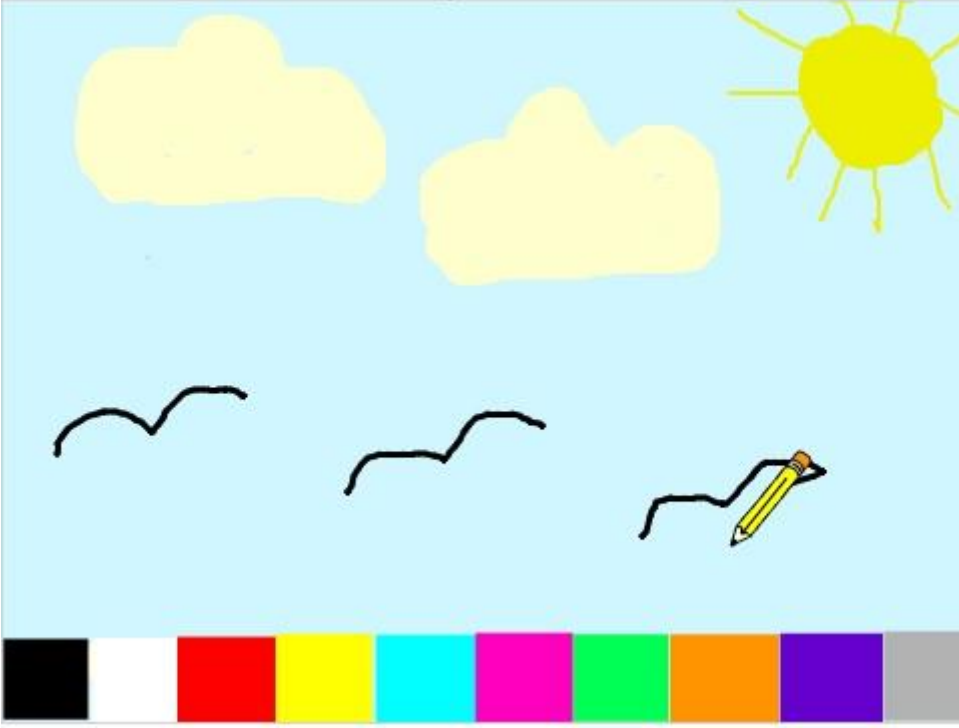


## Boyama Sayfası - Scratch Uygulaması



### Senaryo;

Boş olarak verilen sayfayı kalem ve renk paletini kullanarak renklendirebilir , hayal gücünüz ile birlikte yaratıcı resimler oluşturabilirsiniz.

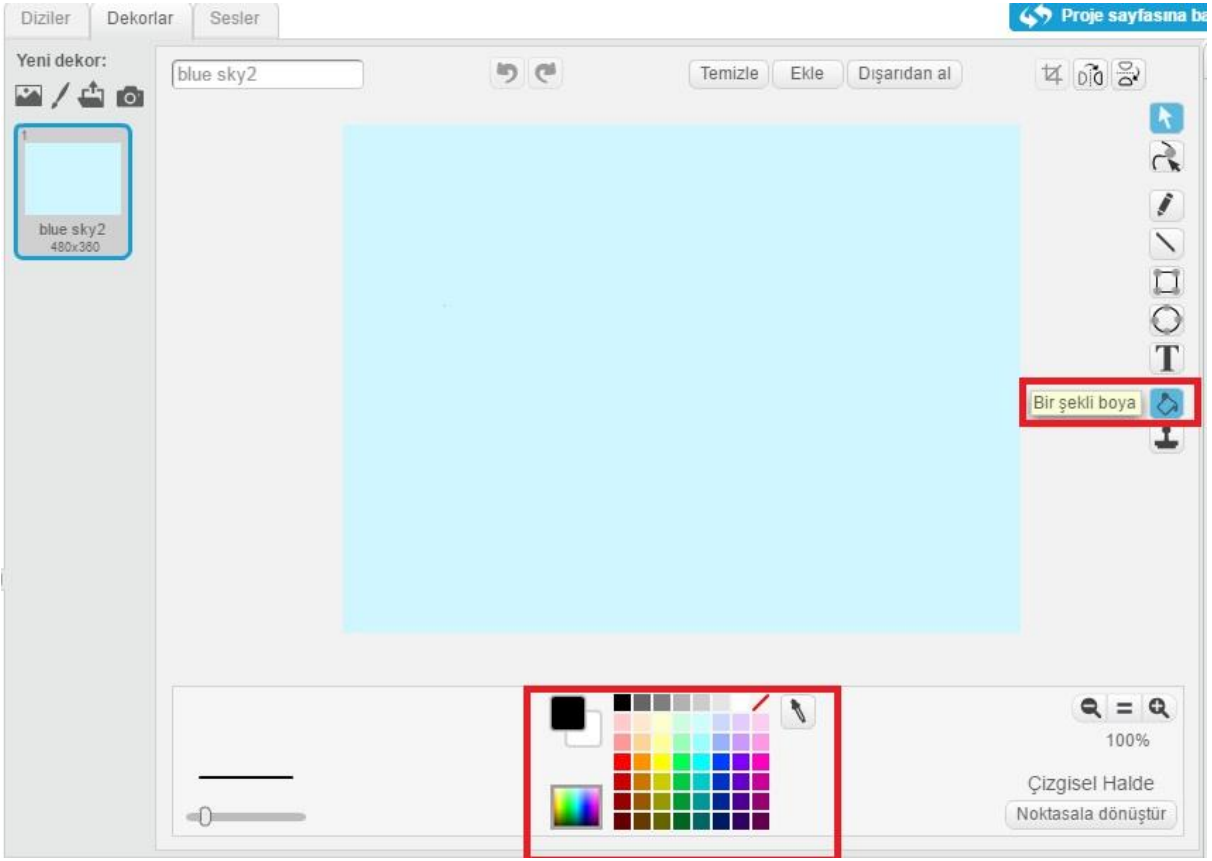
### Başlangıç ;

Öncelikle sahneyi renklendirmek ile başlanacak.

Resimde gösterildiği gibi sahne bölümünden “yeni dekoru çiz” seçeneğini seçiniz.



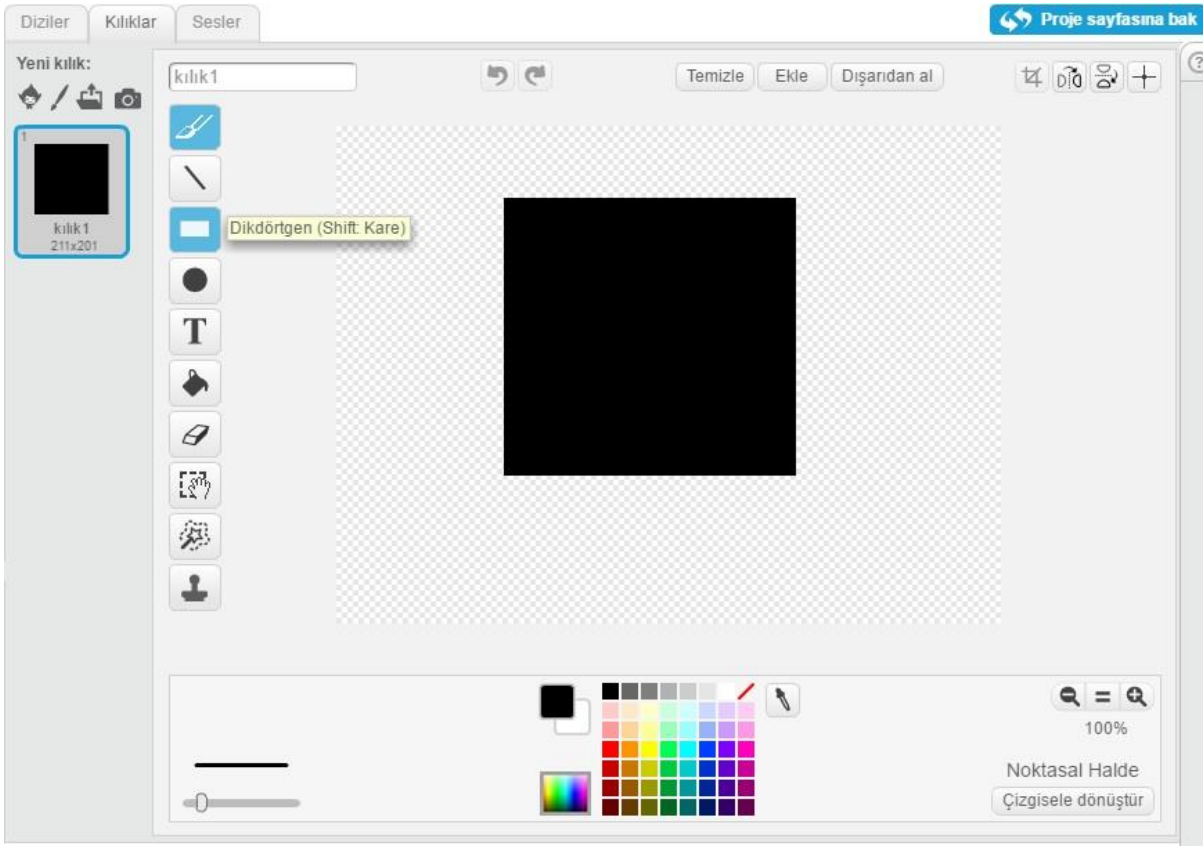
Sağ tarafta gelen ekranda resimde gösterilen işlemleri yapınız. “Bir şekil boya” aracını seçtikten sonra renk paletinden bir renk seçip sahneye tıklayınız. Düzenlediğiniz sahnenin tüm renginin seçtiğiniz renge döndüğünü göreceksiniz.



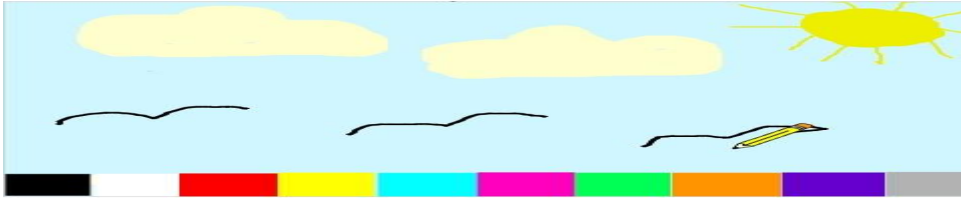
Şimdi kuklaları(Scratch üzerinde kullanacağımız karakterlere verilen isimdir.) eklemek için ; “Kuklayı Kütüphaneden Seç” seçeneğine tıklayıp şekilde gösterilen kalem kuklayı seçiniz.



Daha sonra sahnede bulunan renk paletini oluşturmak için istediğimiz renk sayısı adedince kare kukla oluşturunuz.



Oluşturduğunuz renkli kuklaları sahne üzerinde yan yana getirerek paletinizi oluşturunuz.



### Kod Bloklarının Dizilimi

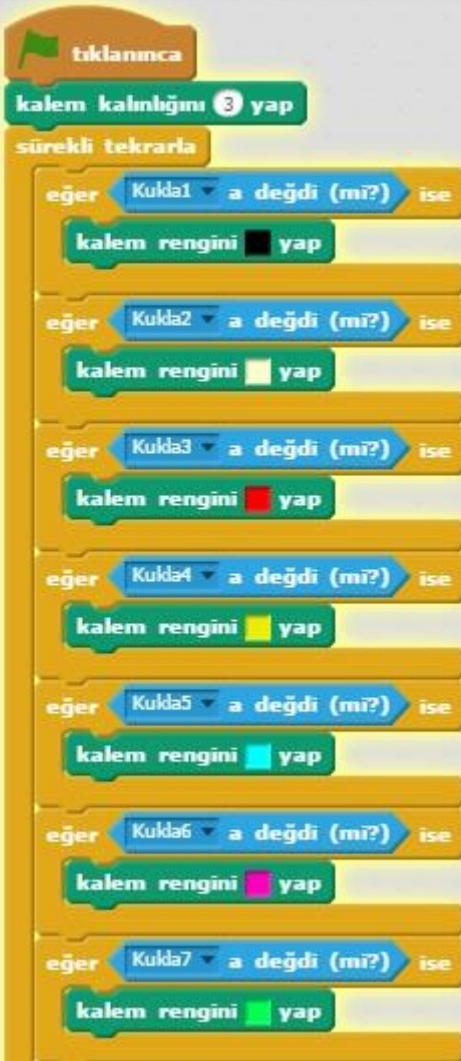
Kuklalar eklendikten sonra kalem kuklamızı seçip kod bloklarını görsellerdeki gibi diziniz.

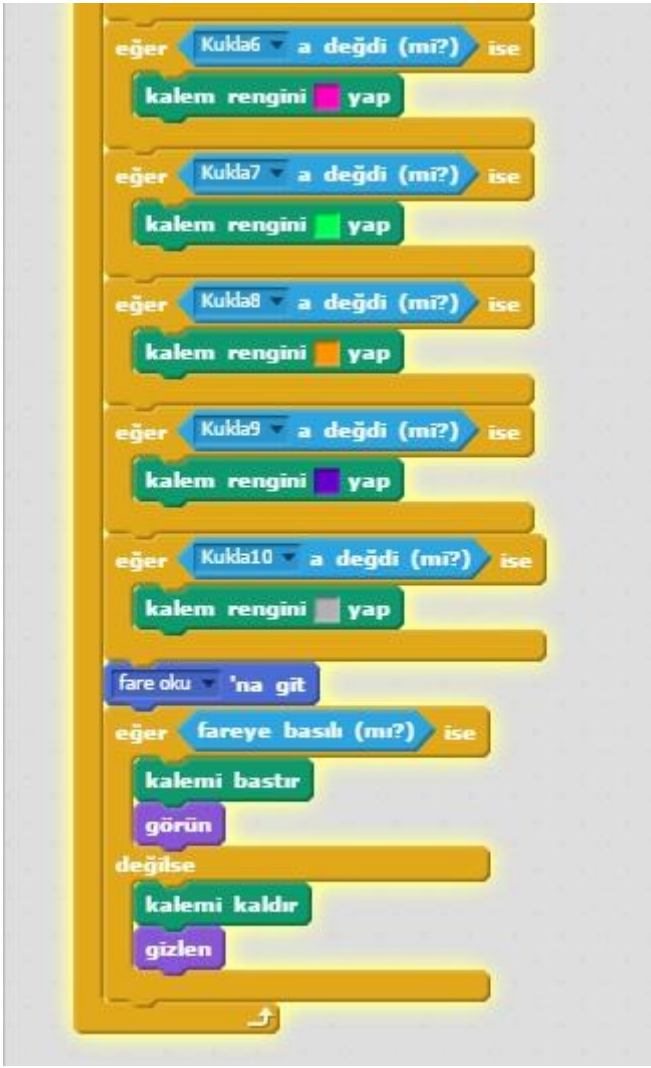
#### Kalem ;

“Boşluk tuşuna basılınca” olayına “temizle” bloğunu bağlayarak her boşluk tuşuna basıldığında boyama sayfamızın temizlenmesi sağlanır.

“Sağ ok tuşuna basılınca” olayına kalem bölümünden “kalem kalınlığını 1 arttır” bloğu , “Sol ok tuşuna basılınca” olayına kalem bölümünden “kalem kalınlığını -1 arttır” bloğu bağlanarak tuşlarla kalem kalınlığını değiştirme işlemi gerçekleşir.







Kalem'e ait kuklada yukarıda gösterilen kod blokları da bulunmaktadır.

Şekildeki kod blokları Fare'nin sol tuşuna tıklanınca hangi renk seçilirse o renkle yazılmasını sağlar.

"Kalem kalınlığını 3 yap" bloğu ile kalem yazmaya başlarken kalınlığı 3 olarak ayarlanır.

Daha sonra eklenecek bloklar sürekli tekrarlanacağı için "sürekli tekrarla" bloğu içine alınır.

Renk paletinin renkli kare kuklaların yan yana gelmesiyle oluşacağından bahsedilmişti.

Şimdi kalemin değen renkli kuklanın rengine geçme durumunu gerçekleştirmek için "eğer" bloğu alınarak yanındaki boşluğa "Algılama " bölümünden "fareye basılı mı?" bloğu alınıp yerleştirilir.Eğer bloğunun içine ise "kalem" bölümünden "kalem rengini ..yap" bloğu alınıp yerleştirilir. Boşluğa renkli kukla ile aynı renk verilir.

Bu blok sayesinde farenin üzerindeki kalem kuklası hangi renge değerse kalem rengi o renge dönüşür.Bu blok diğer renkler için de tekrarlanır.

"Fare okuna git" bloğu ile kalem kuklamızın fare okunu takip etmesi sağlanır.

"Eğer.. değilse" bloğu alınır. Eğer'in yanındaki boşluğa tekrar "fare basılı mı ? " bloğu sürüklenip içine ise "kalemi bastır" ve " görün" blokları eklenerek farye basılı olduğunda kelamein yazıp ve görünmesi sağlanır.

Değilse bölümünün içine ise "kalemi kaldır" ve "gizlen" blokları eklenerek fareye basılı değilse kalemin gizlenmesi sağlanır.

NOT: Kalem kuklasının tam ucundan yazması için kuklayı seçip kılıklar kısmından merkez noktasını tam ucuna getiriniz.