



BÖLÜM 4: Scratch Programlama: Sahne ve Arayüz

Dr. Öğretim Üyesi Erhan ERGÜN



İÇERİK

- Kodlama Paneli
- Araç Çubuğu
- Kostüm Düzenleme
- Ses Düzenleme
- Sahne Düzenleme
- Kukla Ekleme



Kodlama Paneli

Kodlama paneli, Scratch programlama ekranının ortasında bulunan, programcı tarafından blokların taşınması ve düzenlenmesiyle programın oluşturulmasını sağlayan bölümdür. Her kukla için karşımıza boş bir kodlama paneli çıkacaktır ve her kukla için ayrı ayrı kodlama yapılır. Birbirinden bağımsız halde yazılan kod parçaları, bazen ayrı bir blok tarafından çalıştırılabildiği gibi bağımsız olarak birlikte de çalışabilir. Bağımsız kod bloklarının aynı anda çalışabilmesi Scratch dilinin en önemli ayrıcalıklarından biridir.



Kodlama Paneli

Kodlama panelinde, karşımıza 3 tane düğme çıkar bunlar:



Yaklaştır



Uzaklaştır



Ortala



Araç Çubuğu

Araç çubuğu, Scratch programlama ekranının üst kısmında bulunan, kodlama dışındaki eylemleri kapsayan fonksiyonları barındıran bölümdür.

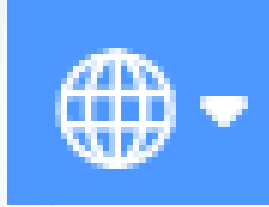
Araç çubuğu fonksiyonları sırasıyla:



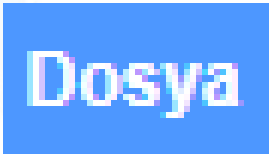
Araç Çubuğu



Kodlama ekranından çıkıp Scratch platformu ana sayfasına yönlendirir



İstenilen dili seçmemizi sağlar. Böylece değişken adları hariç tüm ekran seçilen dile uyarlanır.



Dosya oluşturma, Scratch hesabına yada bilgisayara kaydetme ve yükleme işlemlerini yürütür.



Araç Çubuğu

Düzenle

Geri getir (restore) ve turbo moda geçiş işlemleri için kullanılır.



Eğitici Dersler

Yapılmış eğitici proje örneklerinin yapım videolarına erişimi sağlar

Untitled-8

Dosyayı isimlendirmek için bu kutuya tıklayıp dosya ismini girmek gerekir



Araç Çubuğu

Paylaş

Projeyi Scratch platformunda paylaşmamızı sağlar.

↺ ↻ Proje sayfasına bak

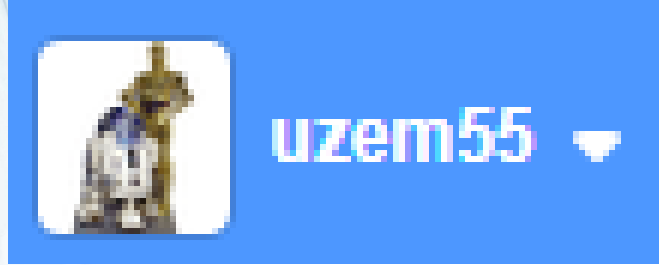
Çalıştığımız projenin Scratch platformundaki sayfasına gider. Bu sayfada yönergeler, notlar ve yorumlar bölümleri mevcuttur.



Hesabımızda kayıtlı projeleri görmemizi sağlar. Gerekirse bu projeleri çalıştırıp Düzenlememiz mümkündür.



Araç Çubuğu



Araç çubuğunun en sağında yer alan kullanıcı hesabı düğmesi. Scratch hesabımıza ilişkin işlemleri yürütmemizi sağlar. Profil ve hesap ayarları düzenleme, mevcut projeleri görüntüleme ve oturumdan çıkış için kullanılır.



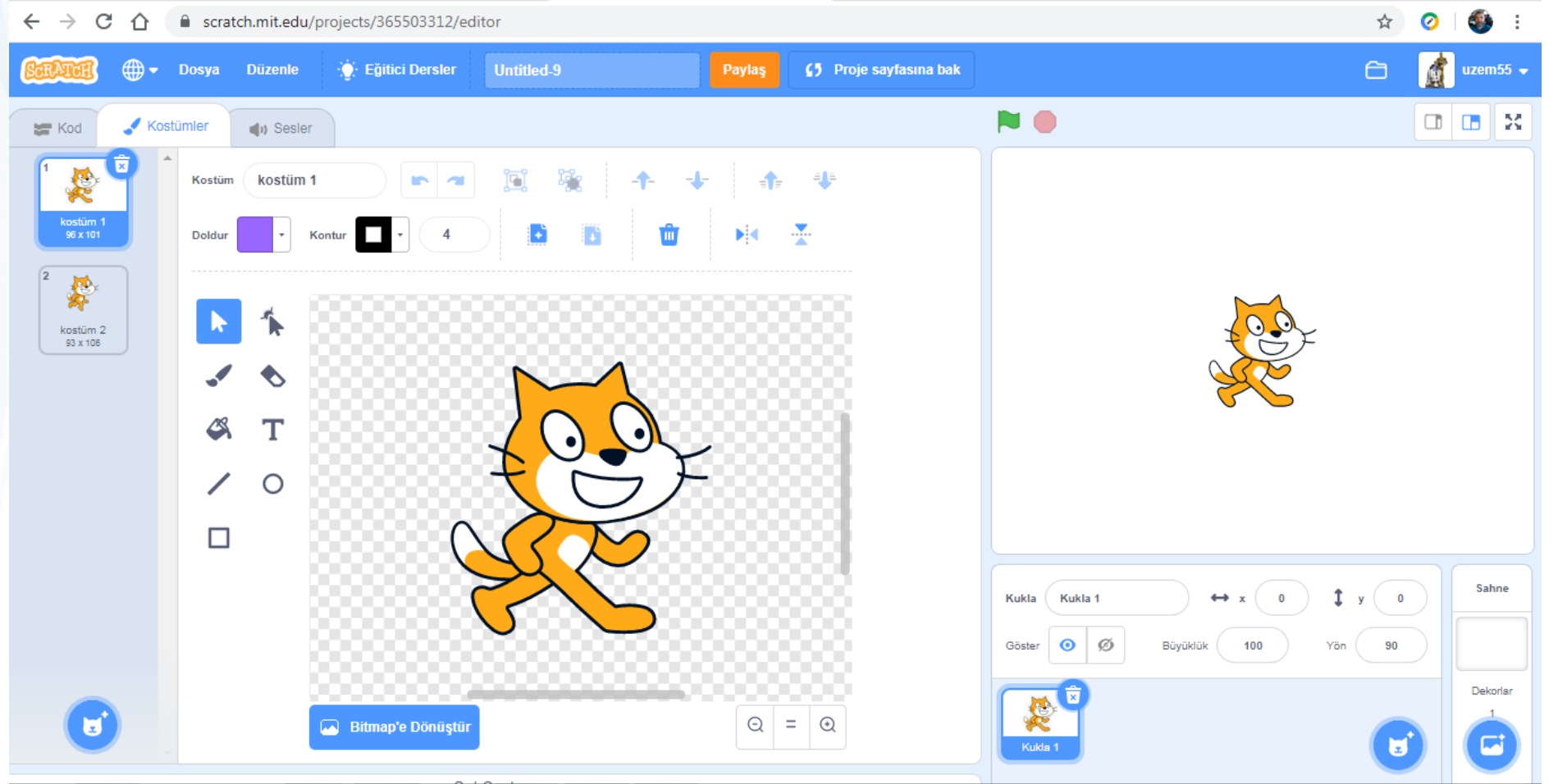
Kostüm Düzenleme

Scratch ekranında araç çubuğunun altında kalan alandaki “kostümler” bölümüne tıkladığımızda seçili olan kuklaya ilişkin kostüm düzenleme ekranı karşımıza gelir. Bu ekran sayesinde dilersek kuklaya yeni kostümler (yada biçimler) ekleyebilir, silebilir, yada mevcut kostümü düzenleyebiliriz.

Düzenleme ekranında fare imlecini hangi sembolün üzerine getirirsek o sembolün yerine getireceği işleme ilişkin bir ipucu ekrana verilmektedir.



Kostüm Düzenleme





Ses Düzenleme

Scratch ekranında araç çubuğunun altında kalan alandaki “sesler” bölümüne tıkladığımızda seçili olan kuklaya ilişkin ses düzenleme ekranı karşımıza gelir. Bu ekran sayesinde dilersek kuklaya yeni sesler ekleyebilir, silebilir, yada mevcut sesi düzenleyebiliriz.

Düzenleme ekranında fare imlecini hangi sembolün üzerine getirirsek o sembolün yerine getireceği işleme ilişkin bir ipucu ekrana verilmektedir.



Ses Düzenleme

Scratch editor interface showing the 'Sesler' (Sounds) tab. The sound 'Miyav' (Meow) is selected, with a volume of 0.85. The sound waveform is displayed in a purple box. The interface includes a toolbar with various sound editing tools: Kopyala (Copy), Yapıştır (Paste), Yenisine kopyala (Copy to new), and Sil (Delete). The bottom right shows the stage area with the Scratch cat sprite and the 'Kukla 1' (Sprite 1) panel.

Scratch editor interface showing the 'Sesler' (Sounds) tab. The sound 'Miyav' (Meow) is selected, with a volume of 0.85. The sound waveform is displayed in a purple box. The interface includes a toolbar with various sound editing tools: Kopyala (Copy), Yapıştır (Paste), Yenisine kopyala (Copy to new), and Sil (Delete). The bottom right shows the stage area with the Scratch cat sprite and the 'Kukla 1' (Sprite 1) panel.

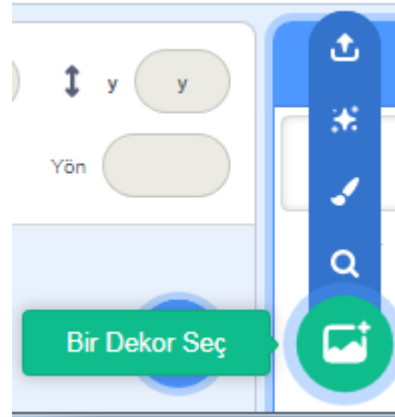


Sahne Düzenleme

Scratch ekranında sağ alt bölümdeki sahne kısmında yer alan

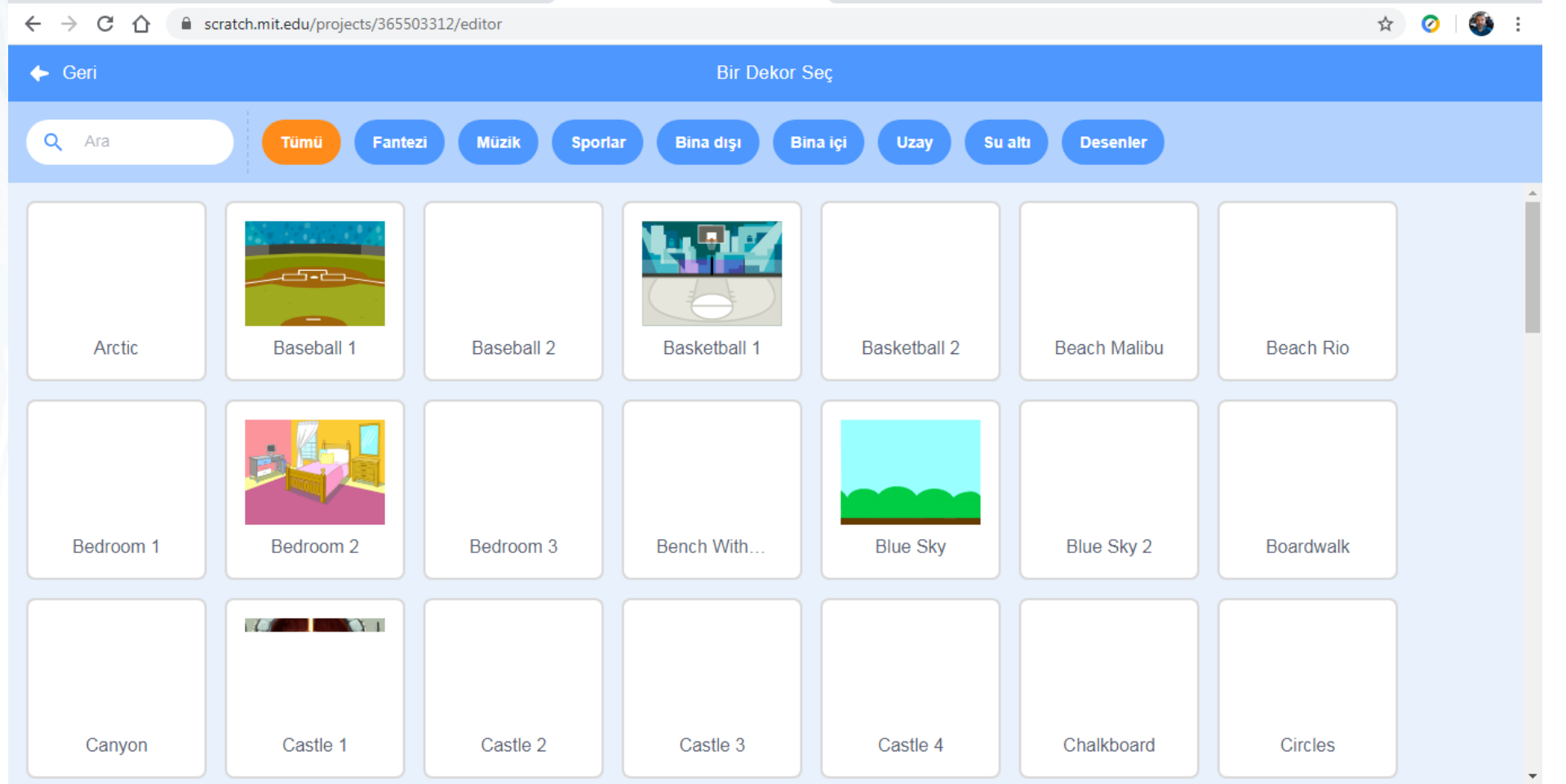


sembolüne tıkladığımızda mevcut sahnede kullanmak istediğimiz dekorları seçebileceğimiz, düzenleyebileceğimiz yada yükleyebileceğimiz bir seçim ekranı kaşımıza çıkar. Seçim sayfasındaki sahneler temalarına göre sınıflandırılmıştır. Bir proje için birden fazla sahne kullanılabilir.





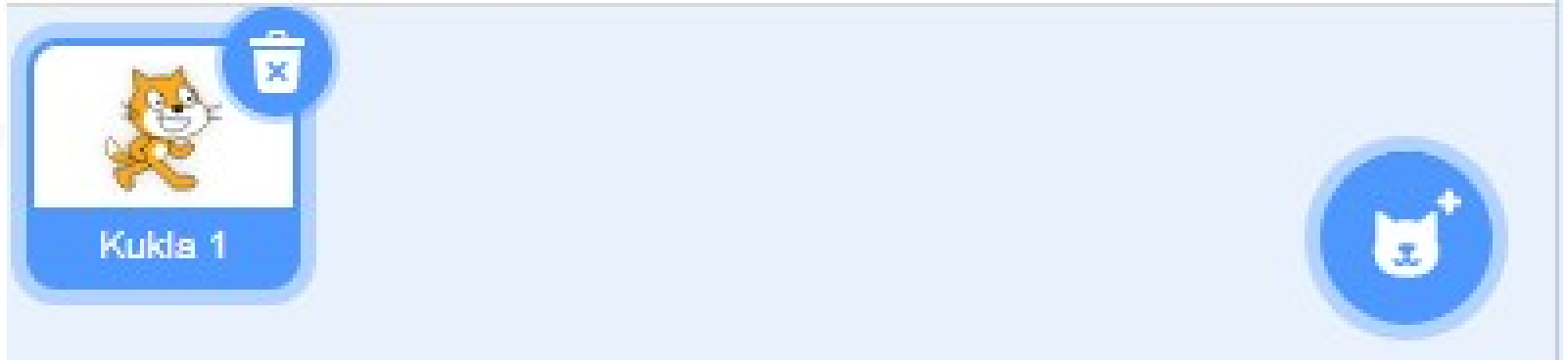
Sahne Düzenleme





Kukla Ekleme

Scratch ekranında alt bölümdeki sahne kısmında yer alan



sembolleri mevcut kuklaları gösterir ve sahneye kukla eklememizi sağlar. Mevcut bir kukla simgesinin sağ üst köşesindeki X sembolüne tıklanırsa silinir. Yeni kukla eklemek için yukarıdaki şeklin sağ alt tarafında yer alan sembole tıklamak gerekir.

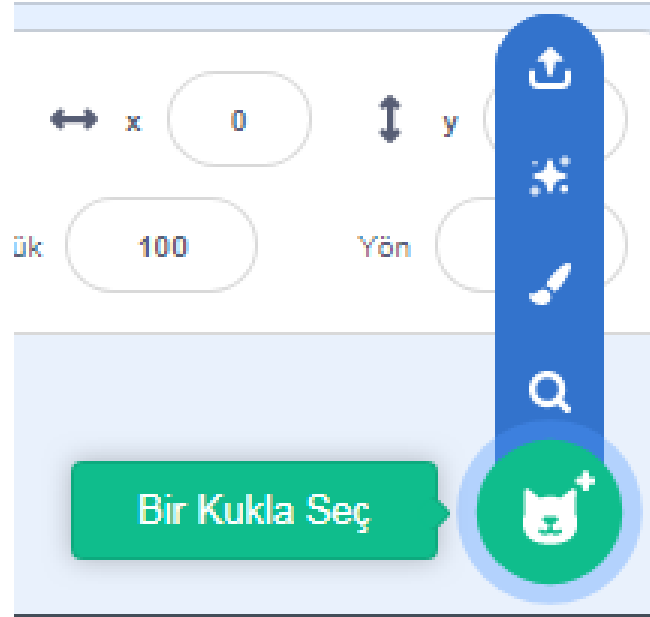


Kukla Ekleme

Scratch ekranında alt bölümdeki sahne kısmında yer alan



Sembolüne tıklarsak karşımıza kütüphaneden seçim yapma, sürpriz ekleme, kendi kuklamızı oluşturma yada bilgisayarımızdan yükleme gibi seçenekler çıkar.


























Kukla Ekleme

← → ↺ 🏠 scratch.mit.edu/projects/365503312/editor ☆ 🌐 👤 ⋮

← Geri Bir Kukla Seç

🔍 Ara

Tümü Hayvanlar İnsanlar Fantezi Dans Müzik Sporlar Yiyecek Moda Harfler

 Abby	 Amon	 Andie	 Anina Dance	 Apple	 Arrow1	 Avery
 Avery Walk...	 Ball	 Ballerina	 Balloon1	 Bananas	 Baseball	 Basketball
 Bat	 Batter	 Beachball	 Bear	 Bear-walking	 Beetle	 Bell