



Diyalog

Giris

Diyalog etkinliğinde öğrenciler iki karakter arasındaki herhangi bir konu ile ilgili bir konuşmayı bloklar kullanarak programlarlar.

Bilgisayar bilimi kod kullanır. Kod, bilgisayara talimatlar vermenin başka bir yoludur. Kod yazmanın birçok yolu vardır, ancak başlamak için blok kodlama yapılabilen Scratch adlı bir programlama dili kullanacağız.

Diyalog, karakterlerin birbirleriyle veya izleyiciyle hatta kendi kendileriyle herhangi bir konu hakkında konuşmasıdır. Konuyu ise anlatılmak istenilen hikaye yada hikayeler belirler.

Diyalog, izleyicilerinizin yada kodunuzu kullanmak isteyenlerin hikayenizde neler olduğunu anlamalarına yardımcı olabilir. Çalışmaya başlamadan önce karakterleri belirlemeli ve karakterlerin hikayeyi anlatması için neler söylemesi gerektiğine karar vermelisiniz.

Karakterler hikayeyi karşılıklı anlatırken bir sürprizle karşı karşıya kalabilir, birbirlerine sorular sorabilir, diğer karakterin bir şeyi tahmin etmesine yardımcı olacak ipuçları verebilirler veya farklı fikirler söyleyerek diyaloga devam edebilirler.

Bu çalışmada iki karakter üzerinden ikili konuşmalar (diyalog) şeklinde hikaye anlatılmaya çalışılacaktır. Çalışmanın sonunda anlatılmak istenen hikayenin ne olduğunu çalışma kağıtlarında uygun bir yere yazabilirsiniz. Daha sonra kendi belirlediğiniz bir hikayeyi uygun şekilde kodlayabilirsiniz.

Öğrenme Hedefleri

Bu çalışma sonunda aşağıdaki öğrenme hedeflerine ulaşılmaya çalışılacaktır.

- “Görünüm” ve bekleme bloklarını kullanarak iki karakter arasında bir diyalog oluşturma.
- Bir dizi kodu tetiklemek için “ses” bloklarını kullanımı (“... bitene kadar ses çal” gibi).
- Hikayeyi sıralamak için “olay” blokları eklemek (“haber” gibi).
- Hikayeyi kişiselleştirmek için “görünüm” blokları kullanımı (“kostümü” ve “fonu değiştir” gibi).

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.

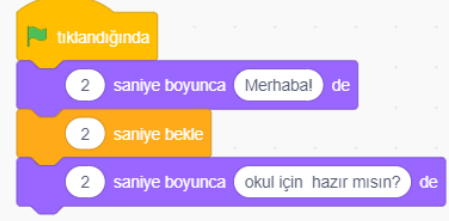
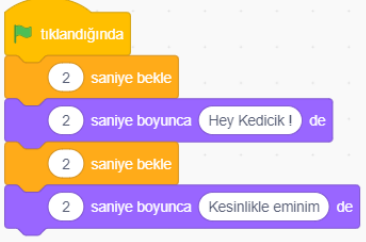
İşlemler

1. Aktivitenin Tanıtımı:
Bu aktivitede, iki karakter arasındaki bir konuşma olan diyalog kodlanacaktır.
2. Bir karakterin söylediği ve başka bir karakterin buna nasıl tepki verdiğini belirleyerek, izleyicilerinize karakterler hakkında çok şey söyleyebilir ve hikayenizin eylemini veya planını daha ileri taşıyabilirsiniz.
3. Çalışmaya başlamadan önce hikaye konusunda ön hazırlık yapmak kodlamayı kolaylaştıracaktır. Hikaye ve karakterler belirlenmeli olaylar sıralanmalı, hikayeye uygun arka planlar seçilmelidir.

Eklenti Çözüm Klavuzu

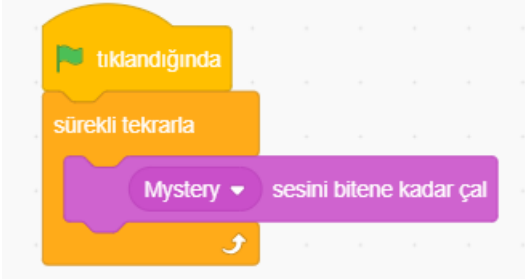
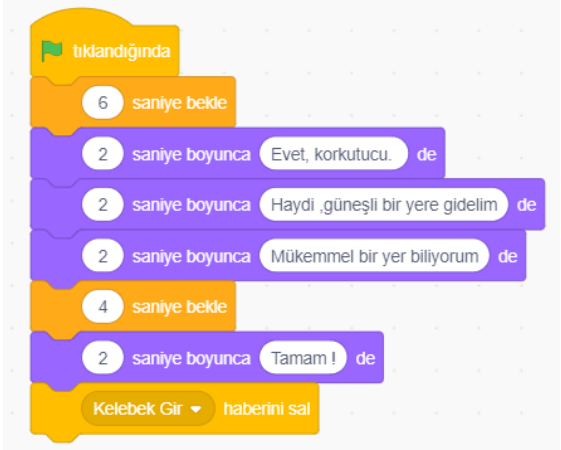
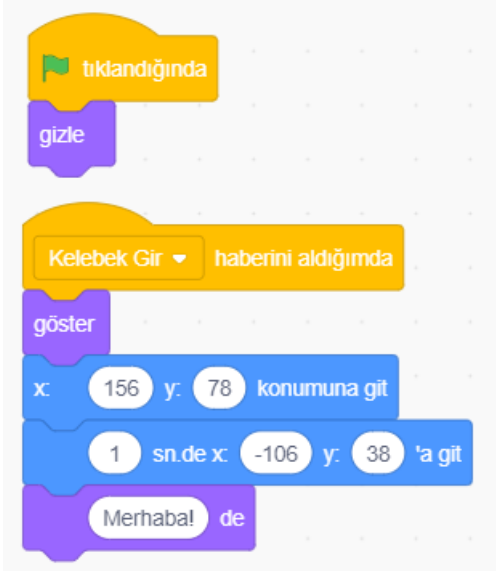
Ortak Scratch gereksinimleri

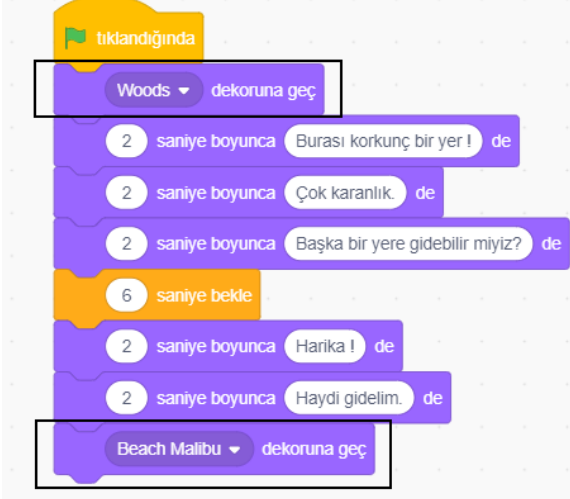
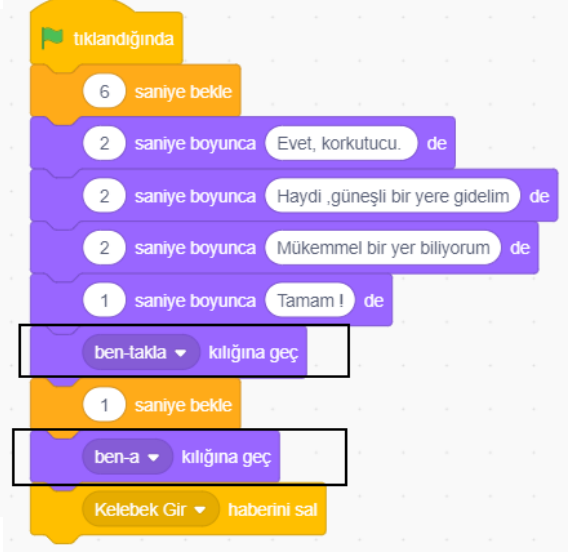
Ne istiyorum ?	Nasıl yaparım
Silinen bir karakteri geri yükleme.	Düzenle-Geri Getir
Silinen kodu geri getirme.	Sağ mouse - Geri Al
Karakter yönünü çevirme	<div>Karakter seç -> Kostümler -> Seç aracı -> Yatay Çevir</div> <div>   </div>
Karakter boyutunu değiştirme	<div>Karakteri seç -> Boyut değiştir.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

<p>“Bekle” blokları ile sıralama kodu</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Ana Karakter</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>İkinci Karakter</p>  </div> </div>
---	--

Diyalog kodlamaya başlama :

Diyaloğa Giriş	Karakterler Arası Diyalog Programı
<p>Ne söylediklerini göstermek için iki karakter seçin ve kod blokları ekleyin.</p> <p>İlk karakter:</p> 	<p>İkinci karakter :</p> 

Hikayeye Müzik Ekleyin	Üçüncü bir Kod Bloğu Ekleme
<p>Program başladığında arka plan müziği ekleyin.</p> <p>Bu müzik programın başlangıcından sonuna kadar sürekli olarak çalmaya devam edecektir.</p> <p>Arka plan müzikleri hikayenize duygular (heyacan, gizem, korku vb.) katmanızı sağlar.</p> <p>İlk veya ikinci karakter kod bloklarının olduğu yere:</p> 	<p>“Haberini Sal” bloğunu kullanarak üçüncü bir karakter ekleyin. Böylece olay bloklarına giriş yapın.</p> <p>İlk veya ikinci karakter:</p>  <p>Yeni Karakter (Kelebek):</p> 

Sahnenin Değiştirilmesi	Kostümlerin Değiştirilmesi
<p>Arka fonu değiştirerek hikaye planını ilerletin:</p> <p>İlk veya ikinci karakter:</p>  <pre> tıklandığında Woods dekoruna geç 2 saniye boyunca Burası korkunç bir yer ! de 2 saniye boyunca Çok karanlık. de 2 saniye boyunca Başka bir yere gidebilir miyiz? de 6 saniye bekle 2 saniye boyunca Harika ! de 2 saniye boyunca Haydi gidelim. de Beach Malibu dekoruna geç </pre>	<p>Hedef kitlenizin hikayenizi daha iyi anlamasını sağlamak için karakterinizin görünümünü değiştirin.</p> <p>İlk veya ikinci karakter:</p>  <pre> tıklandığında 6 saniye bekle 2 saniye boyunca Evet, korkutucu. de 2 saniye boyunca Haydi ,güneşli bir yere gidelim de 2 saniye boyunca Mükemmel bir yer biliyorum de 1 saniye boyunca Tamam ! de ben-takla kılığına geç 1 saniye bekle ben-a kılığına geç Kelebek Gir haberini sal </pre>

Hikayenin Konusu :

NE ÖĞRENDİM ???

.....