

# Hikaye Kartları



**Karakterlerini seç, karşılıklı konuşur  
ve hikayeni hayata geçir.**

# Hikaye Kartları

İlk kartla başla ve ardından diğer kartları istediğin sırayla dene:

- **Hikayeni Başlat**
- **Bir Dialog Başlat**
- **Dekoru Değiştir**
- **Karaktere Tıkla**
- **Sesini Ekle**
- **Bir Noktaya Süzül**
- **Sahneye Giriş Yap**
- **Bir Karaktere Cevap Ver**
- **Dekor Ekle**

# Hikayeni Başlat

Hikayen için bir arka plan ve karakter seç daha sonra karakterini konuştur.



# Hikayeni Başlat

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Bir arka plan seç.



Witch House



Bir karakter seç.



Wizard

## KODLA



Wizard



tıklandığında

2

saniye boyunca

Sihirbazlık Okuluna Hoşgeldiniz

de

Karakterinin ne söyleyeceğini buraya yaz.

## DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



# Bir Dialog Başlat

İki karakteri birbiriyle konuştur.



# Bir Dialog Başlat

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



İki karakter seç,  
örneğin Witch ve Elf.



Witch



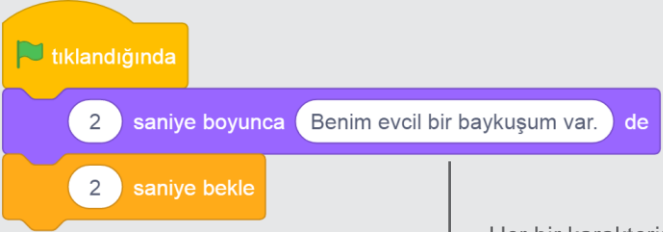
Elf

## KODLA

Her bir karaktere ait küçük resme tıkla ve kodunu ekle.



Witch

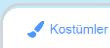


Elf



Her bir karakterin ne  
söyleyeceğini yaz.

## İPUCU



Bir karakterin yüzünün baktığı yönü değiştirmek için  
**Kostümler** sekmesini daha sonra **Yatay Çevir'i** tıkla.



# Dekoru Deęiřtir

Dekorlar arasında geiř yap.



# Dekoru Deęiřtir

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



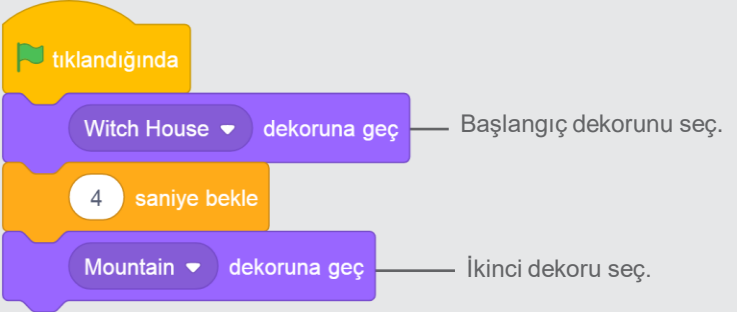
Bir karakter seę.



İki dekor seę.



## KODLA



## DENE

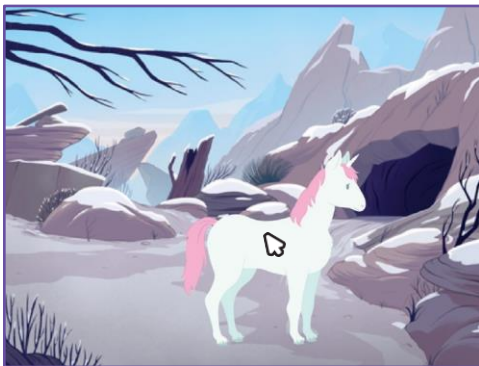
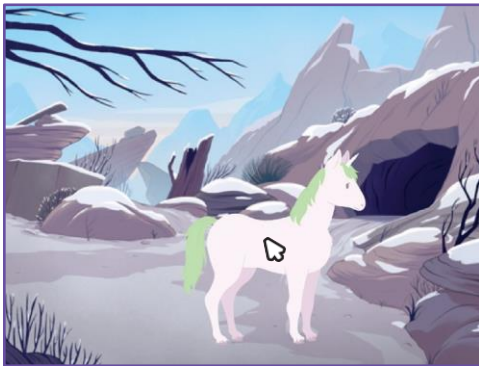
Başlatmak için yeřil bayraęa bas.





# Karaktere Tıkla

Hikayeni etkileşimli hale getir.



# Karaktere Tıkla

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Mountain



Bir karakter seç.



Unicorn

## KODLA



bu kukla tıklandığında

renk ▼

etkisini

25

değiştir

Farklı efektler seçebilirsiniz.

Magic Spell ▼

sesini başlat

Menüden bir ses seç.

## DENE

Karakterine tıkla.



# Sesini Ekle



Karakterini konuşturmak için kendi sesini kaydet.



# Sesini Ekle

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Bir kukla seç.



Princess

Sesler

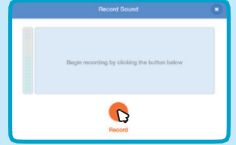
Sesler sekmesine tıkla.



Kaydet

Açılır menüden **Kaydet**'i seç.

**Kaydet**'i tıkla.



Kayıt tamamlandığında  
**Kaydet**'i tıkla

## KODLA

Kod

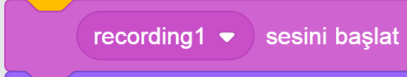
**Kod** sekmesine tıkla.



Princess



tıklandığında



recording1

sesini başlat

2

saniye boyunca

Haydi Gidelim!

de

Menüden kaydettiğin ses  
dosyasını seç.

## DENE

Yeşil bayrağa bas



# Bir Noktaya Süzül

Karakterinin sahnede süzülerek hareket etmesini sağla.



# Bir Noktaya Süzül

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Mountain



Bir karakter seç.

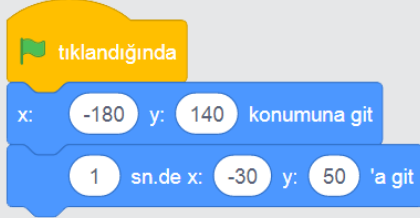


Owl

## KODLA



Owl



## DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



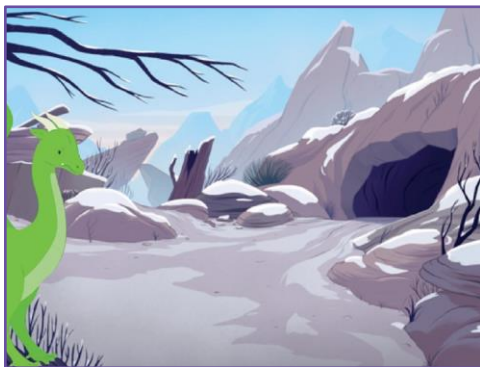
## İPUCU



Bir kuklayı bir yerden bir yere sürüklediğinde, blok paletinde **x ve y** konumları güncellenir.

# Sahneye Giriş Yap

Bir karakterin sahne dışından sahneye doğru girmesini sağlayın.



# Sahneye Giriş Yap

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Mountain



Bir karakter seç.



Dragon

## KODLA



gizle

x: -240 y: -60 konumuna git

göster

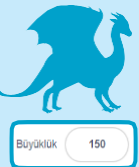
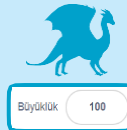
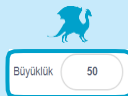
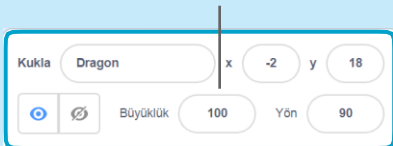
2 sn.de x: 0 y: -60 'a git

Kuklanı sahnenin sol kenarına yerleştirmek için **-240** yaz.

Daha hızlı veya daha yavaş süzülme için süreyi değiştir.

## DENE

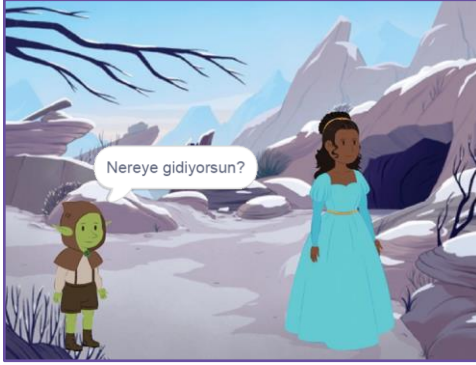
Daha küçük veya daha büyük bir sayı yazarak kuklanın boyutunu değiştirebilirsin.





# Bir Karaktere Cevap Ver

Bir karakterin konuşması bittikten sonra diğerrinin konuşmaya başlayacağı şekilde bir sohbet yap.



# Bir Karaktere Cevap Ver

## HAZIRLAN



Bir dekor  
seç.



Mountain



İki karakter  
seç.



Goblin



Princess

## KODLA

Seçmek için karakterinin simgesine tıkla ve daha sonra karakterini kodla.



Goblin



tıklandığında

2

saniye boyunca

Nereye gidiyorsun?

de

haber1 ▼

haberini sal

Bir haber sal.



Princess

haber1 ▼

haberini aldığında

Karakterin haberi  
aldığında ne  
yapacağını söyle.

2

saniye boyunca

Ormana doğru

de

## İPUCU

haber1 ▼ haberini sal ve bekle

Yeni haber

✓ haber1

Yeni bir haber eklemek için  
açılır menüyü tıkla.

# Dekor Ekle



Farklı dekorlara ve karakterlere sahip birden fazla sahne oluřtur.



# Dekor Ekle

scratch.mit.edu

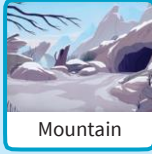
## HAZIRLAN



İki dekor seç.



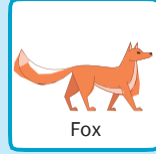
Witch House



Mountain



Bir karakter seç.



Fox

## KODLA



Fox



Menüden dekor ismini seç.

## DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.

