

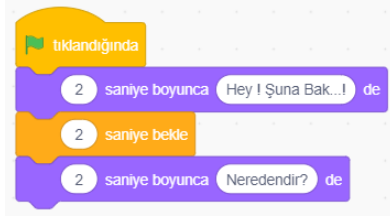
## Sıradışı Bir Keşif Uygulama Çalışması

Arka plan resimleri : Space  
Karakterler : Spaceship, Goblin, Ben, Planet2, Kukla1(Kendi yaptığımız kukla)  
Konu : Benzersiz bir nesneyi keşfeden karkaterlerin hikayesi.

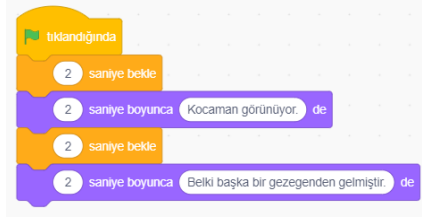
**Not:** Bu çalışmayı yaparken kodladığınız blokların hangi kod bloğu kategorisine ait olduğunu uygun şekilde yanlarına yazınız.

- 1- Sohbet Başlat: Konuşmalarına devam etmek için her iki karaktere uygun söyleme blokları ekleyin

**Goblin:**

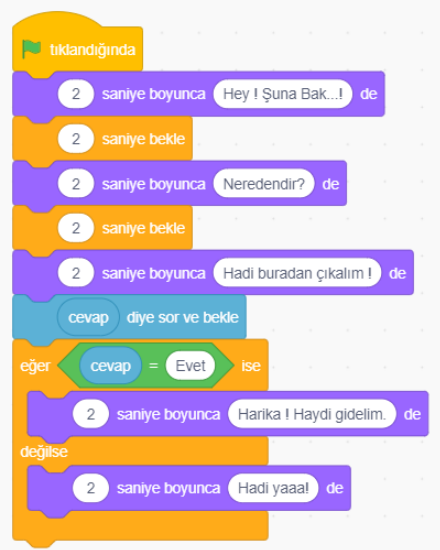


**Ben:**



- 2- Karar Verme : İzleyiciye bir soru sorun ve yanıtlarına göre bir şeyler yapın

**Goblin :**



Bu noktalara  
blokların ait olduğu  
kod kategorisiniz  
yazınız...

.....

.....

.....

.....

.....



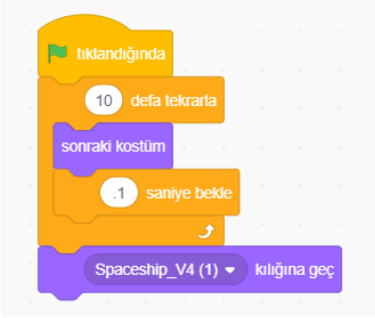
3- Renk Değişikliğini Kodlama: Nesnenin rengini tekrar tekrar değiştirin.

Space ship :



4- Kendi Animasyonunu Boya: Çizim bölümünde Sapaceship nesnenizi uygun şekilde yeni şekiller ekleyerek boyayınız. Böylece daha dikkat çekici bir hale getiriniz. Farklı kostümlere geçecek şekilde kod blokları ekleyiniz.

Space ship :



5- Nesnenizi Sıçratın: Hareketli grafiği sahnenin her yerinde hareket ettirin, ardından belirli bir noktaya geri dönmesini sağlayın

Space ship :





- 6- Darbeli Nesne Oluřturma : Nesnenin büyümesini ve küçülmesini sağlayarak nesneyi hayata geçirin.

Space ship :



- 7- Hikaye Başlığını Canlandırın: Hikayenin başlığı için bir kukla çizim alanından yeni bir kukla çizin ve ona animasyon programlayın.

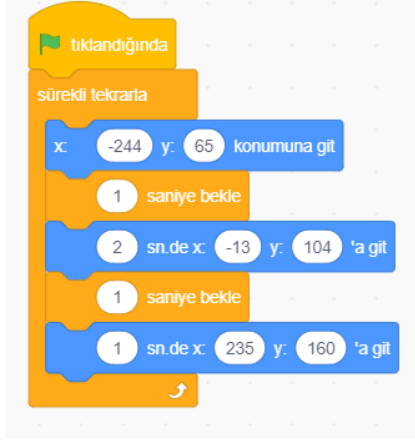
**İnanılmaz Keşif**





8- Nesne Ekleme : Daha fazla eylem oluşturmak için hikayeye başka bir hareketli kukla ekleyin.

**Planet 2:**



**Kendiniz Yapın .:**

- 1- Kullanıcıdan aladığınız cevap eğer “evet” ise karakterlerinizi uzay mekiğine bindirerek yukarı doğru hareket ettirip sahneden dışarı çıkaracak kod bloklarını tasarlayarak uygun yere ekleyip çalıştırınız.