağıya dönüp 10 adım gider. Labirent oyununda kuklayı kontrol etmek için bu kodlar kullanıldı.)

Bir kuklanın diğer kuklaya değdiği zaman kaybolmasını sağlayan kod blokları.



(Labirent oyununda kukla önündeki karakterleri yerken bu kod bloğu kullanıldı. Yeşil bayrağın altına göster komutu eklendi. Bu komut ile oyun her başladığında kuklanın yediği karakterler tekrar görünür oluyor.)

Bir kuklanın herhangi bir renge değince konumu değiştiren kod bloğu.



(Eğer kukla belirtilen renge değiyor ise 1 saniyede x=-170 ve y=-110 konumuna gider. Bu kod bloğu kukla labirente değince başa dönmesi için kullanıldı.)