

Hikaye Anlatım Uygulama Çalışması

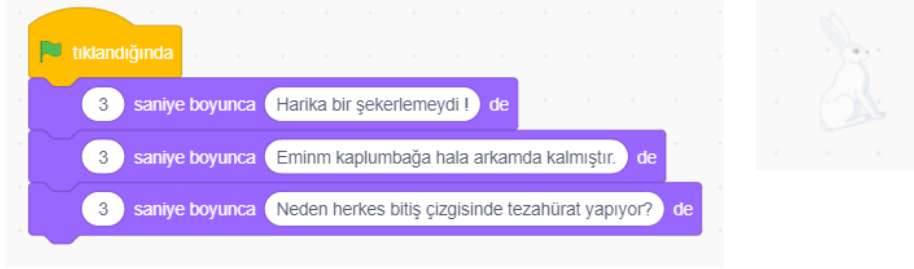
Arka plan resimleri : Forest
Karakterler : Hare, parrot, Frog, Microphone
Sesler : Cheer, Odesong
Hikayenin Konusu : Tavşan-Kaplumbağa yarışmasında tavaşanın kestittiği an.

Tavşan-Kaplumbağa hikayesini tekrar hatırlayarak tavşanın uykudan kalktığı anı düşünün. Bu anda tavşan neler söyler ve yapar? Üçüncü bir şahıs hikâyeyi dinleyicilere nasıl anlatır? Hikâyenin serüvenini bundan sonra kodlamaya çalışın.

Not: Bu çalışmayı yaparken kodladığınız blokların hangi kod bloğu kategorisine ait olduğunu uygun şekilde yanlarına yazınız.

- 1- Görünüm bloklarını kullanarak tavşanın uyukudan kalktığı ilk anda söyleyebileceklerini kodlayın.

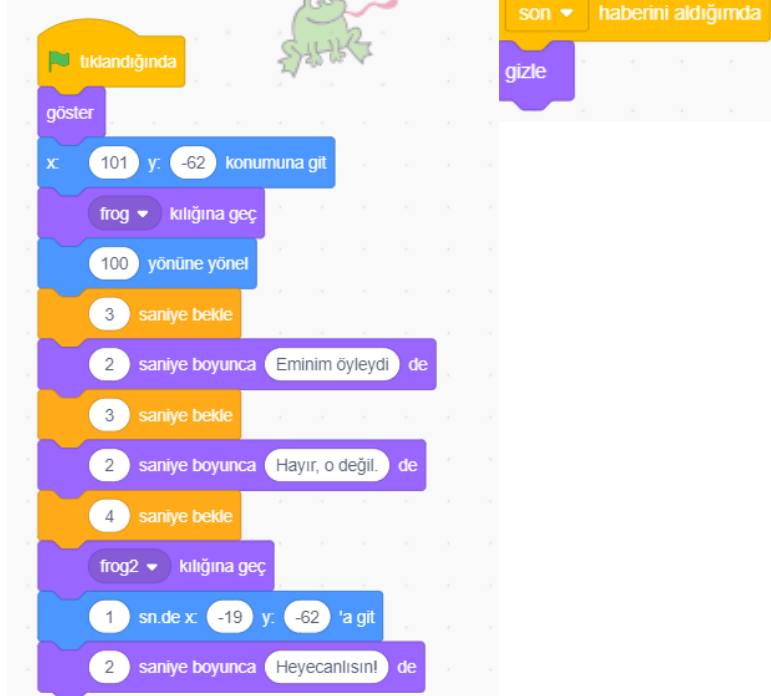
Tavşan :



Bu noktalara blokların ait olduğu kod kategorisiniz yazınız...

- 2- Hikayeye ikinci bir karakter dahil ederek tavşanla diyalog oluşturmasını sağlayın

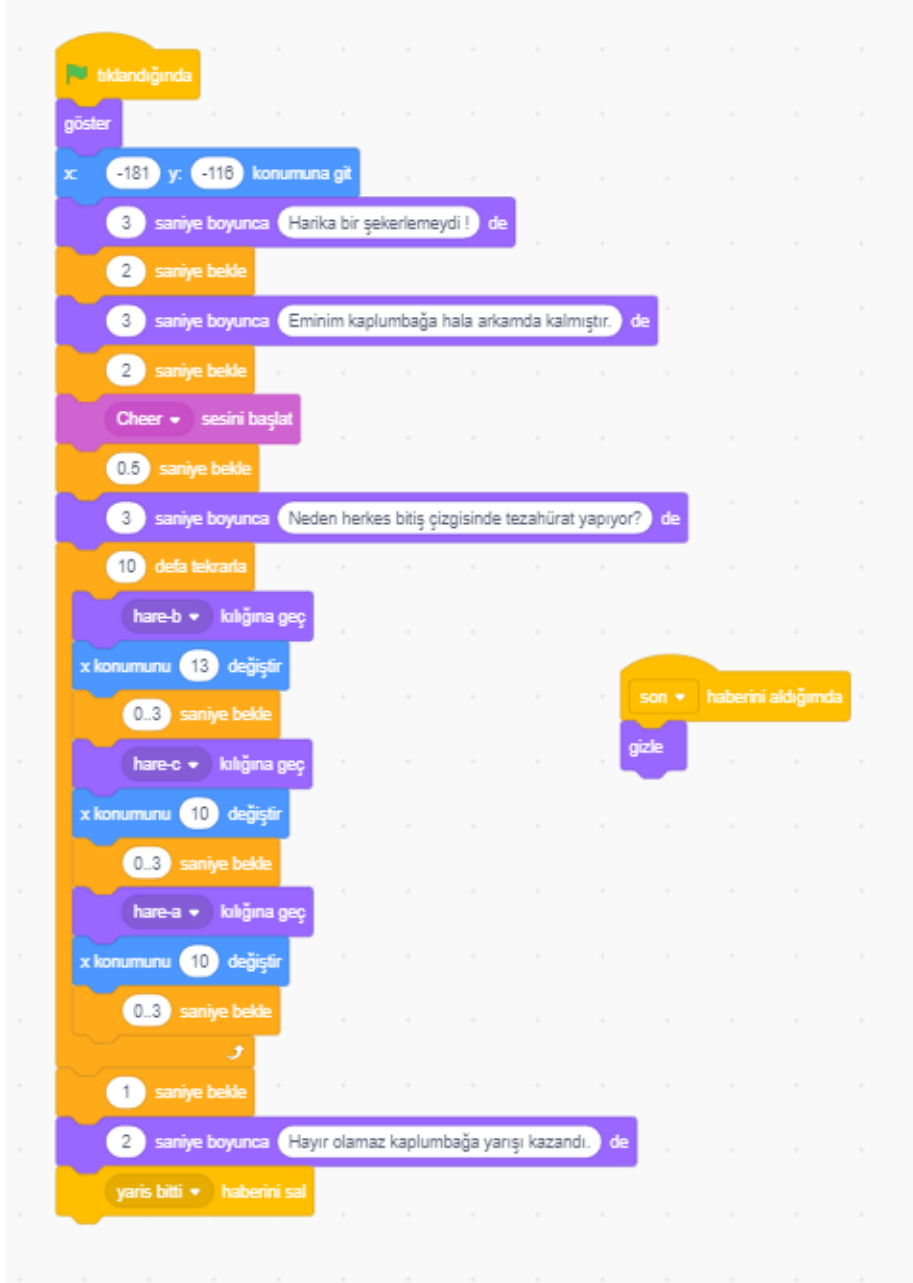
Kurbağa :



.....
.....
.....
.....
.....



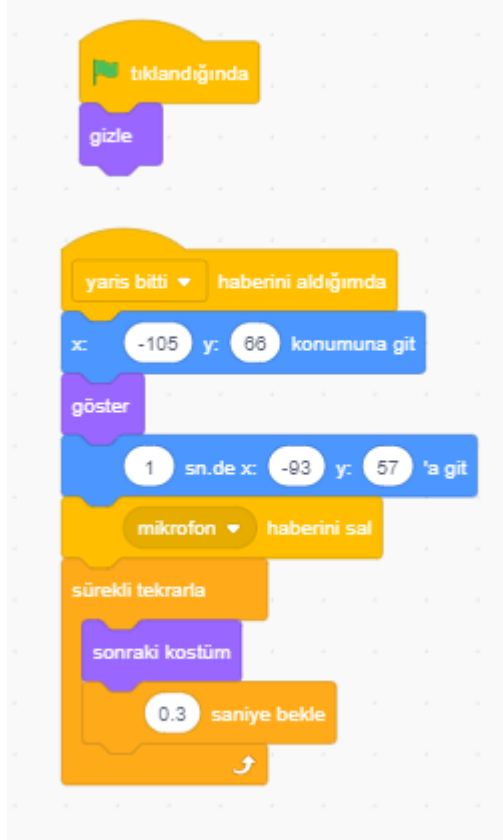
3- **Tavşana** ait olan kod bloklarının tamamını ekleyelim.





- 4- Kod bloklarına üçüncü şahıs bakış açısıyla anlatımı sağlamak için yeni bir karakter ekleyiniz.

Papağan :



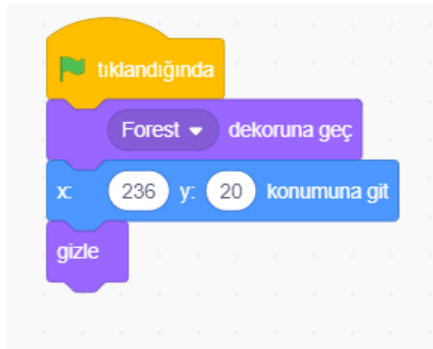
.....

.....

.....

.....

- 5- Papağanın konuşmasını sağlamak amacıyla 4. karakter olarak koda **mikrofon** kuklasını ekleyerek kodlayınız.



.....

.....



```
mikrofon haberini aldığımda
göster
1 sn.de x: 17 y: 20 'a git
3 saniye boyunca Tavşan az önce uykusundan uyandı ! de
3 saniye boyunca Fakat kaplumbağa bitiş çizgisini çoktan geçti. de
3 saniye boyunca Tavşan övünmemeli. Yavaş ve sakın olan yarışı kazandı. de
son haberini sal
gizle
dekor 2 dekoruna geç
Odesong sesini bitene kadar çal
```

- 6- Arka plana hikayenin bitişini sağlamak için son bir dekor oluşturun. Dekora verdiğiniz isme göre uygun kod bloğundaki dekor ismini değiştirin.

Kaplumbağa kazandı Tavşan Kaybetti
Anlatan : Papağan