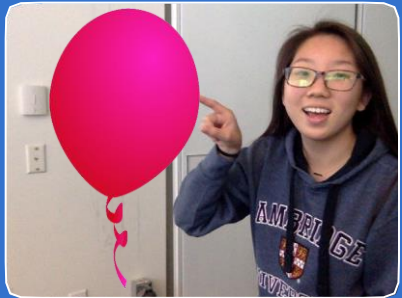


Video Algılama Kartları



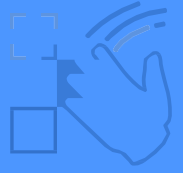
Video algılama eklentisini kullanarak projelerle etkileşim kurun.

Video Algılama Kartları

Bu kartları istediğin sırayla dene:

- **Kediyi Sev**
- **Bir Karakteri Canlandır**
- **Balon Patlatmaca**
- **Davul Çal**
- **Uzak Dur Oyunu**
- **Top Oyna**
- **Bir Macera Başlat**

Kediyi Sev



Kediye dokunduğunda miyav demesini sağla.



Kediyi Sev

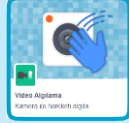
scratch.mit.edu



HAZIRLAN

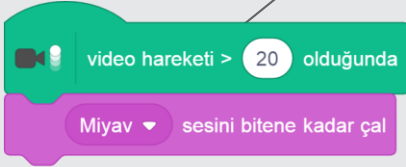


Eklentiler düğmesine tıkla.
(Ekranın sol alt köşesinde).



Video bloklarını eklemek için
Video Algılama'yı seç.

KODLA



Bu blok kukla üzerinde
video hareketi
algılandığında çalışır.

Duyarlılığı belirlemek
için 1 ile 100 arasında
bir sayı gir.

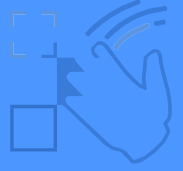
Duyarlılık 1 ise en ufak bir
harekette blok çalışır,
Duyarlılık 100 ise çok
daha fazla hareket
gerektirir.

DENE

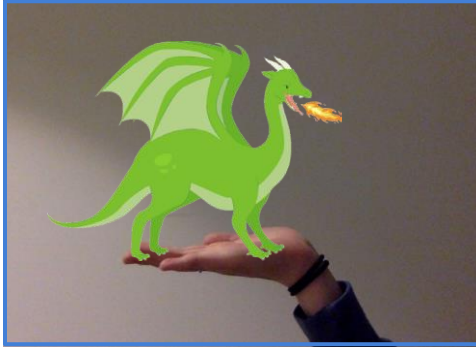
Kediyi sevmek için elini hareket ettir.



Bir Karakteri Canlandır



Bir kuklayı canlandırmak için etrafında dolaş.



Bir Karakteri Canlandır

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



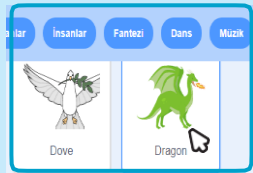
Eklentiler düğmesine
tıkla ve **Video
Algılama**'yı seç



Canlandırmak için
bir kukla seç.

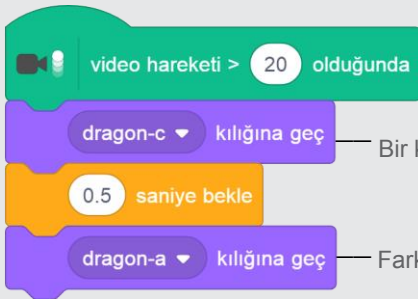


Birden fazla kostümü
olan bir kukla seç.



Kuklanın farklı kostümelerini
görmek için fare ile üzerine
gel ve bekle.

KODLA



Bir kostüm seç.

Farklı bir kostüm seç.

DENE

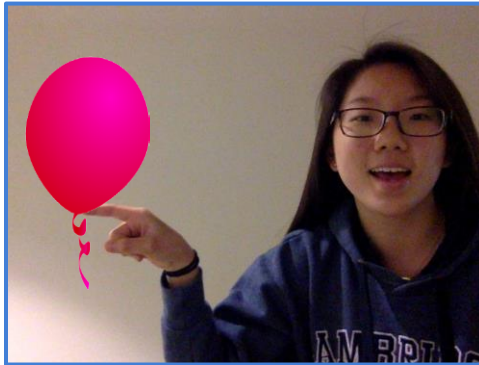
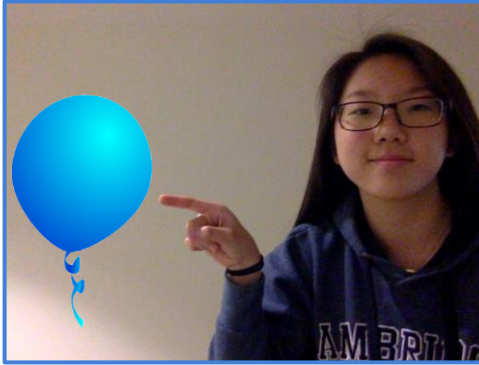
Ejderhayı canlandırmak için etrafında hareket et.



Balon Patlatmaca



Balonu patlatmak için parmağını kullan.



Balon Patlatmaca

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Eklentiler düğmesine tıkla
ve **Video Algılama**'yı seç



Bir kukla seç, örneğin Balon.

KODLA



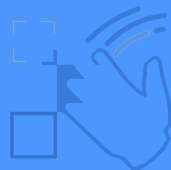
Zorlaştırmak için
daha büyük bir sayı yazın.

DENE

Parmağınla balonu patlat.



Davul al



Ses ıkaran karakterlerle etkileşime ge.

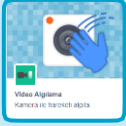


Davul Çal

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Eklentiler düğmesine tıkla
ve **Video Algilama**'yı seç



Drum



Drum-cymbal

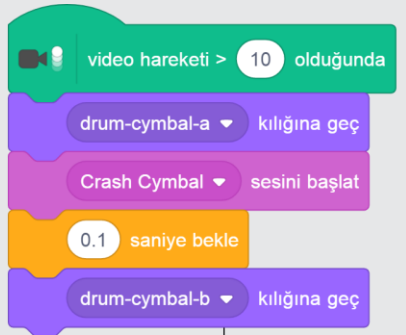
İki kukla seç,
örneğin Drum ve Drum-cymbal.

KODLA

Kodlamak istediğin davulu tıklayarak seçtikten sonra kodunu ekle.



Boyutu küçültmek için eksi işareti koy.



Farklı bir kostüm seç.

DENE

Davul çalmak için ellerini kullan!



Uzak Dur Oyunu



Bir kukladan kaçmak için etrafta gezin.



Uzak Dur Oyunu

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Eklentiler düğmesine
tıkla ve **Video**
Algılama'yı seç.



Bir arka plan seç,
örneğin Okyanus.



Bir kukla seç,
örneğin Denizanası.

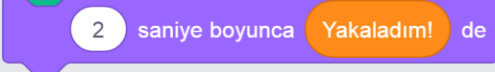
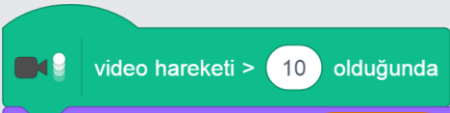


KODLA



0 ile 100 arasında bir sayı girin.
(Videoyu göstermek için 0,
videoyu şeffaf yapmak için 100.)

sürekli tekrarla



DENE

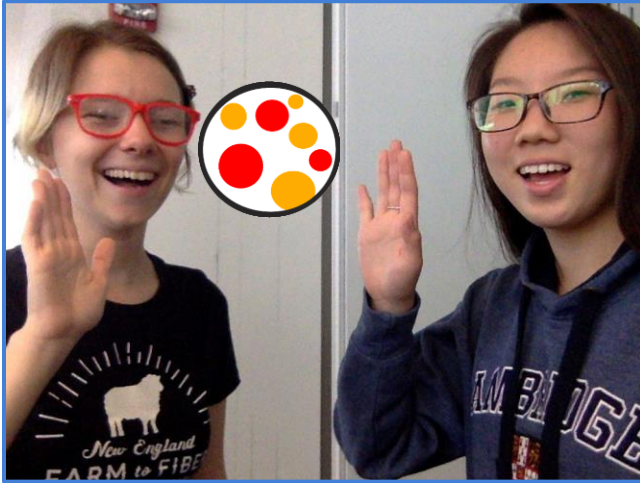
Denizanasından kaçmak için etrafta gezin.



Top Oyna



Ellerin ile bir kuklayı ekranın bir tarafından
öbür tarafına hareket ettir .



Top Oyna

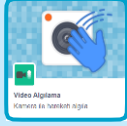
scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Eklentiler düğmesine tıkla
ve **Video Algılama**'yı seç



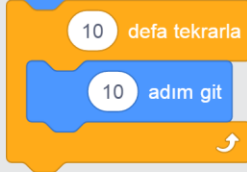
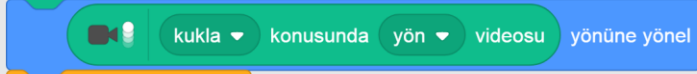
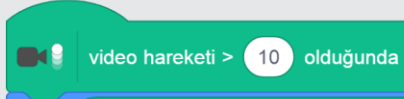
Bir kukla seç, örneğin Beachball.



KODLA



x 0 y 0 konumuna git



Menüden **Yön**'ü seç.

DENE



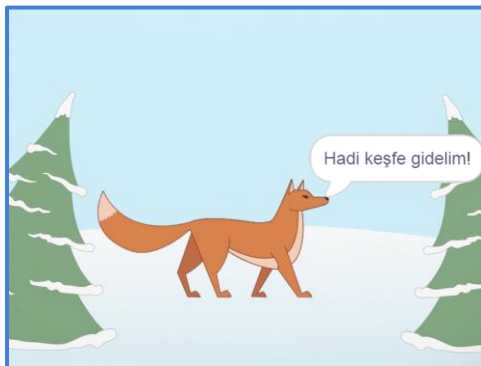
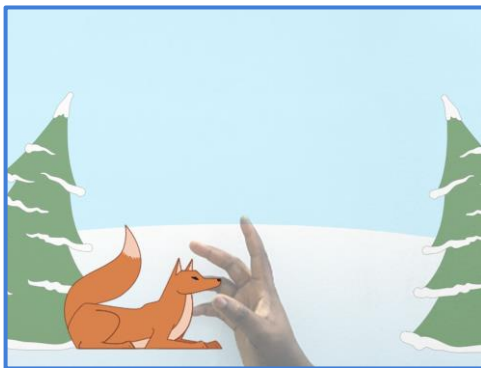
Ellerinle plaj topunu ekran etrafında hareket ettir.

Bir arkadaşınla birlikte oyna.

Bir Macera Başlat!



Ellerini hareket ettirerek bir hikaye ile etkileşime geç.



Bir Macera Başlat!

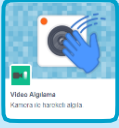
scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Eklenti Ekle
düğmesine tıkla.



Video Algilama 'yı seç



Bir dekor
seç.

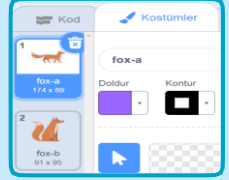


Bir kukla
seç.



Kostümler

Seçtiğin kuklaya ait diğer
kostümleri görmek için
Kostümler sekmesine
tıkla.



KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla

tıklandığında

x -160 y -100 konumuna git

Bir başlangıç
noktası belirle

fox-c kılığına geç

Bir kostüm seç

kukla konusunda hareket videosu > 20 olana kadar bekle

fox-a kılığına geç

Başka bir kostüm seç.

1 saniyede x 0 y -50 konumuna git

Karakterinin gideceği
bir yer belirle.

2 saniye boyunca Haydi keşfe gidelim! de

kuklanın video hareketi

> 20

**Kukla üzerindeki video
hareketi** bloğunu operatörler
kategorisindeki **Büyük**
bloğunun içine ekle

DENE

Yeşil bayrağa bas. Daha sonra tilkiyi uyandırmak için ellerini sallla.