

## Sembolik Dil Uygulama Çalışması

Arka plan resimleri : Kendi hazırladığımız başlık arka planı, Underwater 2, pool  
Karakterler : Dani-c, fish  
Konu : Figüratif(sembolik) dil kullanılmış bir ifadenin gerçekte anlatmak istenilen anlamının kodlanması.

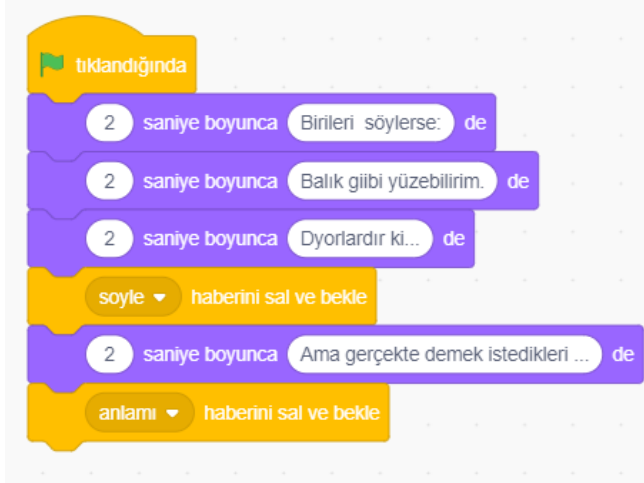
**Not:** Bu çalışmayı yaparken kodladığınız blokların hangi kod bloğu kategorisine ait olduğunu uygun şekilde yanlarına yazınız.

- 1- Dekorlar bölümünden kodunuza başlık arka planını kendiniz oluşturun.

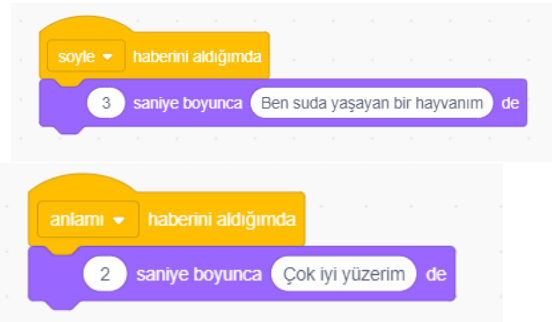
### Benzetme

- 2- Görünüm bloklarını kullanarak sembolik dil ile ilgili bir kullanım oluşturun.

#### Ana Karakter:



- 3- Yeni bir karakter oluşturarak kodunuzu ilerletin



Bu noktalara  
blokların ait olduğu  
kod kategorisiniz  
yazınız...

.....

.....

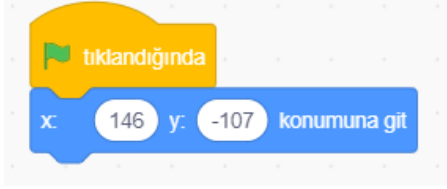
.....

.....

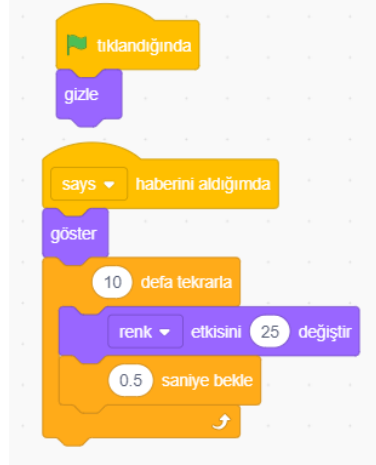
.....



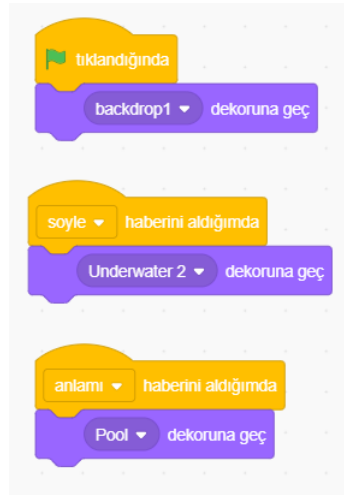
- 4- Karakterinizi sahne boyunca hareket ettirmek için hareket kodu bloklarını kullanın ve figüratif dilin ne anlama geldiğini ve figüratif dilin gerçekte ne anlama geldiğini “gösterin”.



- 5- Figüratif dilinizin ne anlama geldiğini veya gerçekte ne anlama geldiğini göstermek için programınıza bir nesne ekleyin.



- 6- Figüratif dilin ne anlama geldiğini ve gerçekte ne anlama geldiğini göstermeye yardımcı olmak için bir fon ekleyin.



- 7- Sembolik dile ait abartıyı konu alan yeni bir kodlama yapın.  
a- Kodunuza bir başlık dekoru ekleyin.

# Abartı

gibi.

- b- Bir ana karakter ekleyerek abartı konusunda sembolik dile ait ifadeler kullanmasını sağlayın.



```
whenClicked()
  say(2, "saniye boyunca Birileri söylediğinde ; de")
  say(2, "saniye boyunca Sonduza kadart bekledim ! de")
  say(2, "saniye boyunca Aslında onlar, de")
  say(söyle, "haberini sal ve bekle")
  say(2, "saniye boyunca Gerçekte .... de")
  say(anlamı, "haberini sal ve bekle")
```

- c- Bir yardımcı karakter ekleyerek sembolik dilin gerçek anlamını söylettirin. Aşağıdaki olay bloklarına göre gerekli kod bloklarını altlarına ekleyin.



```
whenClicked()
  say(söyle, "haberini aldığında")
  say(anlamı, "haberini aldığında")
```

- d- Köpeğin sembolik dile ait gerçek anlamını hareket ederek söylemesini sağlayın  
e- 2. Bir yardımcı karakter ekleyerek kodunuzun daha dikkat çekici olmasını sağlayın.

### **Kendiniz Yapın :**

Burası öğretmenin öğrenciyi uygulamalı olarak değerlendireceği bir çalışmadır. Sonunda öğrenciye uygulama puanı verilecektir.

- 8- Yukarıdaki örneklerden faydalananarak figüratif dile ait kışıselleştirme konusunda **kendiniz** bir kodlama yapınız ve öğretmenimize göstererek **Uygulama Puanı** alınız.