



# Kahramanınız

## Giriş

Kahramanınız etkinliğinde, öğrenciler gündelik bir kahraman seçer ve gerçek hayat kahramanlarını bir süper kahramana dönüştürmek için bir hikaye - hatta bir oyun - programlar. Günlük hayatınızda her zaman dikkatle gözlemlediğiniz kahramanlarınızı kodlayarak onları süper kahramanlara dönüştürebilirsiniz!

## Aktivite Detay

Bu aktivitede öğrenciler, günlük hayatlarında bir kahraman olarak gördükleri, birileri hakkında bir hikaye veya oyunu kodlarlar. Kendi hayatınızdan bir kahraman seçeceksiniz ve kahramanınızı bir süper kahraman olarak gösteren bir proje kodlayacaksınız. Kahramanlarınız, hergün sizin etrafınızda sabırlı ve nazik olabilirler, siz anlayana kadar destekleyici bir şekilde size her şeyi açıklayan bir öğretmen gibi yada hasta olduğunuzda sizi izleyen bir büyükbaba veya büyükanne gibi yada kör bir kişiyi destekleyici bir yardımcı köpek gibi yada her şeyi yapabileceğinize inanan ve sizi cesaretlendirerek çok çalışmanıza yardımcı olan bir yaşam koçu gibi olabilirler.

Scratch, bir karakterin(kukla) görünümünü değiştiren kostümleri içerir. Bu projede, kostümler seçebileceğiniz farklı kuklalar kullanacaksınız.

Kostümler sekmesini seçin ve kahramanınızı temsil etmek için bir tane kostüm seçin. Sonra, kuklanınızın ne tür bir kahraman olduğu hakkında bir şeyler söylemesini sağlayın. Kahramanının kişiliğini ve gücünü göstermek için söyleme bloklarındaki metni değiştirin.

Bu bloklar sırayla çalışır. Buna "**sıralama kodu**" denir.

İstedığınız kadar "söyle" bloğu ekleyin ve kuklanınızın güçleri hakkında daha fazla şey söylemesini sağlamak için bir metin yazın. Kahramanınızı güçleri hakkında konuşacak şekilde programladıktan sonra, projeye hareket ve diğer kahramanınızı ilginç kılacak özellikler ekleyin.

## Öğrenme Hedefleri

- Bir başlangıç projesi açın ve kahramanlarınızı temsil etmek için kukla veya karakter için bir "kostüm" seçmek.
- Bir dizi kodu tetiklemek için olay bloklarını ("bayrak tıklatıldığında" gibi) kullanmak.
- "söyle" ve "bekle" bloklarını kahramanlarının konuşmasını ve başka bir karakterle diyalog kurmasını sağlamak için eklemek.
- "Tuşlara basıldığında" olaylarını kullanarak yapılacak eylemleri programlamak.
- Hareket bloklarını kullanarak nesneyi ekran boyunca hareket ettirmek.
- Döngü bloklarını kullanarak işlemleri tekrarlamak.
- Kahramanları belirli bir eylem gerçekleştirdiğinde puan kazanmaları için programlamak.
- Scratch'taki "Paint Editor" ü kullanarak kendi kahramanlarınızı çizmek.

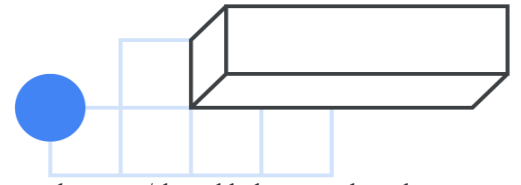
## İşlemler

1. Aktivitenin Tanıtımı :
  - a. Bu aktivitede, kendi hayatınızdan bir günlük kahraman seçeceksiniz. Ardından, kahramanınızı süper kahraman olarak gösteren kodu kullanarak bir proje oluşturacaksınız! Günlük bir kahraman nazik, sevecen,


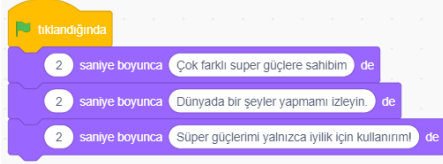
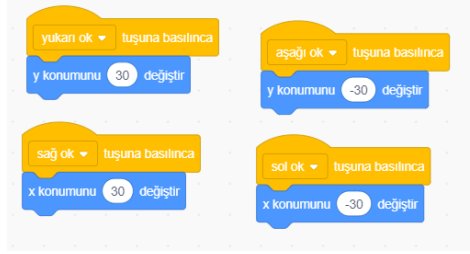

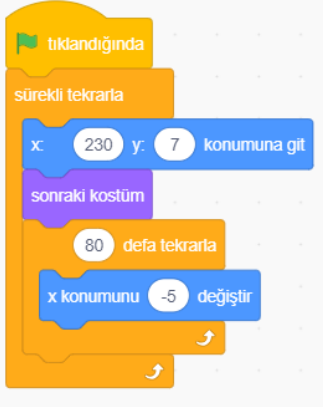
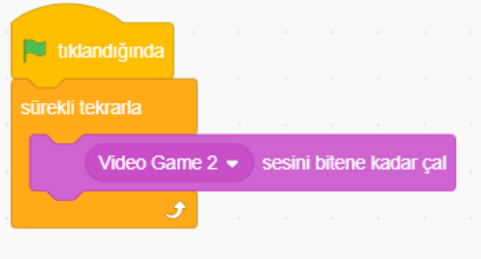


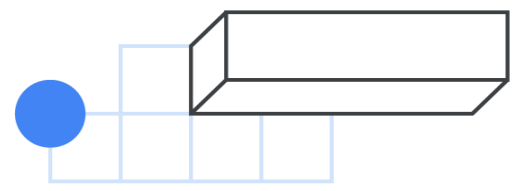
destekleyici veya cesaret verici biridir. Bir arkadaş, evcil hayvan, ebeveyn / büyükbaba veya büyükanne, yaşam koçu veya öğretmen olabilirler.

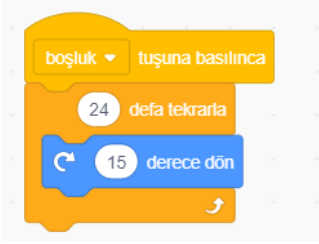
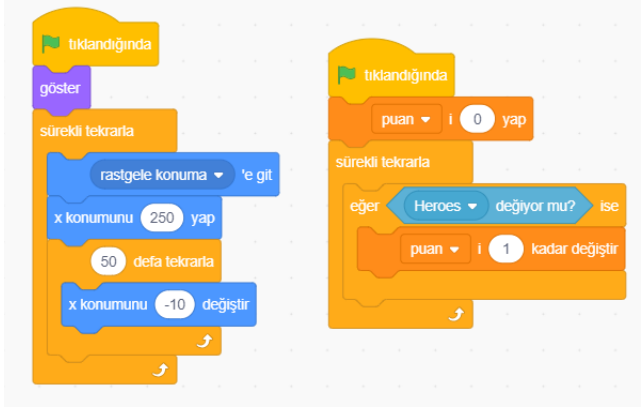
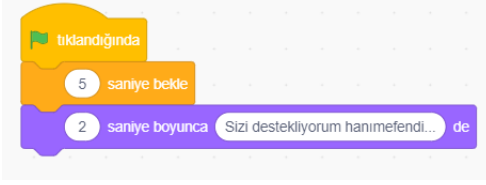
- b. Projenizde kimi kahraman olarak seçeceksiniz? Karar verin.



## Çözüm Eklenti Klavuzu

<b>Giriş: Kahramandan Süper Kahramana</b>	<b>Kahramanını Hareketlendir</b>
<p>Kahramanınız olarak bir karakter seçin ve onları konuşurun. <b>Kahraman karakter :</b></p>  	<p>Kahramanını ok tuşları ile yukarı, aşağı, sola ve sağa hareket etmeye programla. <b>Kahraman karakter :</b></p> 
<b>Binalar üzerinde uçmak</b>	<b>Arka Plan Müziği Ekle</b>
<p>Binayı, ekranın alt kısmında hareket edecek şekilde programlayın. <b>Bina Kuklası :</b></p>  	<p>Projenizi fon müziği ile özelleştirin <b>Sahne :</b></p> 



<h3>Süper Dönüş İle Gösteriş</h3> <p>Kahraman karakterinizi döndürmek için programlayın..</p> 	<h3>Skoru sakla</h3> <p>Puan toplamak ve puan tutmak için kod ekleyin.</p> <p><b>Nesne Kuklası :</b> ( Burada değişkenler ve algılama bloklarından faydalanın)</p> 
<h3>Kahramanını Destekle</h3> <p>Kahramanınızla etkileşime geçmek için yeni bir kukla ekleyin.</p> <p><b>Yeni kukla :</b></p> 	<h3>Kendi Kahramanını Çiz</h3> <p>Paint Editor'ı kullanarak kendi grafiğinizi çizin. Paint Editor aracılığıyla yeni karakter:</p> 