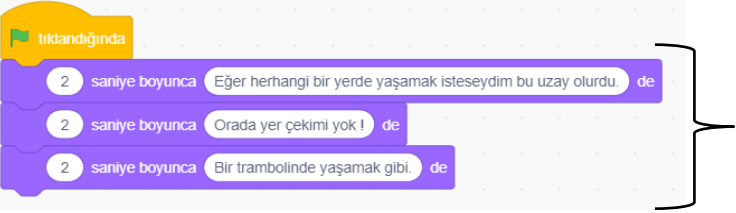
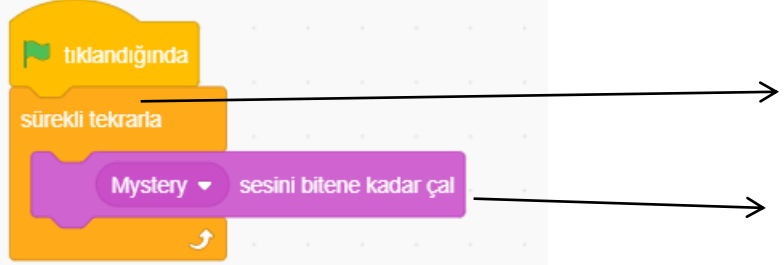
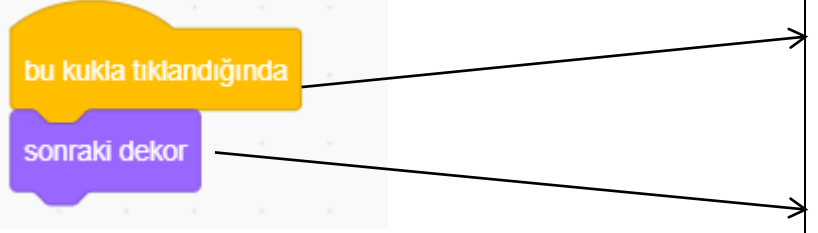


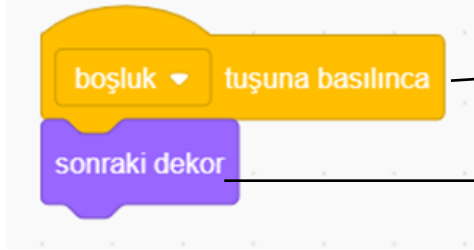
### Etkileşimli Sunum Uygulama Çalışması

Arka plan resimleri : Kendi oluşturduğumuz “başlık” , Neon Tunnel, Stars  
Karakterler : Skeleton, Button  
Sesler : Dance space, Dance sitar  
Sunumun Konusu : Uzaya Gitmek

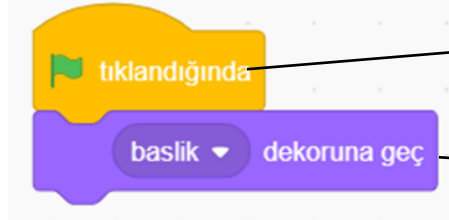
Uzay hakkındaki ilk aklınıza gelen düşüncelerinizi en az üç slayt olacak şekilde scratch ile kodlayınız.

#### Ana Karakter (Sunucu):

<p>1- Görünüm bloklarını kullanarak “başlık” slaytının olduğu ilk dekora slayt için giriş cümleleri oluşturun.</p> 	<p>Görünüm Bloklarında</p>
<p>2- Sunumun ilk girişte dikkat çekmesini sağlamak için konuya uygun bir fon müziğini başlık slaytına ekleyin</p> 	<p>Kontrol Bloklarında</p> <p>Ses Bloklarında</p>
<p>3- Mouse yada klavyeden bir tuşa basıldığında slaytlar arası geçiş sağlamak için olay bloklarını kullanarak gerekli kodları ekleyin.</p> 	<p>Olay Bloklarında</p> <p>Görünüm Bloklarında</p>

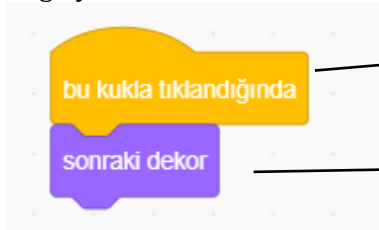


- 4- Kod çalıştırıldığında çalışmanın “başlık” slaytından başlaması için kod ekleyin.



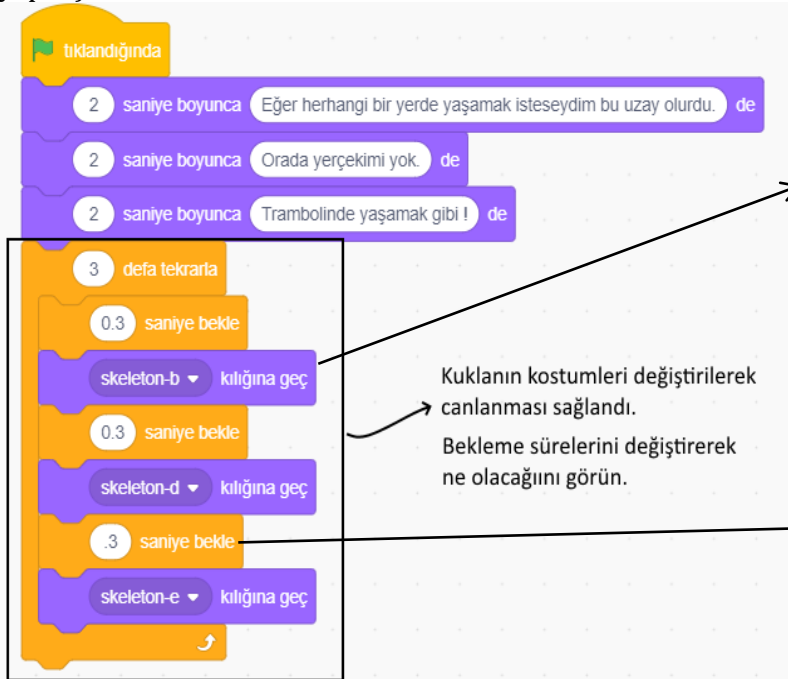
### İkinci Karakter Buton :

- 5- Çalışmanıza **buton** ekleyerek sunum sonraki slaytlara ilerlemesini sağlayın.



### Ana Karakter (Sunucu):

- 6- Kostüm değiştirme bloklarını kullanarak anlatıcıyı (sunum yapan) canlandırın.



Kuklanın kostümleri değiştirilerek canlanması sağlandı.  
Bekleme sürelerini değiştirerek ne olacağını görün.

Olay Bloklarında

Görünüm  
Bloklarında

Olay Bloklarında

Görünüm  
Bloklarında

Olay Bloklarında

Görünüm  
Bloklarında

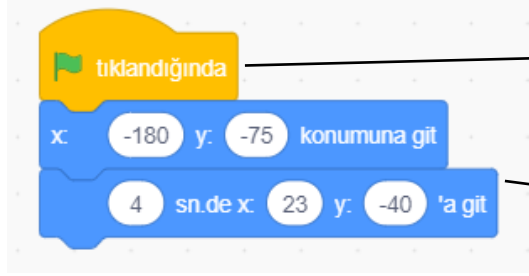
Görünüm  
Bloklarında

Kontrol  
Bloklarında



7- Sunucuya kayma ve zıplama hareketleri ekleyin

a- Kayma hareketi



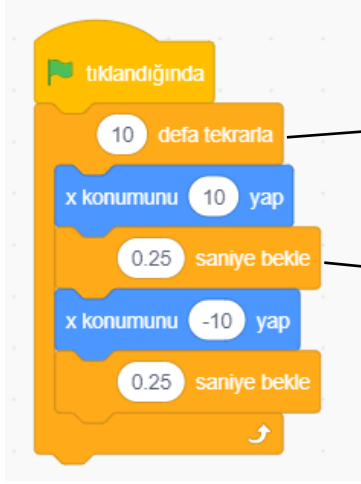
?

.....

?

.....

b- Zıplama hareketi



?

.....

?

.....

**Kendiniz Yapınız :**

8- 6. İşlemden Sunucu karaktere eklenen animasyonun müzik eşliğinde olmasını sağlayınız.

9- Uygulamanıza akışa uygun en az iki slayt daha ekleyiniz.