



KARAKTERİZASYON

Giriş

Bu kodlama etkinliğinde, bir hikayedeki karakteri veya karakterleri ayrıntılı olarak tanımlayan bir proje yapmaya çalışacağız.

Etkinlik Detayları

Scratch projelerinde kuklalar olarak adlandırılan özel nesneler kullanılır. Hikayelerimizde karakter olarak onları kullanırız. Hikayeler genel olarak onlar etrafında şekillenir. Seçtiğimiz bir karaktere farklı kostümler giydirebilir karakterin görünümünü değiştirebiliriz. Karakterimizi hayvana, metine, insana, araca vs. benzetebiliriz. Yeni bir karakter oluştururken “**Bir Kukla Seç**” bölümünden Scratch programının bizlere sunduđu hazır karakterlerden seçebilir, bilgisayarımızda yüklü olan bir öğeyi açabilir veya kendimiz yeni bir karakter çizebiliriz.

Kod blokları karakterimize istediğimizi yaptırabilmemiz için kolay tasarımıyla bizlere sunulmuş araçlardır. Kod bloklarında bulunan kodları alt alta sıralayıp komut dizisi oluşturarak karakterimizin hareket etmesini, konuşmasını, müzik çalmasını, işlemler yapabilmesini sağlayabiliriz.

Karakterizasyon etkinliğinde okul ödevi olmayan bir karakterin hikayesini kodlamaya çalışacağız. Öğrenciler bu karakteri davranışları, düşünceleri ve sözcükleriyle açıklarlar. Bu karakterler güncel olaylardan, tarihsel figürlerden veya öğrencilerin yakın çevrelerinden tanıdığı kimseler olabilir.

Öğrenme Hedefleri

- Olay bloklarını kullanma (Bayrak tıklandığında gibi)
- Bir karakter seçerek hikayeye başlamak için en az üç kez “Görünüm” blođu sıralayarak karakteri konuşturmak.
- Hikayelerini canlandırmak için hareket blokları kullanımı yapmak.
- İki karakter arasında diyalog kurmak için bekleme bloklarını kullanmak.

Ele Alınan Konular

- [Paralellik](#): Bağımsız ya da birbirine bağımlı olarak aynı anda gerçekleşen olayların sürecini ifade eder.
- [Hata Ayıklama](#): Bir program istenildiği şekilde çalışmadığı zaman, programdaki hataları tespit etme ve çözme sürecidir.
- [Kontrol Yapıları](#): Bir programın çalışma şeklinin yönünü veya akış düzenini belirleyen kod bölümleridir. Bu aktivitedeki kontrol yapısı döngülere odaklanır.



İşlemler

1. Aktivitenin Tanıtımı:

- a. Bu aktivitede, okulu için hazırlaması gereken bir ödevi henüz tamamlayamayan bir öğrencinin hikayesini anlatmak için kodlama yapılacaktır.

- b. Şimdi şu sorulara cevap arayalım :

Birinin bir ödevi yapmamasının nedenleri nelerdir?

Birinin ödevini yapmamasının tuhaf, eğlenceli veya fantastik nedenleri nelerdir?


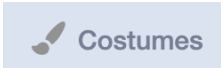



Birileri görevlerini(ödevlerini) yapmadıklarını öğrendiğinde ne yapabilir, neler olabilir?

2. Karakter Hakkında:

- a. Görevini (Ödevini) yapmayan biri hakkında bir hikaye anlatmanın birçok yolu vardır. Aktivitenin konusuna uygun bir karakteri okul hayatında yaşadıklarınızı dikkate alarak hayal etmeye çalışın.
- b. Karakterinizin böyle bir durumda ne söylediğini, düşündüğünü veya yazdığınız kodu çalıştırmak isteyenlere karakteriniz hakkında neler göstermek istediğinizi belirlemeniz gerekmektedir.
- c. Karakteriniz akıllı, cesur, esnek ve zeki mi? Karar vermelisiniz.

Eklenti Çözüm Klavuzu

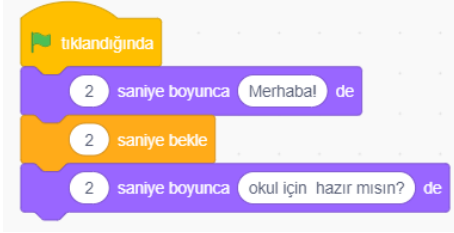
Aktiviteyi programlarken karşınıza çıkan problemleri aşağıdaki adımları izleyerek çözümlere ulaşabilirsiniz.

Ne istiyorum	Nasıl yaparım
Silinen bir karakteri geri yükleme.	Düzenle-Kuklayı Geri Getir
Silinen kodu geri getirme.	Sağ mouse - Geri Al
Karakter yönünü çevirme	<div>Karakter seç -> </div> <div>Kostümler -> </div> <div>Seç aracı -> </div> <div>Yatay Çevir </div>
Karakter boyutunu değiştirme	<div>Karakteri seç -> </div> <div>Boyut değiştir. Size <input type="text" value="100"/></div>

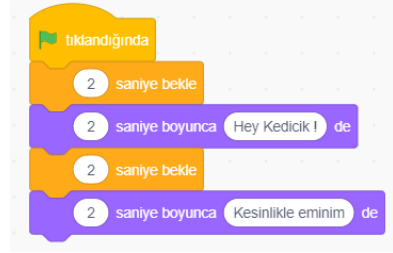


“Bekleme” blokları ile sıralama kodu oluşturma.

Ana Karakter



İkinci Karakter



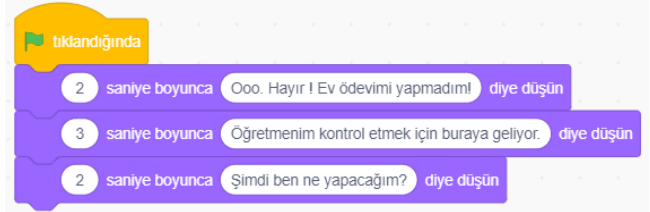
Karakterizasyona Giriş

Karakter Ekleme :



Karakter düşünceniz nedir?

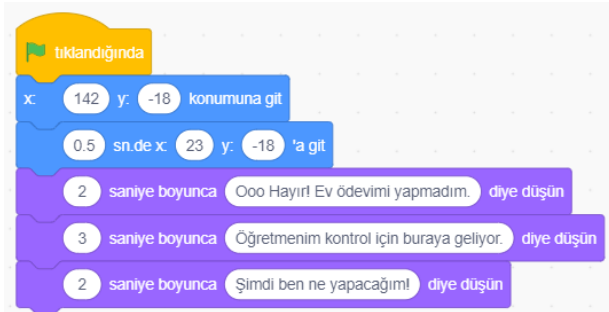
Bir karakter seçin ve ne düşündüklerini göstermek için kod ekleyin.



Karakterinizi Hareketlendirin

Karakterinizi sahne boyunca hareket ettirmek ve karaktere ait bazı kişilik özelliklerini veya ruh hallerini ortaya çıkarmak için hareket kodu bloklarını kullanın.

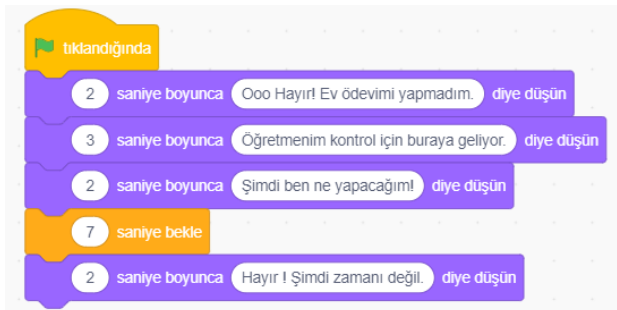
Ana Karakter:

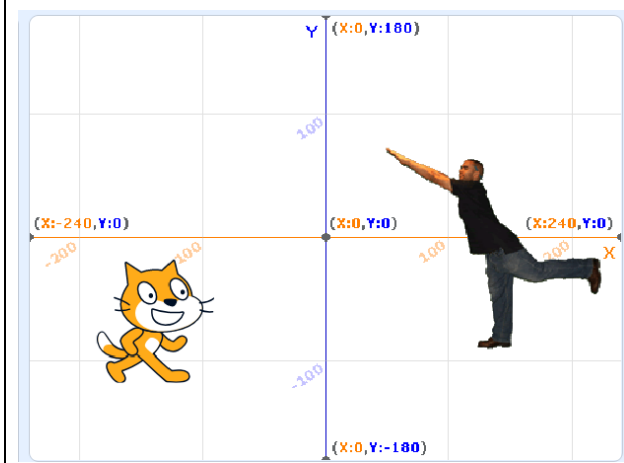


Öğretmen veya Arkadaş Ekleme

Hikayene öğretmen veya arkadaş gibi başka bir karakter ekle.

Ana Karakter:



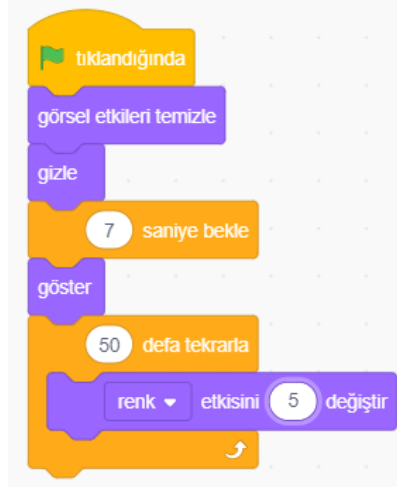


Yeni Karakter :



İlginç Bir Nesne Ekleme

Hikayene beklenmedik veya şaşırtıcı bir nesne ekle.
Örneğin bir kalem.



Bu derste neler öğrendiniz? Buraya yazınız.