

SCRATCH ÇALIŞMA KAĞIDI

	Programı Başlat – Programı Durdur		Küçük ekran - Tam ekran - Sunum Görünümü
	Çoğalt - Sil - Karakter büyüt - Karakter küçült		Yeni karakter çiz - Dosyadan karakter seç - Sürpriz karakter

Hareket

HAREKET MENÜSÜ

	Bu blok karakterimizi ileriye doğru, istediğimiz kadar hareket ettirmemizi sağlar.		Bu blok karakterimizi sağa veya sola doğru istediğimiz derecede döndürmemizi sağlar.
	Bu blok karakterimizi istediğimiz yöne doğru döndürmemizi sağlar. <ul style="list-style-type: none"> (90) → Sağa doğru döner. (-90) → Sola doğru döner (0) → Yukarı doğru döner (180) → Aşağı doğru döner 		Bu blok karakterimizi başka bir karaktere doğru döndürmemizi sağlar. Mouse işaretçisi ve karakterlerin listesi bulunmaktadır.
	Bu blok karakterimizi X ve Y koordinatları girerek istediğimiz yere taşımamızı sağlar. Saniyede konumuna gidin bloğu verilen saniyede karakteri hareket ettirmemizi sağlar.		Bu blok karakterimizin ekranın kenarına geldiğinde geri dönmesini sağlar.

Kontrol

KONTROL MENÜSÜ

	Bu blok ekranımızın sağ üstündeki bayrak simgesine, yani başlat butonuna tıklandığında istediğimiz işleri yaptırabilmemizi sağlar.		Bu blok istediğimiz hareketlerin klavyede belirlendiğimiz tuşa basıldığında yapılmasını sağlar.
	Bu blok bir hareketten sonra diğerini yapmadan önce bir süre bekletmeyi sağlar.		Bu blok belirlendiğimiz hareketleri sürekli yaptırmayı sağlar. Hangi şeylerin sürekli yapılmasını istiyorsan, onları sürekli için içine yerleştir.
	Bu blok belirlendiğimiz hareketlerin istediğimiz kadar yapılmasını sağlar. Örn: Bir beşgen çizmek için "5 kez tekrarla" dememiz yeterlidir.		Bu blok belirlendiğimiz hareketlerin belirlendiğimiz kriterler oluşursa yapılmasını sağlar. İse 'den önceki bölüme kriterini gir ve yapılmasını istediklerini de bloğun arasına ekleyin.
	Bu blok belirlendiğimiz hareketlerin belirlendiğimiz kriterler oluşursa yapılmasını sağlar. Eğer belirlendiğimiz kriterler karşılanmıyorsa, belirlendiğimiz diğer hareketlerin yapılmasını sağlar.		Bu blok belirlendiğimiz hareketlerin belirlendiğimiz kriterler oluşursa sürekli yapılmasını sağlar
	Bu blok istediğimiz kriter sağlanana kadar yazdığımız kodların beklemesini sağlar.		Bu blok istediğimiz kriter sağlanana kadar arasına yazdığımız kodların sürekli tekrar edilmesini sağlar.
	Bu blok bağlı olduğu kodların durmasını sağlar.		Bu blok karakterlerimiz arasında mesaj yayınlamamızı sağlar.
	Bu blok bütün karakterlerdeki bütün kodların durmasını sağlar.		

GÖRÜNÜM MENÜSÜ

	Bu blok karakterimizin eğer var ise diğer kostümleri arasında geçiş yapmaya yarar.		Karakterin belirlenen saniye süreyle ekranda bir şey söylemesini-yazmasını sağlar.
	Bu blok karakterimizin renk efektini verilen değer kadar artırır ve renginin değişmesini sağlar.		Bu blok programımızdaki karakterlerin tüm grafik efektleri değişikliklerini temizler ve normal hallerine geri getirir.
	Bu blok karakterimizin boyunu arttırmak yada küçültmek için kullanılır. Yüzdelik yada değer olarak giriş yapabiliriz.		Bu bloklar karakterimizin görüntüsünü ekranda gösterir yada ekranda gözükmesini engeller.

ALGILAMA MENÜSÜ

	Bu blok karakterimizin konumuyla ilgili bilgi verir. Örneğin ; kenara yaklaşıyor mu – Karakter1'e yaklaşıyor mu gibi kontrol sağlar.		Bu blok kullanıcıya soru sorulmasını sağlar. Kullanıcının verdiği bilgi "yanıt" değişkeninin içine daha sonra kullanılmak için aktarılır
	Bo blok karakterimizin belirtilen renge yaklaşıp yaklaşmadığını kontrol eder.		Bu bloklar farenin X ve Y koordinat bilgilerini tutar. Farenin tuşunun basılı olup olmadığını kontrol eder.
	Bu blok klavyemizde bulunan belirttiğimiz tuşun basılıp basılmadığını kontrol eder.		Bu bloklar scratch açıldığında çalışan sayacı kontrol etmek için kullanılır. Sayacı sıfırlayabilirsiniz.

OPERATÖRLER MENÜSÜ

	Bu operatörle belirtilen iki sayısal değer arasında rastgele sayı üretilir.		Bu operatörlerle iki sayısal değer karşılaştırılır. Büyükmüdür? – Küçükmüdür? – Eşitmidir? gibi..
	Bu operatör blokları ile toplama- çıkarma-çarpma bölme işlemleri yapılır.		Bu operatörler ile VE – VEYA – DEĞİL karşılaştırmaları yapılır. İki durumun olması yada olmaması gibi karşılaştırmalar yapılabilir.

DEĞİŞKENLER MENÜSÜ

	Bu blok ile değişkenimizin değerini verilen değer olarak değiştirir.		Bu blok ile değişkenimizin değerini verilen değer kadar artırılır yada azaltılabilir.
	1-Bu blokla “deneme” değişkenini ekranda bir köşede gösterir.		Bu blok ile değişkenimizin içinde bulunan bilgi istenilen yerde kullanılabilir.
	2-Bu blokla “deneme” değişkenini ekrandan gözükmesini engeller.		

SES MENÜSÜ

	Bu blok karakterimiz için eklenmiş seslerin çalınmasını sağlar.		Bu blok karakterimize eklenen sesleri bitene kadar çalar . Program ses çalması bittikten sonra devam eder.
	Programda o sırada çalan tüm sesler susar .		Bu blok eklenen ve çalan sesin yüksekliğini ayarlamak için kullanılır. Yüzde değeri azaltılınca ses kısılır yükseltince artar.

KALEM MENÜSÜ

	1-Bu blok karakterimizin geçtiği yerlerde ekrana çizgi çizmesini sağlar .		Karakterimizin ekrana çizdiği çizginin rengini ayarlamamıza yarar .
	2-Bu blok karakterimiz hareket ederken geçtiği yerlere çizgi çizmesini engeller .		1-Ekrana çizilen çizginin rengini verilen değer kadar artırarak renk değiştirilir.
	1-Ekrana çizilen çizginin kalınlığı verilen değer kadar artırır .		2-Ekrana çizilen çizginin rengini verilen değer yapar ve renk değişir.
	2-Ekrana çizilen çizginin kalınlığını verilen değer yapar .		
	Bu blok ekrana karakterimizin bir kopyasını yağıştırır.		Bu blok karakter tarafından ekrana çizilen herşeyi tamamen temizler .

	1-Karakterin her yöne dönebilir. 2-Karakter sadece sağa sola dönebilir. 3-Karakter hiçbir yöne döndürülmez.		Bu bölüm karakterimizin yada faremizin ekrandaki konumunun X ve Y koordinatlarını gösterir.
	Dosya menüsünde ; -Boş yeni bir uygulama oluşturabiliriz. -Kayıtlı bir dosyayı bulup açabiliriz. -Yaptığımız uygulamayı kaydedebiliriz. - Kayıtlı uygulamayı farklı kaydedebiliriz.		

PROGRAMLAMA NEDİR?

***Programlama** ya da diğer adıyla yazılım, bilgisayarın donanıma nasıl davranacağını anlatan, bilgisayara yön veren komutlar, kelimeler, aritmetik işlemlerdir. Diğer bir tanım verecek olursak **programlama**, bilgisayar programlarının yazılması, test edilmesi ve bakımının yapılması sürecine verilen isimdir. Programlama, bir programlama dilinde yapılır.

***Algoritma** : Herhangi bir problemin çözümü için izlenecek yol anlamına gelir. Algoritma, bilgisayarın adım adım ne yapması gerektiğini söyleyen bir taslaktır.