

# Bir Karakteri Hareketlendir Kartları



Animasyonla karakterlere hayat verin.

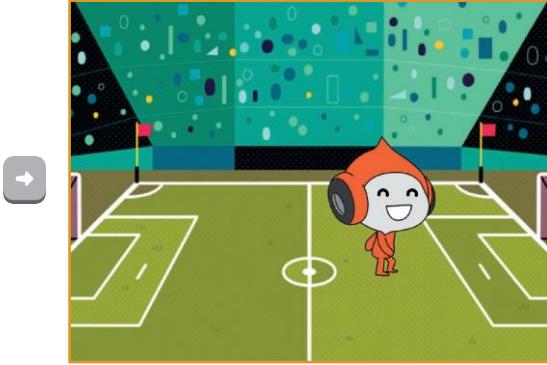
# Bir Karakteri Hareketlendir Kartları

Kartları istediğin sıraya göre kullan:

- Yön Tuşları ile Hareket Ettir
- Bir Karakteri Zıplat
- Hareketini Değiştir
- Bir Yerden Bir Yere Süzülme
- Yürüyen Animasyon
- Etrafta Uç
- Konuşan Animasyon
- Bir Animasyon Çiz

# Yön Tuşları ile Hareket Ettir

Karakterini etrafta hareket ettirmek için yön tuşlarını kullan.



# Yön Tuşları ile Hareket Ettir

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Soccer 2



Bir karakter Seç.

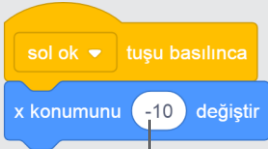
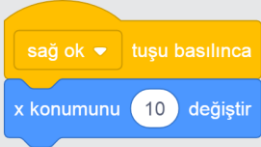


PicoWalking

## KODLA

### x Konumunu Değiştir

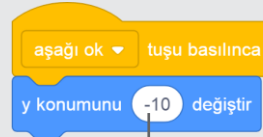
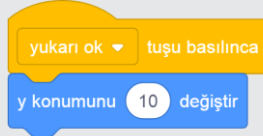
Karakterini sağa ve sola hareket ettir.



Sola doğru hareket ettirmek için eksi işareti koy.

### y Konumunu Değiştir

Karakterini aşağı ve yukarı hareket ettir.



Aşağı doğru hareket ettirmek için eksi işareti koy.

## DENE



Karakterini etrafta hareket ettirmek için klavyeden yön tuşlarına bas.

# Bir Karakteri Zıplat

Karakterini zıplatmak için bir tuşa bas.



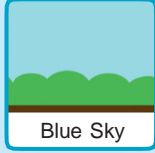
# Bir Karakteri Zıplat

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Blue Sky



Bir karakter seç.



Giga Walking

## KODLA



Giga

boşluk ▼ tuşuna basılınca

y konumunu 60 değiştir

Ne kadar yükseğe zıplayacağını yaz.

0.3 saniye bekle

y konumunu -60 değiştir

Aşağı geri dönmesi için eksi işareti koy.

## DENE



Klavyeden boşluk tuşuna bas.

# Hareketini Deęiřtir

Bir tuřa bastıęında karakterini hareketlendir.



# Hareketini Deęiřtir

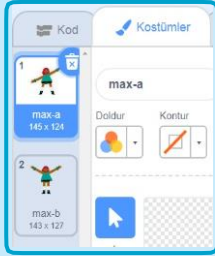
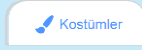
scratch.mit.edu

## HAZIRLAN

Birden fazla kostüme sahip bir karakter seę, örneęin Max.

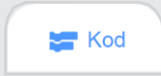


Kukla kütüphanesindeki kuklaların farklı kostümleri olup olmadığını görmek için fare imleci ile üzerine gel ve bekle.



Tüm kostümleri görmek için **Kostümler** sekmesine tıkla.

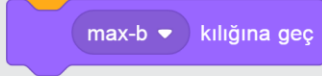
## KODLA



Kod sekmesine tıkla.



Bir kostüm seę.



Farklı bir kostüm seę.

## DENE



Klavyeden boşluk tuřuna bas.



# Bir Yerden Bir Yere Süzülme

Karakterinin bir yerden başka bir yere  
süzülerek gitmesini sağla.



# Bir Yerden Bir Yere Süzülme

## HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Nebula



Bir karakter seç.



Rocketship

## KODLA



Rocketship



tıklandığında

x: -160 y: -130 konumuna git

Başlangıç konumunu belirle.

1 sn.de x: -40 y: 10 'a git

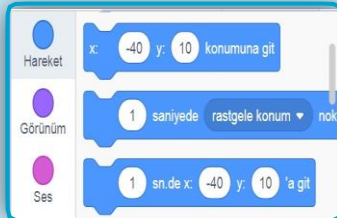
Süzülerek gideceği noktayı belirle.

1 sn.de x: 140 y: 80 'a git

Bitiş noktasını belirle.

## DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa tıkla.



Bir kuklayı sürüklediğinde, kuklanın blok paletindeki x ve y konumları güncellenir.

# Yürüyen Animasyon

Yürüyen ya da koşan bir karakter yap.



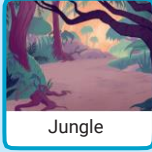
# Yürüyen Animasyon

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Jungle



Yürüyen ya da  
koşan bir kukla seç.



Unicorn Running

## KODLA



Unicorn Running



## DENE



Başlatmak için yeşil  
bayrağa tıkla.

## İPUCU



Eğer animasyonu yavaşlatmak  
istersen, tekrar bloğunun içine  
bekle bloğunu eklemeyi dene.

# Etrafta Uç

Uçan bir karakterin bir yerden bir yere kanatlarını çırparak gitmesini sağla.



# Erafta Uç

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Canyon



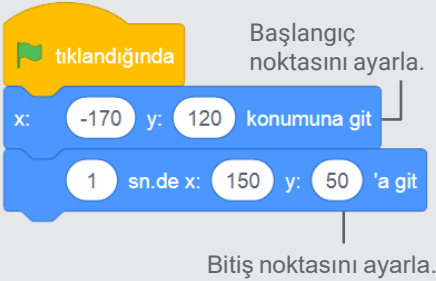
Papağan veya uçan  
başka bir kukla seç.



Parrot

## KODLA

### Ekran Boyunca Havada Süzülme



### Kanat Çırpma



## DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



# Konuřan Animasyon

Bir karakter se ve bir řeyler syler.



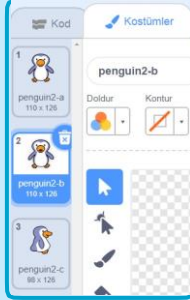
# Konuřan Animasyon

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Penguin 2'yi seę.



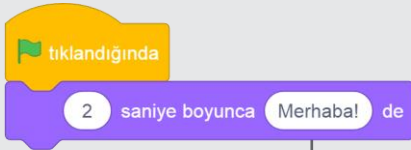
Kostümler

Penguenin dięer kostümlerini görmek için **Kostümler** sekmesine tıkla.

## KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla.



Karakterinin söylemesini istedięin ifadeyi yaz.



## DENE

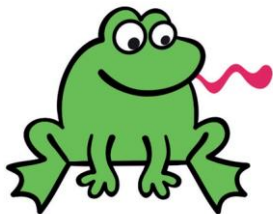
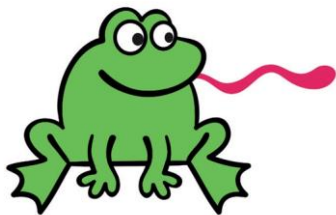
Başlatmak için yeşil bayraęa bas.





# Bir Animasyon Çiz

Kendi animasyonunu oluşturmak için bir kuklanın kostümünü düzenle.



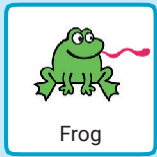
# Bir Animasyon Çiz

scratch.mit.edu

## HAZIRLAN



Bir karakter seç.



Frog

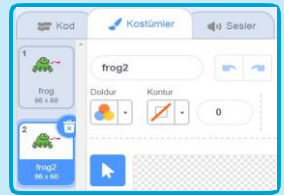
Kostümler

Kostümler sekmesine tıkla.



Bir kostümü kopyalamak için sağa tıkla.

Aynı kostümden 2 tane olmalı.

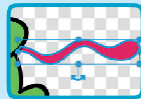


Seçmek ve düzenlemek için kostüme tıkla.

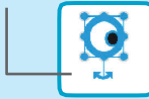
Seç aracına tıkla.



Uzatmak veya kısaltmak üzere kostümden bir bölüm seç.



Seçtiğin bir nesneyi döndürmek için döndürme noktasını sürük.



## KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla

Karakterini hareketlendirmek için **'sonraki kostüm'** bloğunu kullan

bu kukla tıklandığında

sonraki kostüm

0.5 saniye bekle

sonraki kostüm

## DENE



Başlatmak için yeşil bayrağa bas.