

Hikaye Kartları



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

Hikaye Kartları

İlk kartla başla ve ardından diğer kartları istediğin sırada 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 ve 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 söylemesini istediğin ifadenin metnini 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.



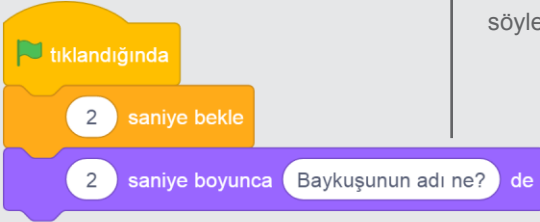
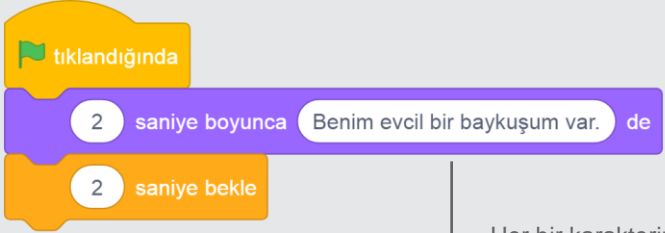
Witch



Elf

KODLA

Her bir karaktere ait küçük resme tıkla ve kodunu ekle.



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



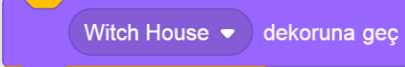
Bir karakter seę.



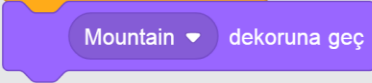
İki dekor seę.



KODLA



Başlangıç dekorunu seę.



İkinci dekoru seę.

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



Unicorn

bu kukla tıklandığında

renk ▼ etkisini 25 değiştir

Magic Spell ▼ sesini başlat

Farklı efektler seçebilirsiniz.

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

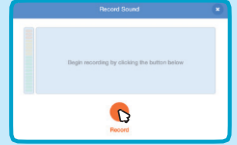
Sesler sekmesine tıkla.



Kaydet

Açılır menüden **Kaydet**'i seç.

Kaydet'i tıkla.



Kayıt
tamamlandığında,
Kaydet'i tıkla

KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla.



Princess



tıklandığında

recording1 sesini başlat

Menüden kaydettiğin ses
dosyasını seç.

2 saniye boyunca Haydi Gidelim! de

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.

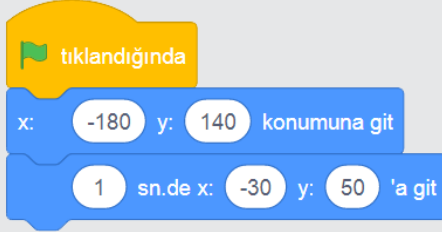


Owl

KODLA



Owl



DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



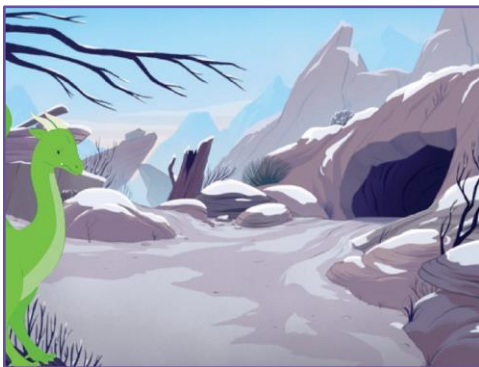
İPUCU



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

Sahneye Giriř Yap

Bir karakterin sahne dıřından sahneye doęru girmesini saęlayın.



Sahneye Giriş Yap

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Mountain



Bir karakter seç.



Dragon

KODLA



gizle

x: -240 y: -60 konumuna git

göster

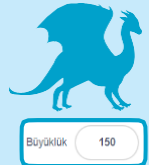
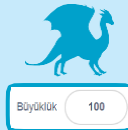
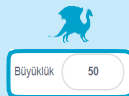
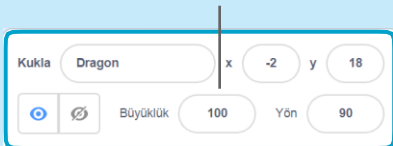
2 sn.de x: 0 y: -60 'a git

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

Daha hızlı veya daha yavaş süzülme için süreyi değiştir.

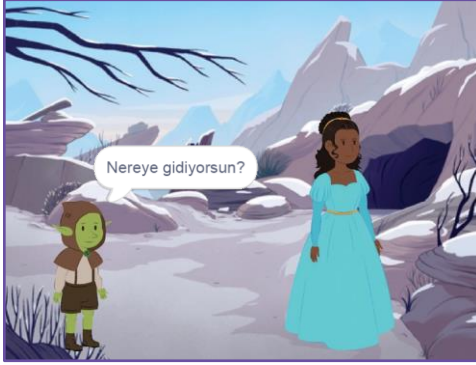
DENE

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



Bir Karaktere Cevap Ver

Bir karakterin konuşması bittikten sonra diğèrinin 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.



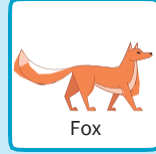
Witch House



Mountain



Bir karakter seç.



Fox

KODLA



Fox



Menüden dekor ismini seç.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.

