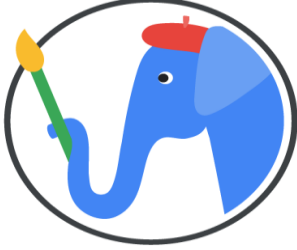


## Kendi Google Logomuzu Oluşturun

### Giriş



“Kendi Google logonuzu oluşturun” etkinliklerinin her birinde, öğrenciler Google logosunun kendi sürümlerini kodlar ve tasarlar. Google logosu internete girip Google kullanarak arama yapmak istediğimizde karşımıza çıkar. Google, tatilleri ve önemli kişileri, yerleri ve etkinlikleri kutlamak için genellikle özel logolar oluşturur. Bu logolar Google de çalışan tasarımcılar tarafından tasarlanır. Google sanatçılar ve programcılardan oluşan bir tasarım ekibi kurmuştur.

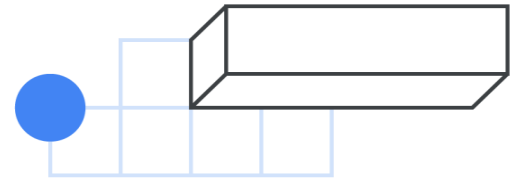
Bu aktivitede kendi özel logonuz için sanatçı ve programcı olacaksınız. Kendi logonuzun nasıl ve ne hakkında olmasını istediğinizi hayal edin. Oluştururken, bilgisayar bilimi kavramları hakkında bilgi edineceksiniz logo tasarlanırken olaylar, sıralama ve döngüler kullanacaksınız.

Scratch, kukla adı verilen karakterlere bir tuşa basıldığında renkleri değiştirmek için olay kod bloklarını kullanır.

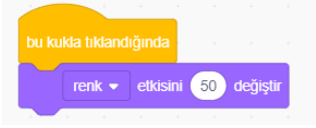
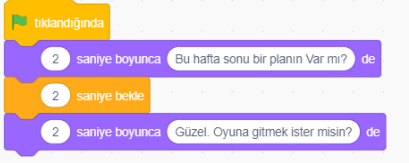

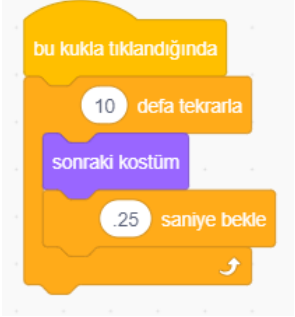

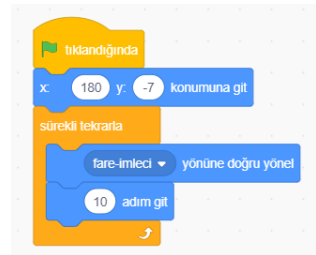

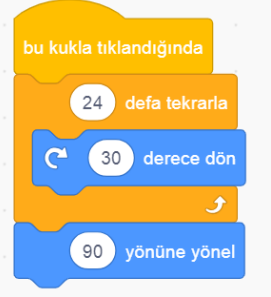
### Kapsanan Konular

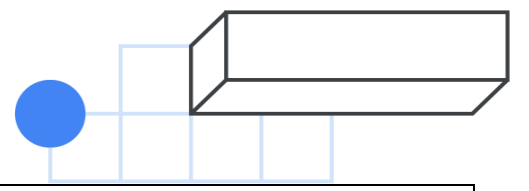
- Olaylar
- Sıralama Kodları
- Döngüler

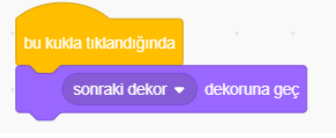
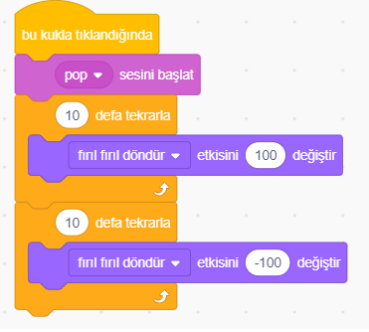
Olaylar	Sıralama Kodları	Döngüler
<p>Bir dizi kodu tetiklemek için kullandığımız özel kodlardır.</p> <p>Mouse ile tıklama, klavyeden bir tuşa basma, haberini salma vb.</p> <p>Olay kodu kullanıldığında bu olayla ilgili çalışmasını istediğimiz sıralı kodlar çalışırlar.</p> <p>Programımızın daha interaktif olmasını sağlarlar.</p> <p>İstediğimiz olay oluştuğunda karakterlerimizin ne yapması gerektiğini kodlayabiliriz.</p> <p>Örneğin “Bı kukla tıklandığında” olayını kullanarak kuklamızın yukarı aşağıya gitmesini sağlayabiliriz.</p>	<p>Oluşturmak istediğimiz programın amacına uygun arka arkaya sıraladığımız kodlardır.</p> <p>Karmaşık problemleri algoritma olarak ele almak için akış şemaları ve / veya sözle ifade edilmiş kod kullanılır.</p> <p>Kodlamaya başlamadan önce yapmak istediğiniz programın amacına uygun olarak kendi cümlelerinizle adım adım programınızı yazmaya çalışın.</p> <p>Arkasından bu cümlelerde ifade ettiklerinizi blok kodlara dönüştürün.</p>	<p>Tekrarlayan döngüler ve bileşik şartlar dahil olmak üzere kontrol yapılarını birleştiren programlar tasarlayın ve tekrarlayın.</p> <p>Öğrenciler, birden fazla Kontrol bloğunu birleştirerek mantıklı bir ilişkide iki veya daha fazla koşula dayalı bir eylem üretir.</p> <p>Örneğin, öğrenciler “tekrar” bloklarının içine “bekleme” blokları yerleştirebilir veya bir “tekrar” bloğunu diğerinin içine yerleştirerek iç içe döngüler oluşturabilirler.</p>



## Çözüm Eklenti Klavuzu

<b>Renk Değiştir</b>	<b>Birşeyler söyle</b>
<b>Herhangi bir harf (kukla):</b> 	<b>Herhangi bir harf (kukla):</b>  <b>Farklı bir kukla :</b> 
<b>Kostümler arasında geçiş yap</b>	<b>Sıçrayuan kelimeler</b>
<b>Herhangi bir harf (kukla):</b> 	<b>Herhangi bir harf (kukla):</b> 
<b>Kovalamak</b>	<b>Döndürmek</b>
<b>Herhangi bir harf (kukla):</b>  	<b>Herhangi bir harf (kukla):</b> 



Sahneyi Değiştir	Dans koşturma
<b>Herhangi bir harf (kukla):</b> 	<b>Herhangi bir harf (kukla):</b> 

**Not:** Kendi isminizin harfleri ile ilgili bir logo tasarımı kurgulayarak kodlama basamaklarını önce sözsel ifadelerle alt alta sıralı bir şekilde alttaki boşluğa yazın . Daha sonra oluşturduğunuz bu ifadelere göre isim lognuzu kodlayın.