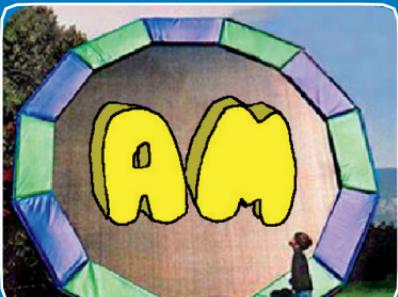


Bir İsmi Hareketlendir Kartları



Adınının harflerini, ilk harflerini veya favori sözcüğünü canlandır.

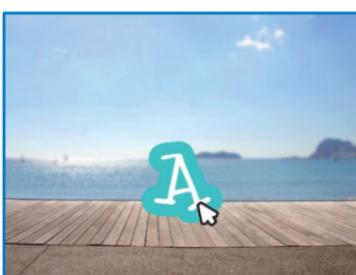
Bir İsmi Hareketlendir Kartları

Kartları istediğiniz sıraya göre kullan:

- Rengini Değiştir
- Döndür
- Bir Ses Çal
- Dans Eden Harf
- Boyutunu Değiştir
- Bir Tuşa Bas
- Etrafta Suzül

Rengini Değiştir.

Tıkladığında bir harfin rengini değiştirir.



Bir İsmi Hareketlendir

Rengini Değiştir

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Kukla
kütüphanesinden
bir harf seç.



Bir dekor seç.



Boardwalk

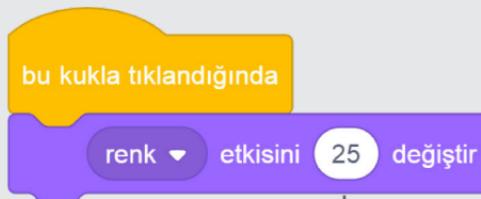
Yiyecek

Moda

Harfler

Sadece harfleri görmek için Kukla Kütüphanesi'nin
üst kısmından **Harfler** kategorisini seç.

KODLA



Farklı sayılar dene.

DENE

Harfe tıkla.



Döndür

Harfine tıkladığında dönmesini sağla.



Döndür

scratch.mit.edu



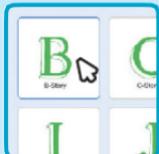
HAZIRLAN



Kukla
Kütüphanesi'ne git.

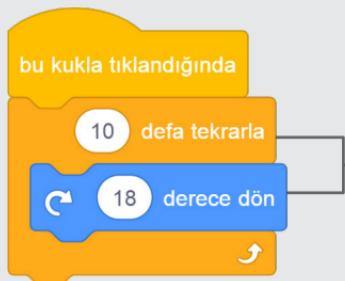


Harfler
kategorisine tıkla.



Bir harf seç.

KODLA



Farklı sayılar dene.

DENE

Harfine tıkla.



İPUCU

Kuklanın yönünü ilk haline getirmek için bu bloğa tıkla.



Bir Ses Çal

Harfe tıklandığında bir ses çalmasını sağla.



Bir İsmi Hareketlendir

Bir Ses Çal

scratch.mit.edu



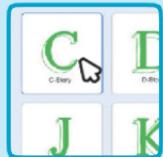
HAZIRLAN



Kukla
Kütüphanesi'ne git.



Harfler
kategorisine
tıkla.



Bir harf seç.



Bir arka plan seç.



Sesler sekmesine tıkla.



Bir ses seç.

KODLA



Kod sekmesine tıkla.

bu kukla tıklandığında

Menüden bir ses seç.

Guitar Strum ▾ sesini bitene kadar çal

DENE

Harfe tıkla.



Dans Eden Harf.

Harfini ritme göre hareketlendir.



Bir İsmi Hareketlendir

Dans Eden Harf

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



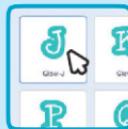
Bir arka plan seç.



Stage



Kukla
Kütüphanesi'nden
bir harf seç.

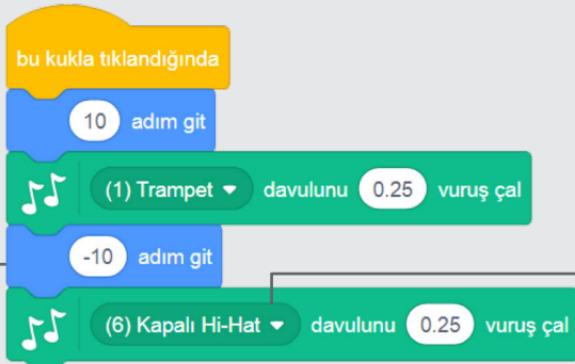


Eklentiler düğmesine tıkla.
(Sol alt köşede).



Müzik bloklarını eklemek
için **Müzik** eklentisini seç .

KODLA



Geriye doğru
hareket etmesi için
eksi işaretini koy.

Menüden
farklı davul
seç.

DENE

Harfe tıkla.



Boyutunu Değiştir

Harfinin büyüp küçülmesini sağla.



Boyutunu Değiştir

scratch.mit.edu



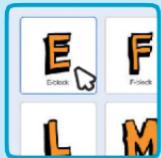
HAZIRLAN



Kukla
kütüphanesine git.



Harfler
kategorisine tıkla.



Bir harf seç.

KODLA



Küçülmesi için
eksi işaretini koy.

DENE



Harfe tıkla.

İPUCU

boyutu % 100 yap

Boyutu ilk haline getirmek için bu bloğa tıkla.

Bir Tuşa Bas

Harfinde değişiklikler yapmak için bir tuşa bas.



Bir Tuşa Bas

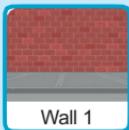
scratch.mit.edu



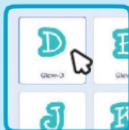
HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Kukla
Kütüphanesi'nden
bir harf seç.



KODLA



DENE



Boşluk tuşuna bas.

İPUCU



Menüden farklı bir tuş seçebilirsin. Yazdığınız
kod dizisi seçtiğin tuşa basınca çalışır.

Etrafta Sözül

Harfinin bir yerden bir yere süzülerek
gitmesini sağla.



Etrafta Sözül

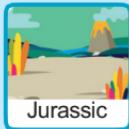
scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir arka plan seç.



Kukla
Kütüphaneleri'nden
bir harf seç.



KODLA

bu kukla tıklandığında

```
1 sn.de x: 10 y: 100 'a git
1 sn.de x: 40 y: -130 'a git
1 sn.de x: 10 y: 100 'a git
```

Farklı sayılar dene.

DENE

Harfe tıkla.



İPUCU

Bir kuklayı taşıdığında, x ve y konumları güncellenir.

x, kuklanın soldan sağa konumu gösterir.

y, kuklanın yukarıdan aşağıya konumunu gösterir.

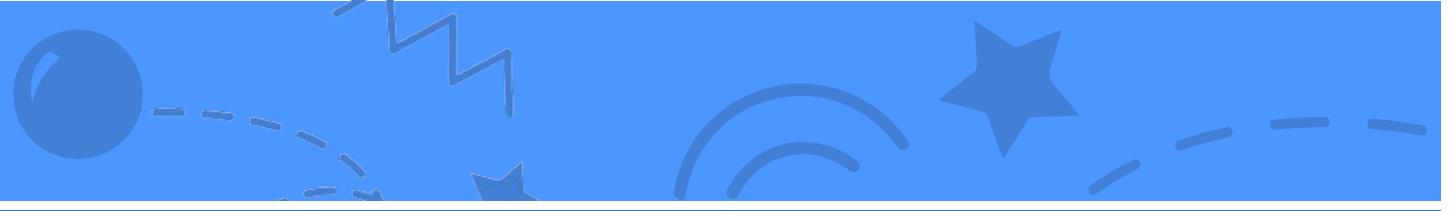




Bir Dünya Hayal Et



Her şeyin mümkün olduğu bir dünya hayal edin!



Bir Dünya Hayal Et Kartları

Bu kartları istediğiniz sırayla dene:

- Bir Şeyler Söylet
- Etrafta Uç
- Sağa ve Sola Git
- Aşağı ve Yukarı Git
- Kostüm Değiştir
- Szülerek Git
- Büyült ve Küçült
- Arka Planı Değiştir
- Ses Ekle

Bir Şeyler Söylet



Bir karakter seç ve bir şeyler söylet.



Hayal Et...



Bir Şeyler Söylet

scratch.mit.edu

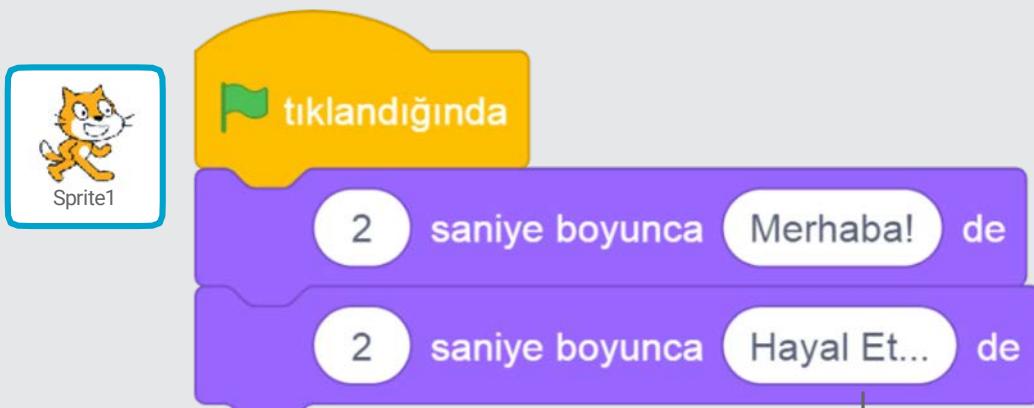


HAZIRLAN



Konuşturmak istediğiniz kuklayı seç.

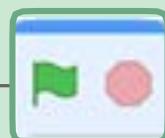
KODLA



Söyletmek istediğiniz metni buraya yaz.

DENE

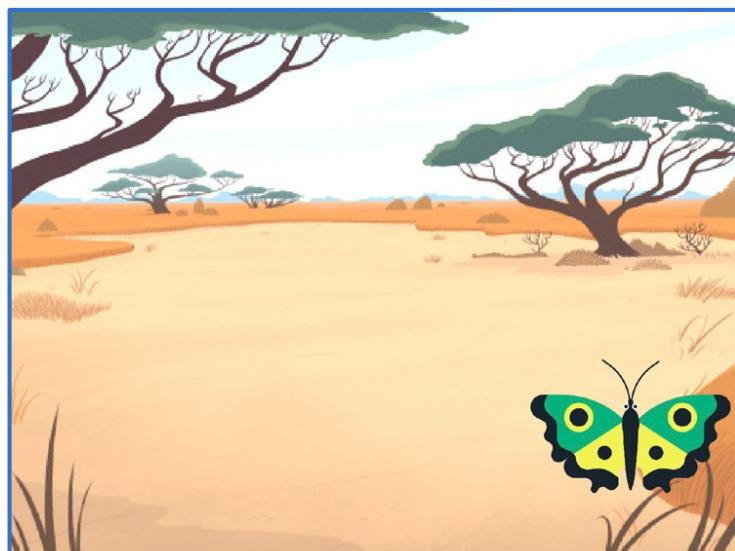
Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Etrafta Uç



Boşluk tuşuna basınca karakterinin
süzülerek uçmasını sağla.



Etrafta Uç

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir kukla seç.



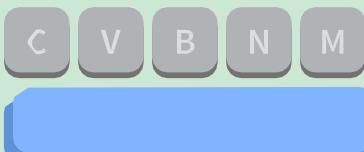
Bir dekor seç.



KODLA



DENE



Etrafta rastgele süzülerek uçması
için 'Boşluk' tuşuna bas.

Sağ ve Sola Git



Karakterini ok tuşları ile sağa ve sola hareket ettir.



Sağ'a Sola Git

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir karakter seç.



Ben



Bir arka plan seç.



Playing Field

KODLA

Karakterini sağa ve sola hareket ettirmek için **x' i değiştir**.



sağ ok ▾ tuşuna basılınca

x konumunu 10 değiştir



sol ok ▾ tuşuna basılınca

x konumunu -10 değiştir



Sola doğru gitmesi için eksi işaretin gir.

DENE



Klavyeden sağ ve sol ok tuşlarına bas.

Aşağı ve Yukarı Git



Karakterini ok tuşları ile aşağı ve yukarı hareket ettir.



Aşağı Yukarı Git

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir kukla seç.



Bir dekor seç.



KODLA

Karakterini aşağı ve yukarı hareket ettirmek için **y' yi değiştir**.



yukarı ok ▾ tuşuna basılınlca
y konumunu 10 değiştir



aşağı ok ▾ tuşuna basılınlca
y konumunu -10 değiştir



Aşağı doğru hareket ettirmek için eksi işaretini gir.

DENE

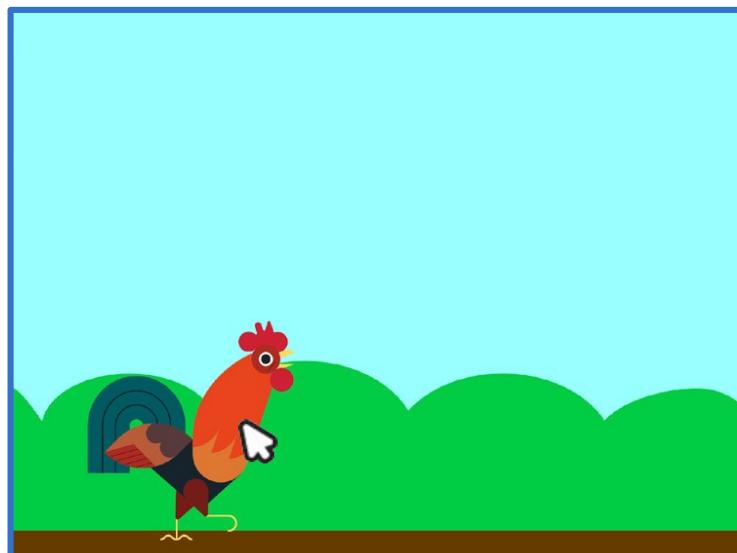
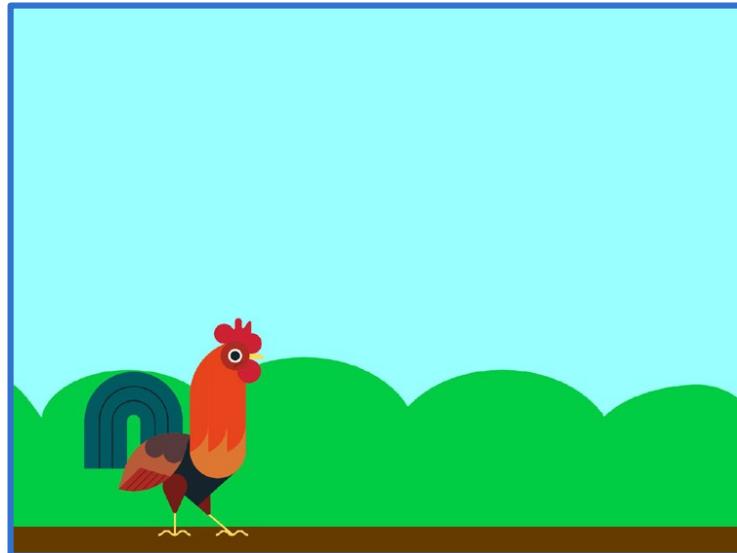


Klavyeden aşağı ve yukarı ok tuşlarına bas.

Kostüm Değiştir



Bir kuklaya tıkladığında hareketlenmesini sağla.



Kostüm Değiştir

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir kukla seç.



Rooster



Bir arka plan seç.



Blue Sky

KODLA



Rooster



Bir kostüm seç.

Başka bir kostüm seç.

DENE

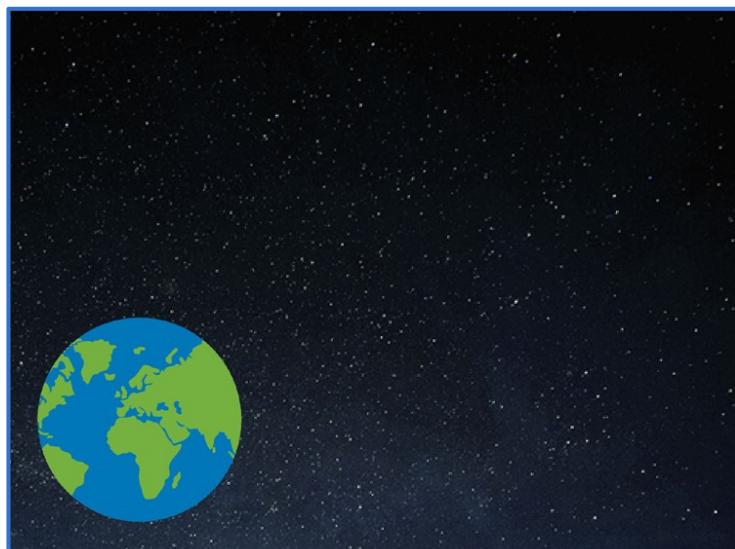
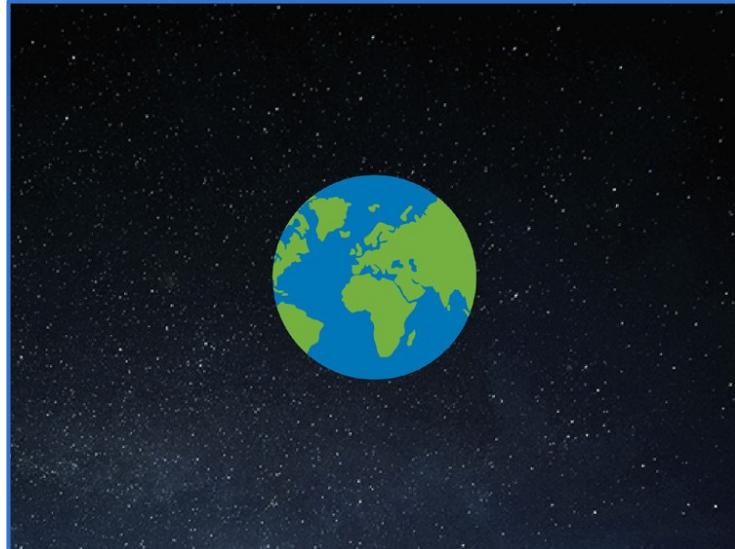


Karakterine tıkla.

Süzülerek Git



Karakterinin bir yerden başka bir yere
süzülerek gitmesini sağla.



Süzülererek Git

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



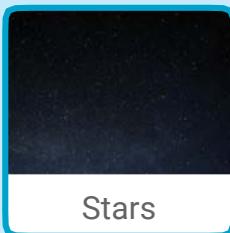
Bir kukla seç.



Earth



Bir dekor seç.



Stars

KODLA



Earth



x: 0 y: 0 konumuna git

— Başlangıç noktasını ayarla

1 sn.de x: -180 y -100 'a git

— Bitiş noktasını ayarla.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



İPUCU

Bir kuklayı başka bir yere taşıdığında, **x** ve **y** değerlerinin değiştiğini göreceksin.



x, kuklanın sahne üzerinde soldan sağa konumudur.

y, kuklanın sahne üzerinde yukarıdan aşağıya konumudur.

Büyült ve Küçült



Tıkladığında karakterinin büyüp küçülmesini sağla.



Büyük ve Küçült

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Theater 2



Bir karakter seç.



Drums Tabla

KODLA



Drums Tabla



Boyutu büyütmek için
daha büyük bir sayı yaz.

Normal boyutuna geri döndür.

DENE

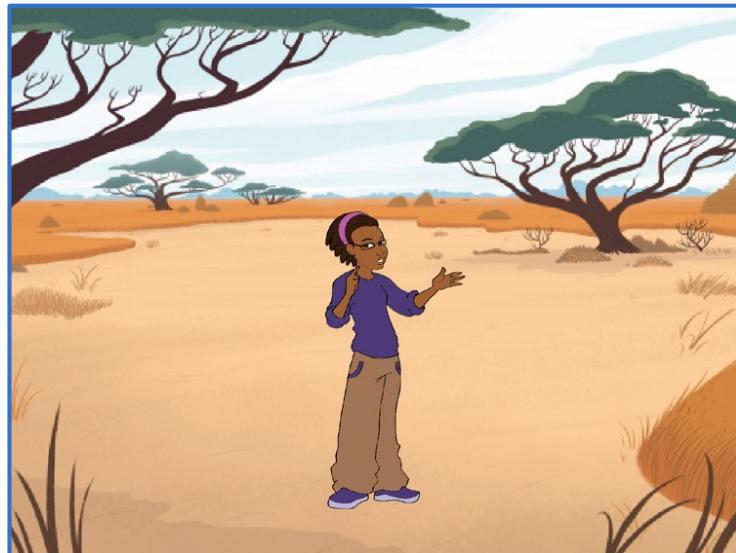


Karakterine tıkla.

Arka Planı Değiştir



Arka planı değiştirerek
sahneler arasında geçiş yap.



Arka Planı Değiştir

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



İki arka plan seç.



Savanna



Metro



Bir karakter seç.



KODLA



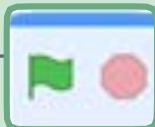
Başlamak istediğiniz arka planı seç.

İkinci arka planı seç.

Söylesmesini istediğiniz metni buraya yaz.

DENE

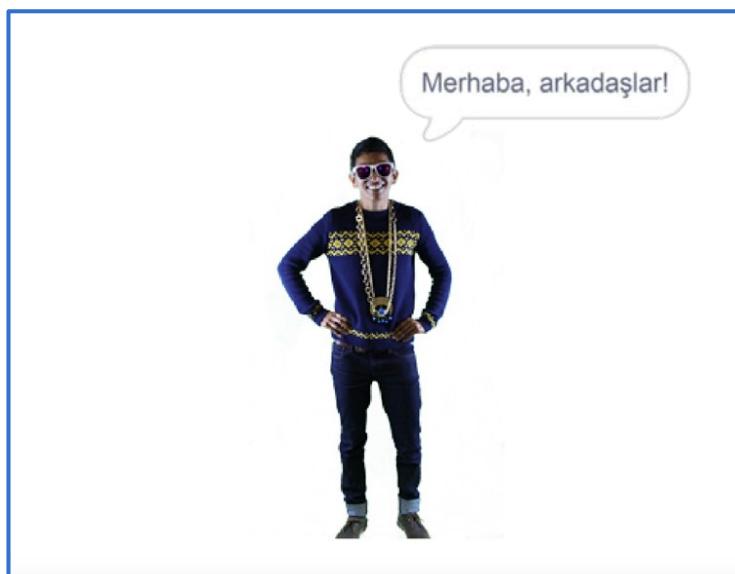
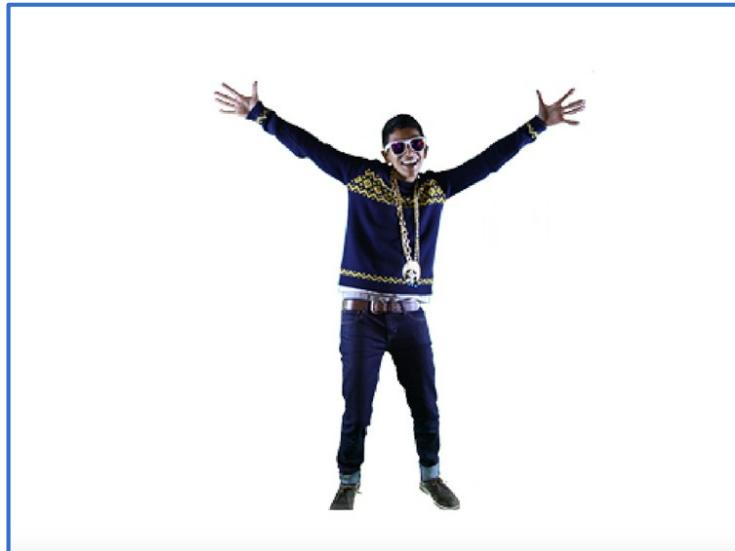
Başlatmak için yeşil bayrağa bas.





Ses Ekle

Projene kendi sesini
ya da başkalarının sesini ekle.



Ses Ekle

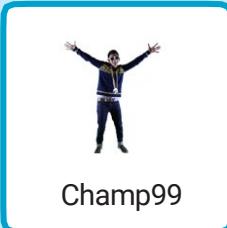
scratch.mit.edu



HAZIRLAN



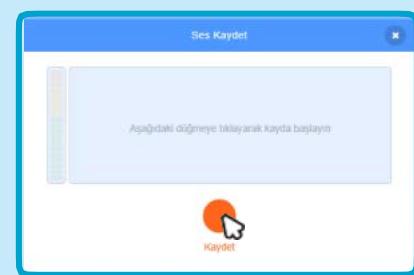
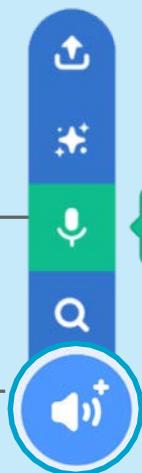
Bir kukla seç.



Sesler Sekmesine tıkla

Açılır menüden
Kaydet'i seç.

Ya da kütüphaneden
bir ses seçmek için
buraya tıkla.



Kendi sesini ya da bir başkasının sesini
kaydetmek için kırmızı düğmeye bas.

Cihazın kayıt yapamıyorsa,
kütüphaneden bir ses seçebilirsin.

KODLA



Kod sekmesine tıkla.

Söylemesini istediğiniz
ifadeyi yaz.



DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Bir Karakteri Hareketlendir Kartları



Animasyonla karakterlere hayat verin.



Bir Karakteri Hareketlendir Kartları

Kartları istediğiniz sıraya göre kullan:

- **Yön Tuşları ile Hareket Ettir**
- **Bir Karakteri Zıplat**
- **Hareketini Değiştir**
- **Bir Yerden Bir Yere Süzülme**
- **Yürüyen Animasyon**
- **Etrafta Uç**
- **Konuşan Animasyon**
- **Bir Animasyon Çiz**

Yön Tuşları ile Hareket Ettir

Karakterini etrafta hareket ettirmek için yön tuşlarını kullan.



Bir Karakteri
Hareketlendir

1

SCRATCH

Yön Tuşları ile Hareket Ettir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Soccer 2



Bir karakter Seç.

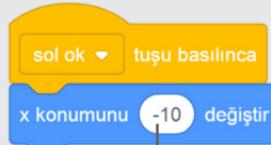
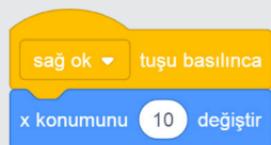


PicoWalking

KODLA

x Konumunu Değiştir

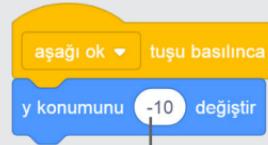
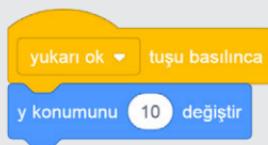
Karakterini sağa ve sola hareket ettir.



Sola doğru hareket ettmek için eksİ işaretİ koy.

y Konumunu Değiştir

Karakterini aşağı ve yukarı hareket ettir.



Aşağı doğru hareket ettmek için eksİ işaretİ koy.

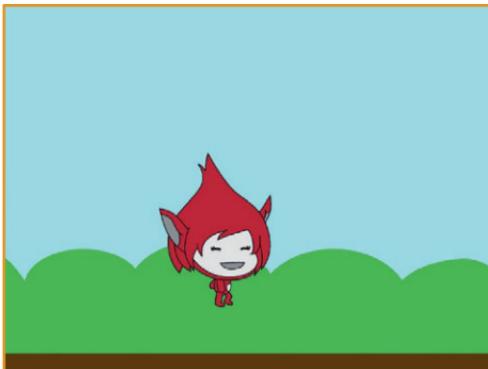
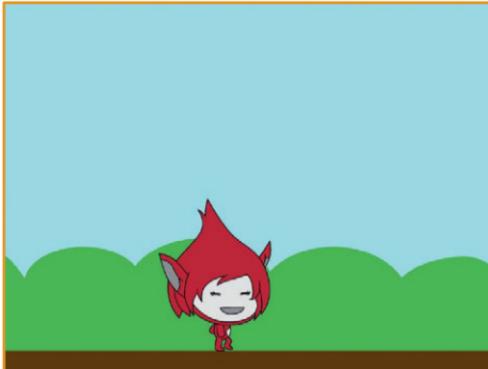
DENE



Karakterini etrafda hareket ettmek için klavyeden yön tuşlarına bas.

Bir Karakteri Zıplat

Karakterini zıplamak için bir tuşa bas.



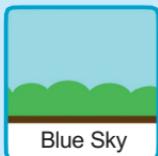
Bir Karakteri Zıplat

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Blue Sky



Bir karakter seç.



Giga Walking

KODLA



Ne kadar yükseğe zıplayacağını yaz.

Aşağı geri dönmesi için eksi işaretini koy.

DENE



Klavyeden boşluk tuşuna bas.

Hareketini Değiştir

Bir tuşa bastığında karakterini hareketlendir.



Hareketini Değiştir

scratch.mit.edu



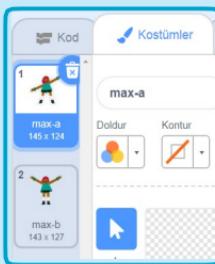
HAZIRLAN

Birden fazla kostüme sahip bir karakter seç, örneğin Max.



Kukla kütüphanesindeki kuklaların farklı kostümleri olup olmadığını görmek için fare imleci ile üzerine gel ve bekle.

Kostümler



Tüm kostümleri görmek için **Kostümler** sekmesine tıkla.

KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla.



Bir kostüm seç.

Farklı bir kostüm seç.

DENE



Klavyeden boşluk tuşuna bas.

Bir Yerden Bir Yere Süzülme

Karakterinin bir yerden başka bir yere
süzülerek gitmesini sağla.



Bir Yerden Bir Yere Süzülme

HAZIRLAN



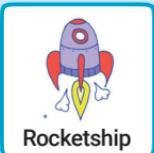
Bir dekor seç.



Nebula



Bir karakter seç.



Rocketship

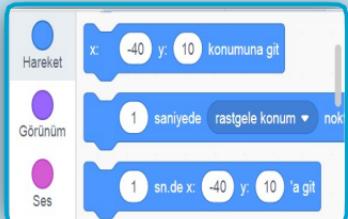
KODLA



- Başlangıç konumunu belirle.
Süzülerek gideceği noktayı belirle.
Bitiş noktasını belirle.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa tıkla.



- Bir kuklayı sürüklendiğinde,kuklanın blok paletindeki x ve y konumları güncellenir.

Yürüyen Animasyon

Yürüyen ya da koşan bir karakter yap.



Yürüyen Animasyon

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Jungle

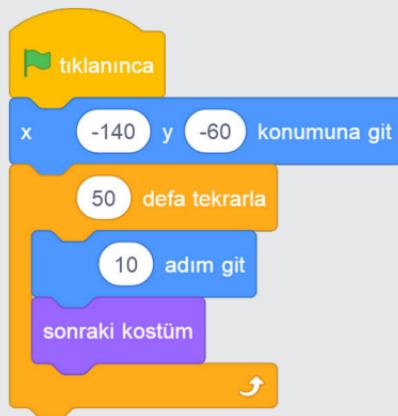


Yürüyen ya da
koşan bir kukla seç.



Unicorn Running

KODLA

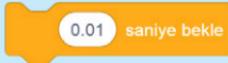


DENE



Başlatmak için yeşil
bayrağa tıkla.

İPUCU



Eğer animasyonu yavaşlatmak
istersen, tekrar bloğunu içine
bekle bloğunu eklemeyi dene.

Etrafta Uç

Uçan bir karakterin bir yerden bir yere kanatlarını çırparak gitmesini sağla.



Erafta Uç

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Canyon



Papağan veya uçan
başka bir kukla seç.



Parrot

KODLA

Ekran Boyunca Havada Süzülme

```
tiklandığında
x: -170 y: 120 konumuna git
1 sn.de x: 150 y: 50 'a git
```

Başlangıç noktasını ayarla.

Bitiş noktasını ayarla.

Kanat Çırpması

```
tiklandığında
5 defa tekrarla
parrot-a kılığına geç
0.1 saniye bekle
parrot-b kılığına geç
0.1 saniye bekle
```

Bir kostüm seç.

Başka bir kostüm seç

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Konuşan Animasyon

Bir karakter seç ve bir şeyler söyle.



Konuşan Animasyon

scratch.mit.edu

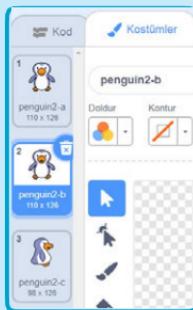


Penguin 2'yi seç.



Penguin

HAZIRLAN



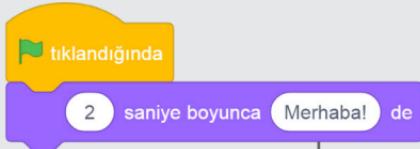
Kostümler

Penguenin diğer kostümlerini görmek için Kostümler sekmesine tıkla.

KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla.



Karakterinin söylemesini istediğiniz ifadeyi yaz.



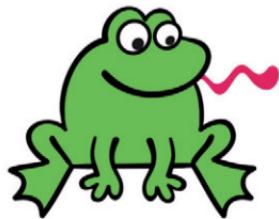
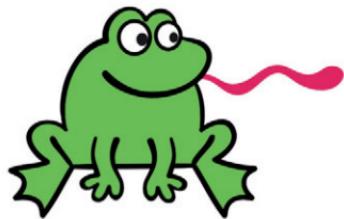
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Bir Animasyon Çiz

Kendi animasyonunu oluşturmak için bir kuklanın kostümünü düzenle.



Bir Animasyon Çiz

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir karakter seç.



Frog

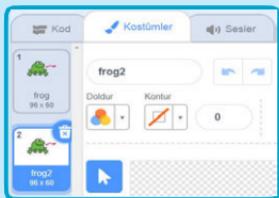
Kostümler

Kostümler sekmesine tıkla.



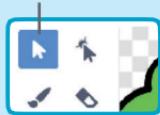
Bir kostümü kopyalamak için sağa tıkla.

Aynı kostümünden 2 tane olmalı.



Seçmek ve düzenlemek için kostüme tıkla.

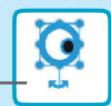
Seç aracına tıkla.



Uzatmak veya kısaltmak üzere kostümünden bir bölüm seç.



Seçtiğin bir nesneyi döndürmek için döndürme noktasını sürükle.



KODLA



Kod

Kod sekmesine tıkla

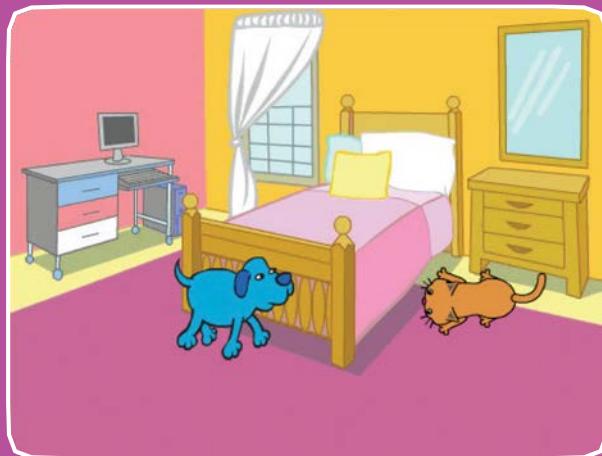
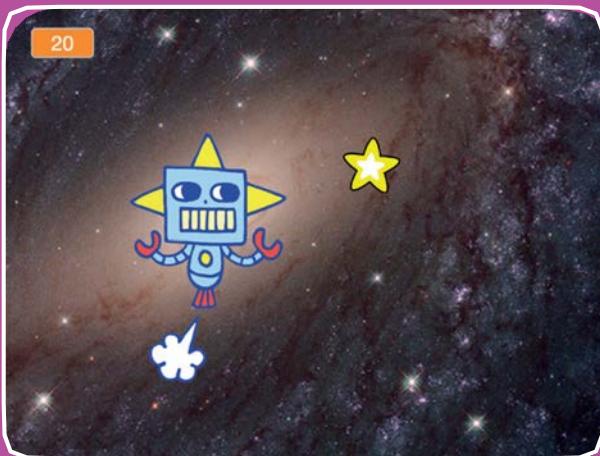
Karakterini hareketlendirmek için 'sonraki kostüm' bloğunu kullan

DENE



Başlatmak için yeşil bayrağa bas.

Takip Oyunu Kartları



Bir kuklayı kovalayıp yakaladığında puan kazandığın bir takip oyunu yap.

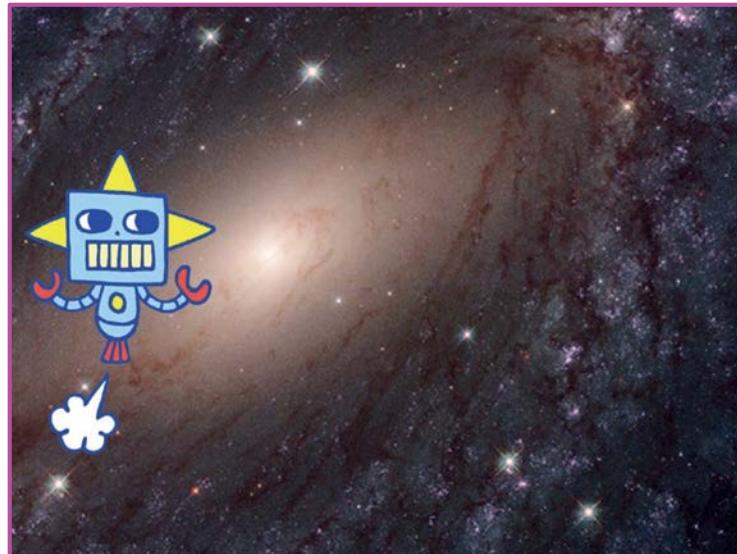
Takip Oyunu Kartları

Bu kartları şu sırayla kullanın :

- 1. Sağa ve Sola Hareket Et**
- 2. Aşağı ve Yukarı Hareket Et**
- 3. Yıldızı Kovala**
- 4. Bir Ses Çal**
- 5. Puan Ekle**
- 6. Seviye Atla!**
- 7. Zafer Mesajı**

Sağ ve Sola Hareket Et

Karakterini sağa ve sola hareket ettirmek
için ok tuşlarına bas.



Sağ'a Sola Hareket Et

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



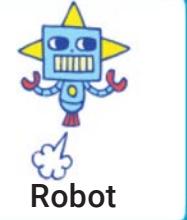
Bir dekor seç.



Galaxy

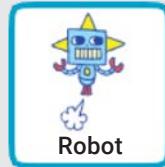


Bir karakter seç.



Robot

KODLA



Sağ Ok'u Seç.
sağ ok ▾ tuşuna basılınlca
x konumunu 10 değiştir

Sol Ok'u Seç.
sol ok ▾ tuşuna basılınlca
x konumunu -10 değiştir

Sağ Ok'u Seç.

Sol Ok'u Seç.

Sola doğru hareket ettirmek
için – (eksi) işaretini koy.

DENE

Ok tuşlarına bas.

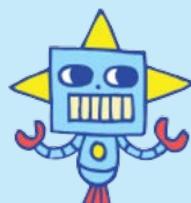


İPUCU

x, kuklanın sahne alanında soldan sağa doğru konumunu gösterir.

Sola doğru hareket ettirmek
için negatif bir sayı yaz.

x konumunu -10 değiştir



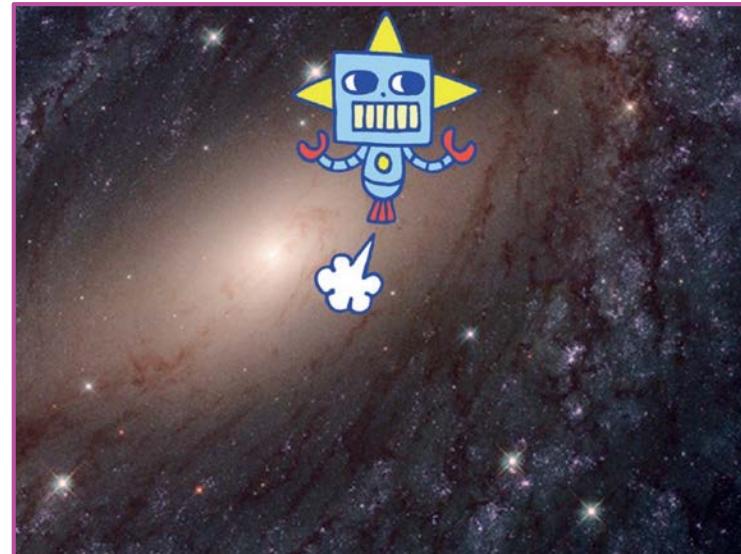
Sağ'a doğru hareket ettirmek
için pozitif bir sayı yaz.

x konumunu 10 değiştir



Aşağı ve Yukarı Hareket Et

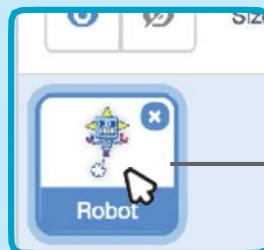
Aşağı ve yukarı hareket ettirmek için ok tuşlarına bas.



Aşağı Yukarı Hareket Et

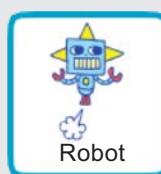
scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Seçmek için karaktere tıkla.

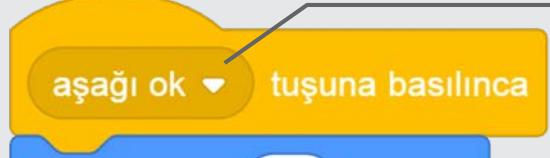
KODLA



Yukarı Ok'u seç.



Yukarı doğru hareket ettirmek için 'y konumunu değiştir' bloğunu kullan.



Aşağı Ok'u seç.



Aşağı doğru hareket ettirmek için - (eksi) İşareti koy .

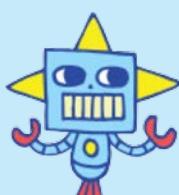
DENE

Ok tuşlarına bas.



İPUCU

y, kuklanın sahne alanında yukarıdan aşağıya doğru konumunu gösterir.



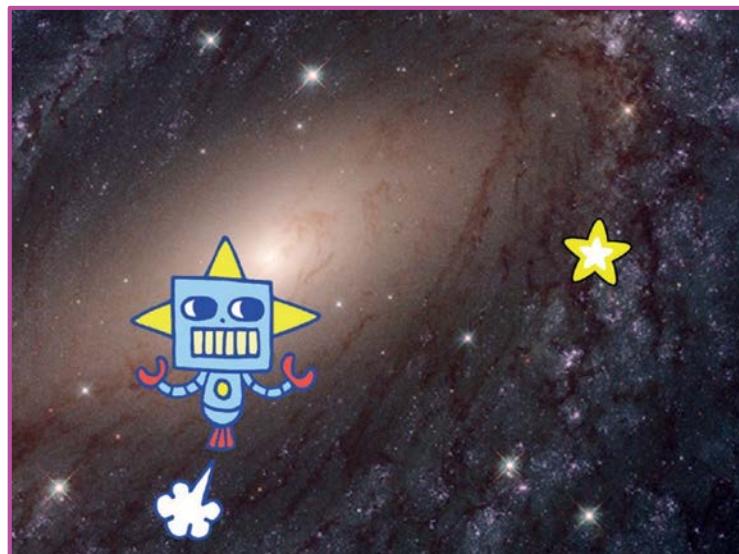
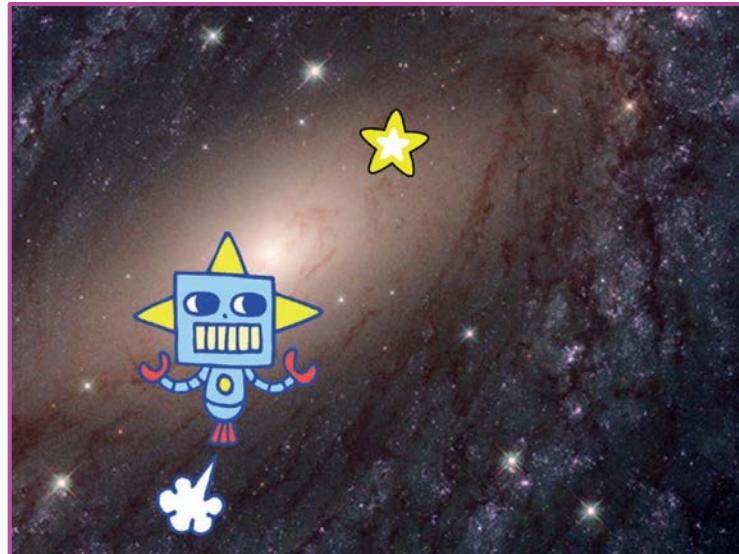
Yukarı taşımak için pozitif bir sayı yaz.



Aşağı taşımak için negatif bir sayı yaz.

Yıldızı Kovala

Kovalamak için bir kukla ekle.



Yıldızı Kovala

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Kovalamak için bir kukla seç, örneğin Star.



KODLA



Daha hızlı gitmesi için daha küçük bir sayı yaz. (Örneğin, 0.5)

DENE

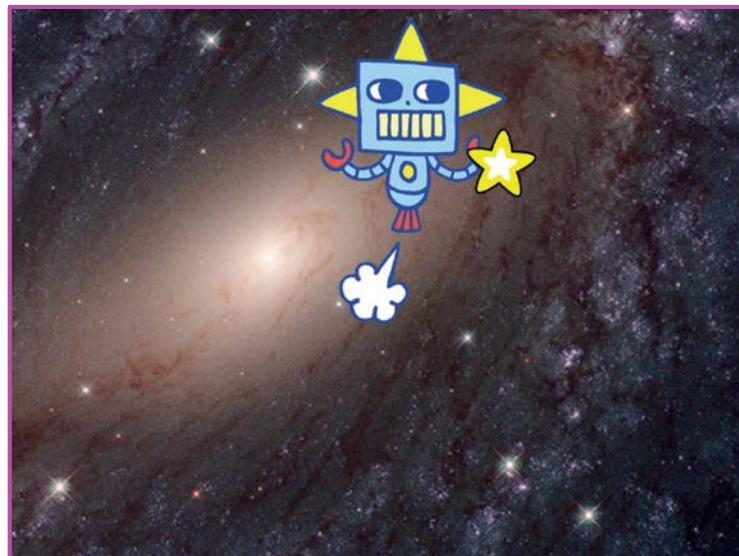
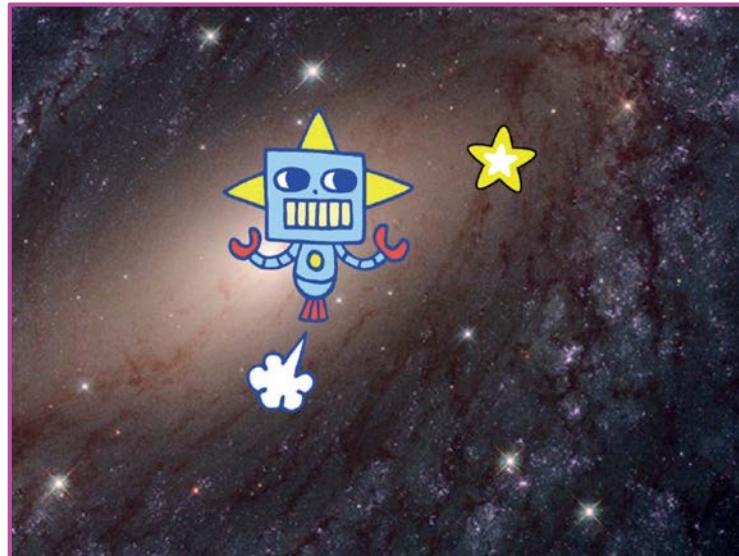
Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Durdurmak için durdur simbolüne tıkla.

Bir Ses Çal

Karakterin yıldız'a her deðdiðinde çalması
için bir ses ekle.

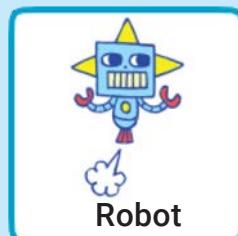


Bir Ses Çal

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Ses eklemek istediğiniz kuklaya tıkla.



Sesler sekmesine tıkla

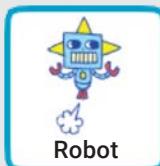


Ses Kütüphanesinden bir ses seç, örneğin Collect.

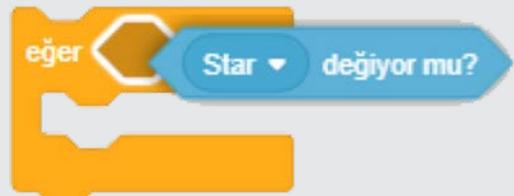
KODLA



Kod sekmesine tıkla.



Menüden ses seç.



Eğer-ise bloğunun içine deðiyor mu? bloğunu ekle

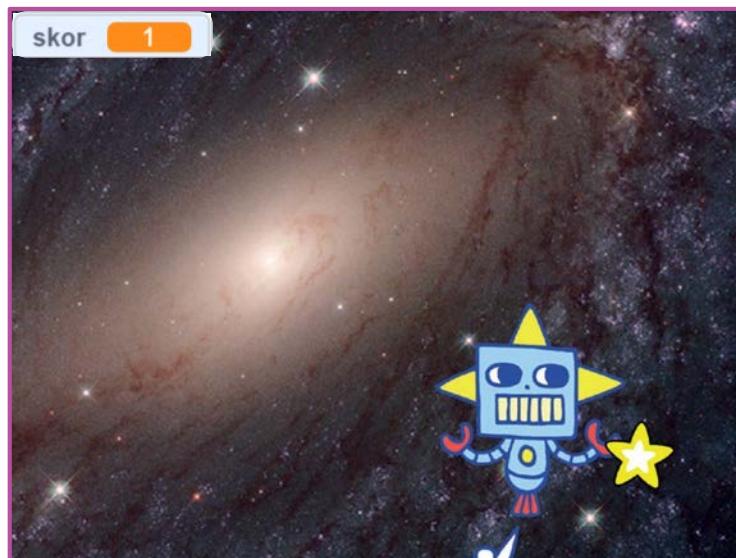
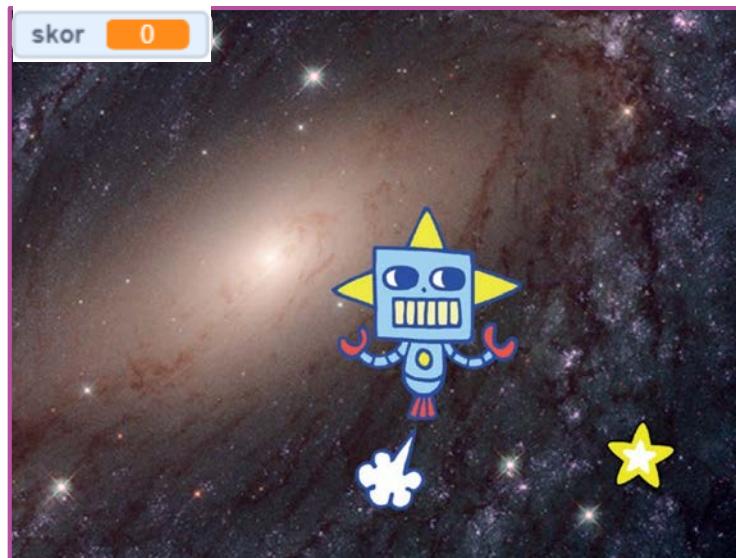
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Puan Ekle

Yıldız'a her deðdiðinde puan kazan.



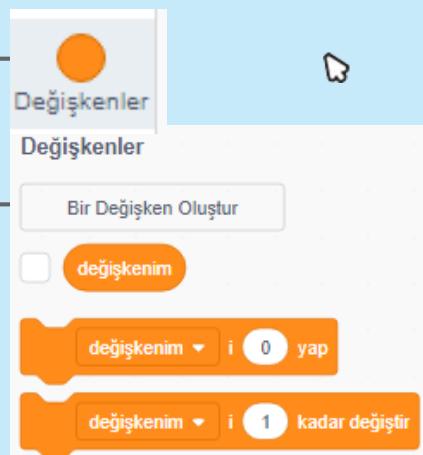
Puan Ekle

scratch.mit.edu



HAZIRLAN

Değişkenler'i seç.



Yeni Değişken

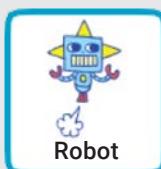
Yeni değişken adı:

skor

'Değişken Oluştur' düğmesine tıkla.

Değişkenine **Skor** ismini ver
Daha sonra **OK'a** tıkla.

KODLA



Menüden değişken adını seç.



Puanı sıfırlamak için bu bloğu ekle.

Puanı artırmak için bu bloğu ekle.

İPUCU

Skor ▾ i 0 yap

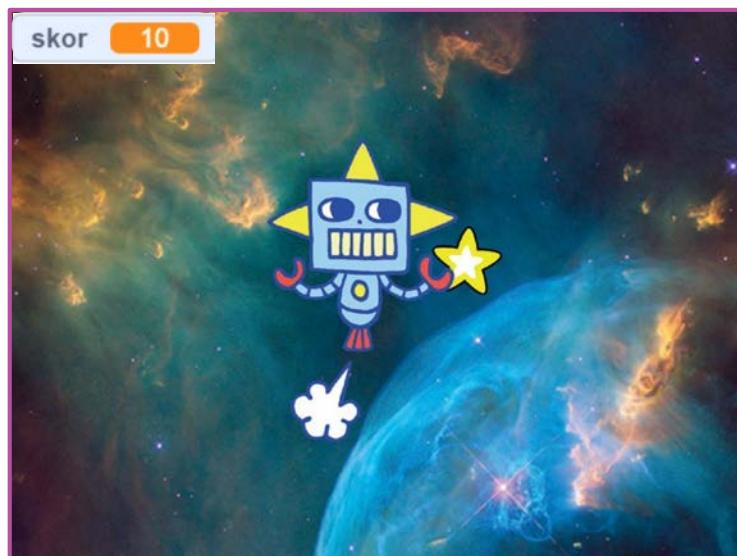
Puanı sıfırlamak için 'değişkenimi (0) yap' bloğunu kullan.

Skor ▾ i 1 kadar değiştir

Puanını artırmak için 'değişkenimi (1) kadar değiştir' bloğunu kullan.

Seviye Atla!

Bir sonraki seviyeye geç.



Seviye Atla!

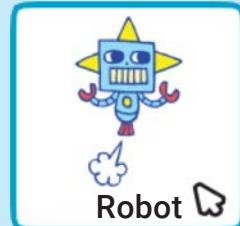
scratch.mit.edu



HAZIRLAN

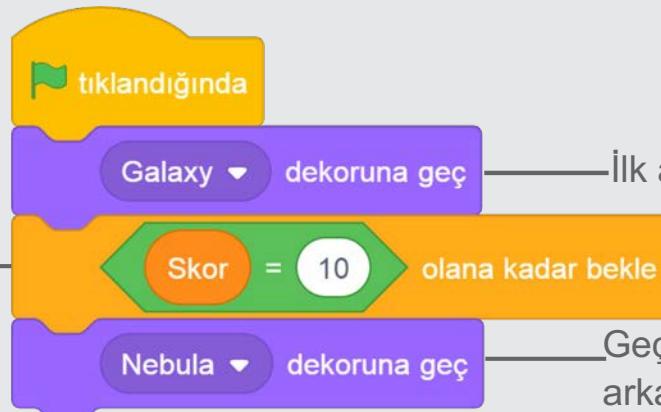
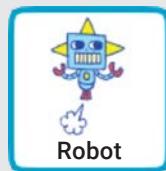


İkinci bir arka plan seç, örneğin Nebula.



Robot'u seç.

KODLA



Operatörler kategorisindeki **Eşittir** bloğunun içine **Skor** bloğunu ekle.



Bir ses seç.

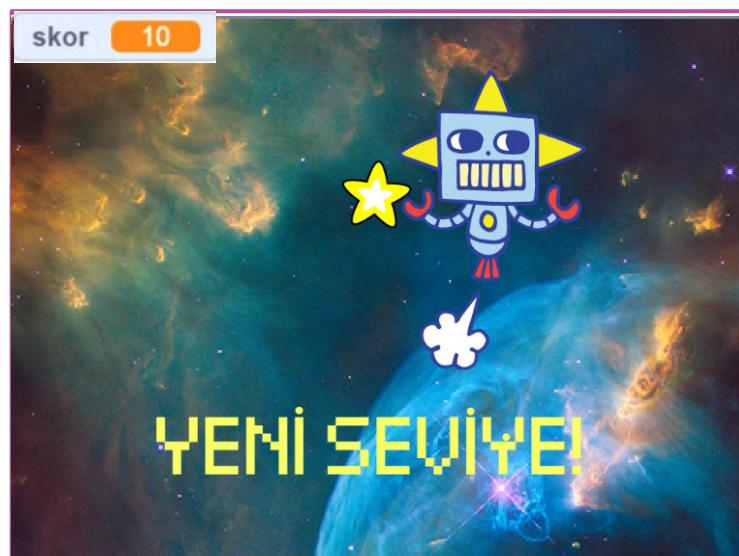
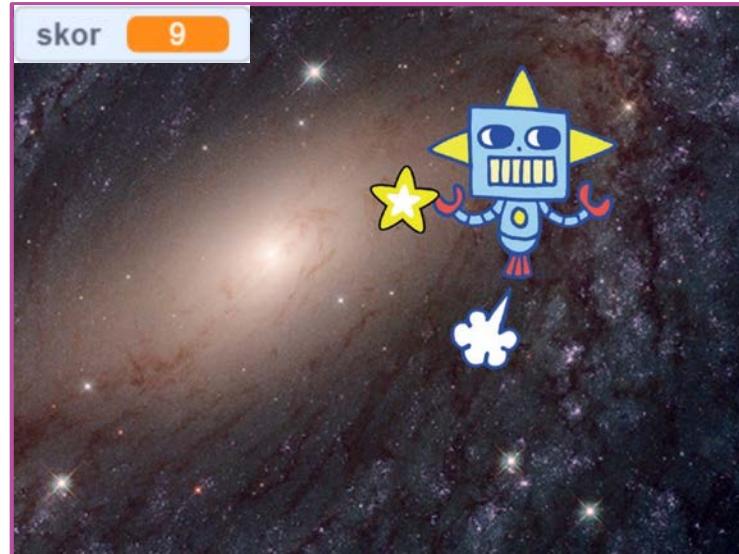
DENE

Oyununu başlatmak için yeşil bayrağa bas!



Zafer Mesajı

Bir sonraki seviyeye geçtiğinde
ekranda belirecek bir mesaj yaz.

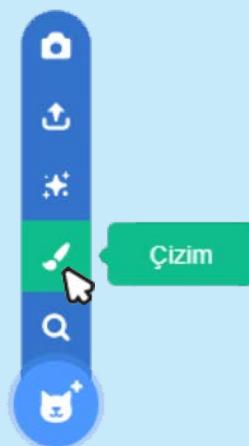


Zafer Mesajı

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Yeni bir kukla oluşturmak için 'Çizim' ikonunu seç.

Bir mesaj yazmak için 'Metin' aracını kullan. Örneğin 'Yeni Seviye'



Yazı tipi rengini, boyutunu ve stilini değiştirebilirsin.

KODLA



Yeni Seviye!



Başlangıçta mesajını sakla.



Bir sonraki seviye için belirlediğin arka planı seç.

Mesajını göster.

DENE

Oyununu oynamak için yeşil bayrağa bas.



Müzik Yap Kartları



Enstrümanlar seç, ses ekle ve müziğini
çalmak için tuşlara bas.

Müzik Yap Kartları

Bu kartları istediğiniz sırayla dene:

- **Bir Davul Çal**
- **Ritim Yap**
- **Davulunu Hareketlendir**
- **Melodi Yap**
- **Akor Çal**
- **Sürpriz Şarkı**
- **Beatbox Sesleri**
- **Ses Kaydı Yap**
- **Bir Şarkı Çal**

Bir Davul Çal

Davul sesi çıkarmak için bir tuşa bas.



Bir Davul Çal

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



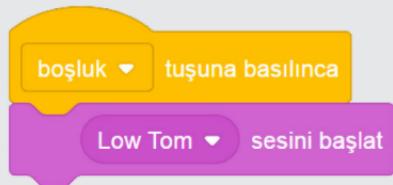
Bir dekor seç.



Bir davul seç.



KODLA



Menüden istediğiniz sesi seç.

DENE



Klavyeden boşluk tuşuna bas.

Ritim Yap

Davul seslerini tekrarlayan bir döngü oluştur.



Ritim Yap

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Müzik kategorisinden bir davul seç.



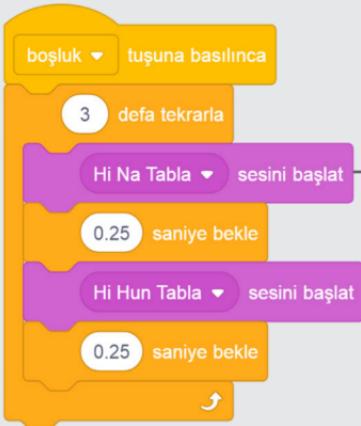
Dans

Müzik

Sporlar

Sadece müzik kuklalarını görmek için, Kukla kütüphanesinin en üstündeki **Müzik Kategorisine** tıkla.

KODLA



Kaç kez tekrarlamak istediğini yaz.

Klavyeden **boşluk** tuşuna bas.

DENE



Klavyeden **boşluk** tuşuna bas.

Davulunu Hareketlendir

Davulunu hareketlendirmek için kostümler arasında geçiş yap.



Davulunu Hareketlendir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



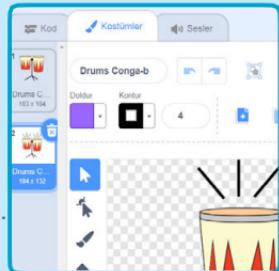
Bir davul seç.



Kostümler

Kostümleri görmek için Kostümler Sekmesine tıkla.

Renkleri değiştirmek için boyama araçlarını kullanabilirsin.



KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla



Menüden bir ses seç.

DENE



Sol Ok tuşuna bas.

Melodi Yap

Bir dizi nota çalarak bir melodi oluştur.



Melodi Yap

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir enstrüman seç,
örneğin Saksofon.



Dans

Müzik

Sporlar

Sadece müzik kuklalarını görmek
için, Kukla kütüphanesinin en
üstündeki **Müzik** Kategorisine tıkla.

KODLA



Yukarı Ok tuşunu seç.
(Veya başka bir tuş)

Farklı sesler seç.

DENE



Yukarı Ok tuşuna bas.

Akor Çal

Akor yapmak için aynı anda birden fazla ses çal.



Akor Çal

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir enstrüman seç,
örneğin Trompet.



Trumpet

Dans

Müzik

Sporlar

Sadece müzik kuklalarını
görmek için, Kukla
kütüphanesinin en üstündeki
Müzik Kategorisine tıkla.

KODLA



Aşağı Ok'u seç.
(Ya da başka bir tuş)

Farklı sesler seç.

DENE



Aşağı Ok'a bas.

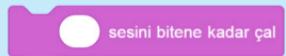
İPUCU

Seslerin aynı anda çalması için



bloğunu kullan.

Sesleri birbiri ardına çalması için



bloğunu kullan.

Sürpriz Şarkı

Ses listesinden rastgele bir ses çaldır.



Sürpriz Şarkı

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir enstrüman seç,
örneğin Guitar.



Sesler

Seçtiğin enstrümden kaç tane ses olduğunu
görmek için **Sesler** sekmesine tıkla.



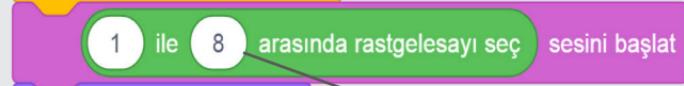
KODLA

Kod

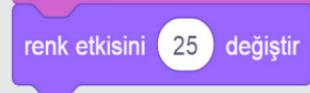
Kod sekmesine tıkla.



Sağ Ok'u seç.



rastgele sayı seç
bloğunu ekle.



Enstrümanınındaki ses
sayısını yaz.

DENE



Sağ Ok tuşuna bas

Beatbox Sesleri

Bir dizi vokal sesleri çal.



Beatbox Sesleri

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

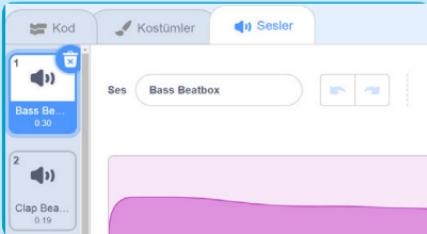


Mikrofon
kuklasını seç.

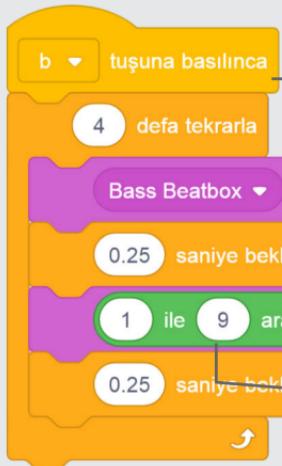


Sesler

Enstrümanında kaç tane ses olduğunu
görmek için **Sesler** sekmesine tıkla.



KODLA



Kod

Kod sekmesine tıkla.

b tuşunu seç.

(Ya da başka bir tuş).

rastgele sayı seç
bloğunu ekle

Bass Beatbox sesini başlat

0.25 saniye bekle

1 ile 9 arasında rastgele sayı seç sesini başlat

0.25 saniye bekle

Bu kukladaki ses sayısını yaz.

DENE

B

Başlatmak için b tuşuna bas.

Ses Kaydı Yap

Çalmak için kendi sesini kaydet.



Ses Kaydı Yap

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir arka plan seç.



Beach Malibu



Bir karakter seç.

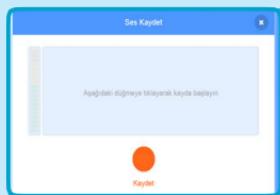


Beachball



Sesler sekmesine tıkla.

Daha sonra açılır menüden **Kaydet**'ı seç.

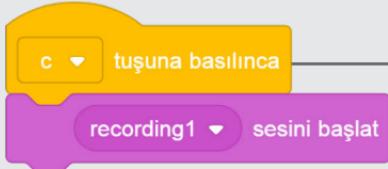


Kısa bir ses kaydı yapmak için **Kaydet** düğmesine tıkla.

KODLA



Kod sekmesine tıkla



c tuşunu seç.

(Ya da başka bir tuş)

DENE



Başlatmak için c tuşuna bas

Bir Şarkı Çal

Arka plan müziği olarak bir müzik döngüsü ekle.



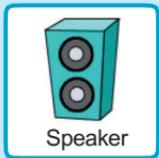
Bir Şarkı Çal

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir kukla seç,
örneğin Speaker.



Sesler sekmesine tıkla



Döngüler kategorisinden bir
ses seç, örneğin Drum Jam.

Tümü Hayvanlar Etkiler Döngüler

Sadece müzik döngülerini görmek için **Sesler Kütüphanesi**'nin en üstündeki kategorilerden **Döngüler'i** tıkla.

KODLA



Kod sekmesini tıkla.



Menüden istediğiniz bir
sesi seç.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Hikaye Kartları



Karakterlerini seç, karşılıklı konuşur
ve hikayeni hayata geçir.

Hikaye Kartları

İlk kartla başla ve ardından diğer kartları istediğiniz sırayla dene:

- **Hikayeni Başlat**
- **Bir Dialog Başlat**
- **Dekoru Değiştir**
- **Karaktere Tıkla**
- **Sesini Ekle**
- **Bir Noktaya Süzül**
- **Sahneye Giriş Yap**
- **Bir Karaktere Cevap Ver**
- **Dekor Ekle**

Hikayeni Başlat

Hikayen için bir arka plan ve karakter seç daha sonra karakterini konuştur.



Hikayeni Başlat

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir arka plan seç.



Witch House



Bir karakter seç.



Wizard

KODLA



tiklandığında

2

saniye boyunca

Sihirbazlık Okuluna Hoşgeldiniz

de

Karakterinin ne söyleyeceğini buraya yaz.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Bir Dialog Başlat

İki karakteri birbiriyle konuşur.



Bir Dialog Başlat

scratch.mit.edu



HAZIRLAN

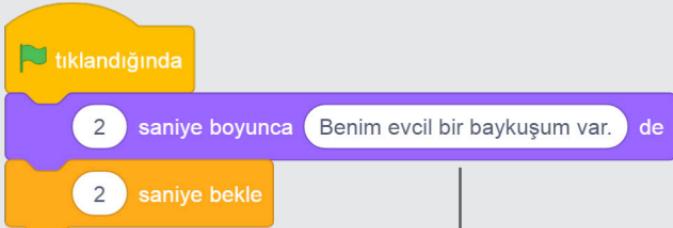


İki karakter seç,
örneğin Witch ve Elf.



KODLA

Her bir karaktere ait küçük resme tıkla ve kodunu ekle.

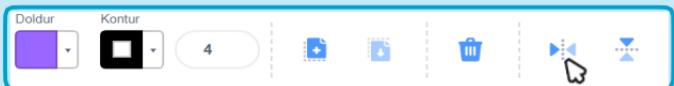


Her bir karakterin ne söyleyeceğini yaz.

İPUCU



Kostümler



Bir karakterin yüzünün baktığı yönü değiştirmek için Kostümler sekmesini daha sonra **Yatay Çevir'i** tıkla.

Dekoru Değiştir

Dekorlar arasında geçiş yap.



Dekoru Değiştir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir karakter seç.



Elf



İki dekor seç.



Witch House

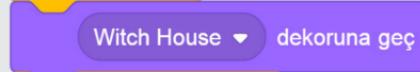


Mountain

KODLA

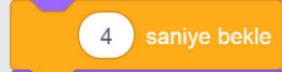


tıklandığında

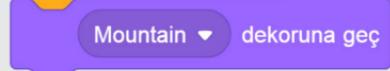


Witch House ▾ dekoruna geç

Başlangıç dekorunu seç.



4 saniye bekle



Mountain ▾ dekoruna geç

İkinci dekoru seç.

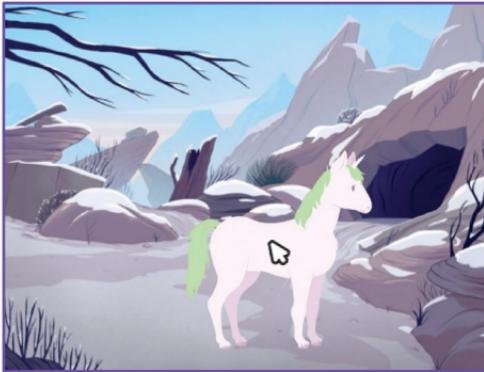
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Karaktere Tıkla

Hikayeni etkileşimli hale getir.



□))



Hikaye Yap

4

SCRATCH

Karaktere Tıkla

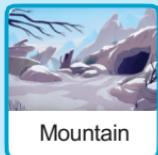
scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Bir karakter seç.



KODLA



bu kukla tıklandığında

renk ▾ etkisini 25 değiştir

Magic Spell ▾ sesini başlat

Farklı efektler
seçebilirsin.

Menüden bir ses seç.

DENE

Karakterine tıkla.



Sesini Ekle

Karakterini konuşturmak için kendi sesini kaydet.



¶))



Sesini Ekle

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



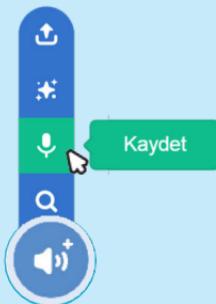
Bir kukla seç.



Princess

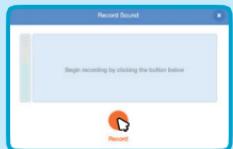
Sesler

Sesler sekmesine tıkla.



Kaydet

Kaydet'i tıkla.



Kayıt tamamlandığında Kaydet'i tıkla

Açılır menüden Kaydet'i seç.

KODLA



Princess

Kod

Kod sekmesine tıkla.



Menüden kaydettiğin ses dosyasını seç.

DENE

Yeşil bayrağa bas



Bir Noktaya Süzül

Karakterinin sahnede süzlerek hareket etmesini sağla.



Bir Noktaya Süzül

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Mountain



Bir karakter seç.



Owl

KODLA



DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



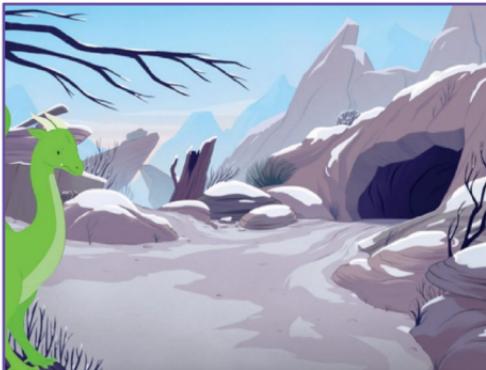
İPUCU



Bir kuklayı bir yerden bir yere sürüklendiğinde, blok paletinde **x** ve **y** konumları güncellenir.

Sahneye Giriş Yap

Bir karakterin sahne dışından sahneye doğru girmesini sağlayın.



Sahneye Giriş Yap

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Bir karakter seç.



KODLA



Kuklanı sahnenin sol kenarına yerleştirmek için **-240** yaz.

Daha hızlı veya daha yavaş süzülme için süreyi değiştir.

DENE

Daha küçük veya daha büyük bir sayı yazarak kuklanın boyutunu değiştirebilirsin.



Bir Karaktere Cevap Ver

Bir karakterin konuşması bittikten sonra diğerinin konuşmaya başlayacağı şekilde bir sohbet yap.



Bir Karaktere Cevap Ver

HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Mountain



İki karakter seç.



Goblin



Princess

KODLA

Seçmek için karakterinin simgesine tıkla ve daha sonra karakterini kodla.



2 saniye boyunca Nereye gidiyorsun? de

haber1 ▾ haberini sal

Bir haber sal.



2 saniye boyunca Ormana doğru de

Karakterin haberi aldığımda ne yapacağını söyle.

İPUCU

haber1 ▾ haberini sal ve belde

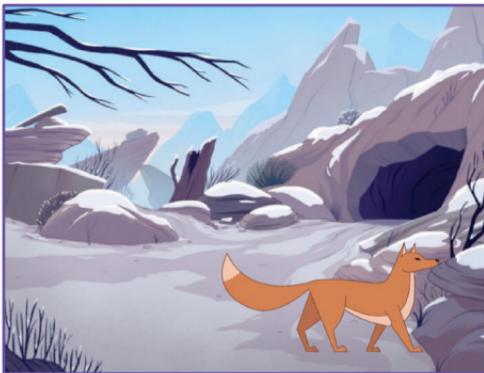
Yeni haber

✓ haber1

Yeni bir haber eklemek için açılır menüyü tikla.

Dekor Ekle

Farklı dekorlara ve karakterlere sahip
birden fazla sahne oluştur.



Dekor Ekle

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



İki dekor seç.



Witch House



Mountain



Bir karakter seç.

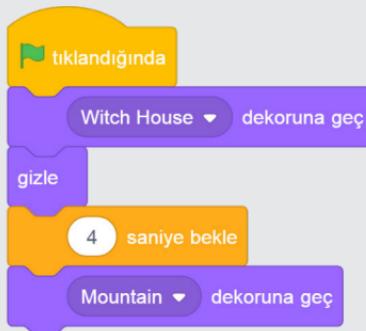


Fox

KODLA



Fox



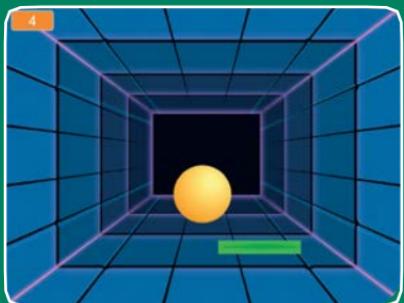
Menüden dekor ismini seç.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Pong Oyunu Kartları



Zıplayan bir top oyunu yap ve kazanmak
için puan topla!

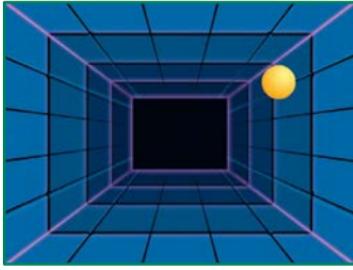
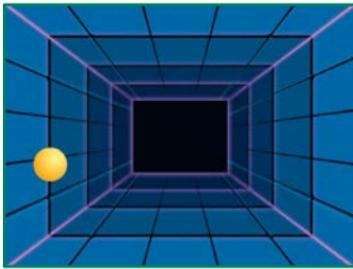
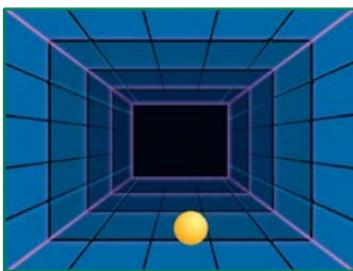
Pong Oyunu Kartları

Bu kartları şu sırayla kullanın:

- 1. Etrafta Zıpla**
- 2. Raketi Hareket Ettir**
- 3. Raketten Sekme**
- 4. Oyun Bitti**
- 5. Puan Topla**
- 6. Oyunu Kazan**

Etrafta Zıpla

Topu sahne etrafında hareket ettir.



Etrafta Zıpla

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



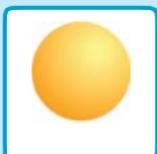
Bir dekor seç.



Neon Tunnel



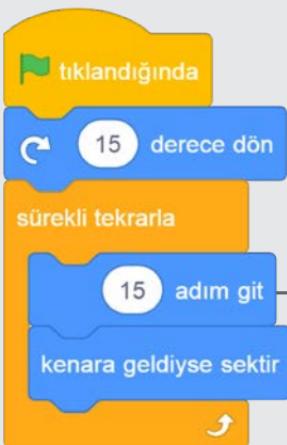
Bir top seç.



KODLA



Ball



Topun daha hızlı hareket etmesi için daha büyük bir sayı yaz.

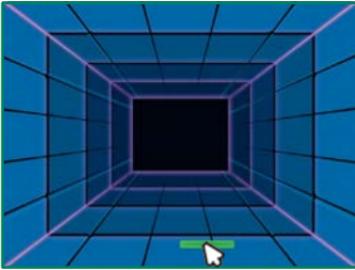
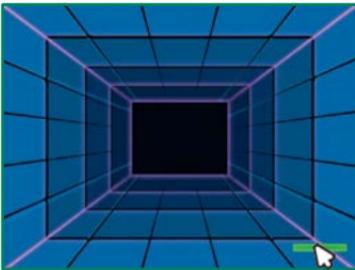
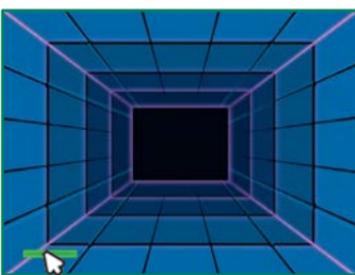
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Raketi Hareket Ettir

Fare imlecini hareket ettirerek raketini kontrol et.



Raketi Hareket Ettir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

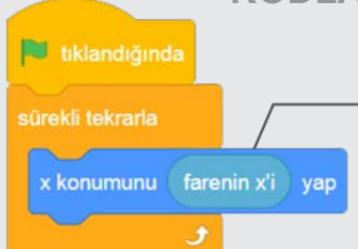


Topun çarpması için bir karakter seç, örneğin Paddle.

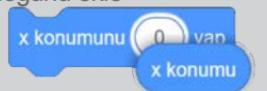


Ardından, raketini Sahne Alanı'nın alt kısmına sürükle.

KODLA



X konumu () yap
bloğunun içine farenin x'i
bloğunu ekle



Yeşil bayrağa bas.



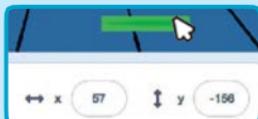
DENE

Raketini hareket ettirmek için fare imlecini hareket ettir.



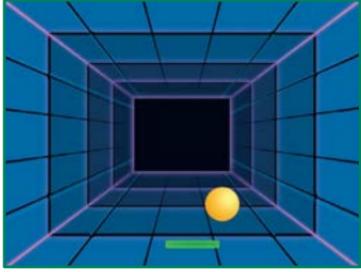
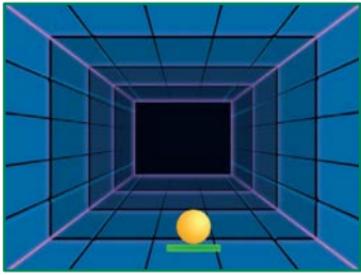
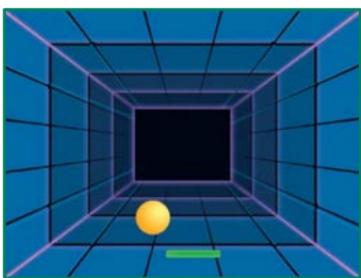
İPUCU

Fare imlecini sahne boyunca hareket ettirdiğinde raketin x konumunun değiştiğini göreceksin.



Raketten Sekme

Topun rakete çarptıktan sonra sekmesini sağla.



Raketten Sekme

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Seçmek için
topa tıkla.



KODLA

Aşağıdaki kod bloklarını topa ekle.

The image shows a Scratch script attached to the 'Ball' sprite. The script starts with a 'tiklandığında' (when pressed) hat block, followed by a 'sürekli tekrarla' (repeat forever) control block. Inside the loop, there is an 'Eğer Paddle değiyor mu? ise' (If touching Paddle then) decision block. If true, it executes a sequence: '170 ile 190 arasında rastgele sayı seç' (choose a random number between 170 and 190), 'derece dön' (turn degrees), '15 adım git' (move 15 steps), and '0.5 saniye bekle' (wait 0.5 seconds). A callout box points to the 'rastgele sayı seç' block with the text: 'Rastgele sayı seç bloğunu ekle ve 170 -190 sayılarını gir.' (Add the random number choose block and enter 170 -190 numbers).

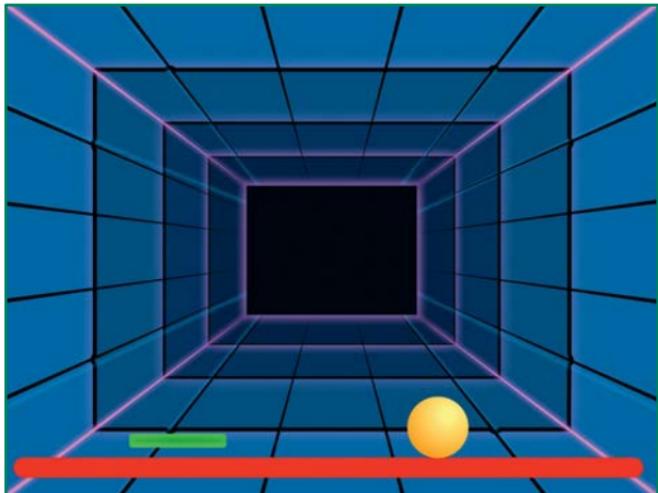
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Oyun Bitti

Top kırmızı çizgiye değdiğinde oyunu durdur.

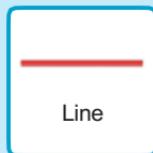


Oyun Bitti

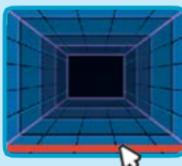
scratch.mit.edu



HAZIRLAN

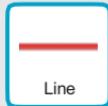


Line karakterini seç.



Line karakterini sahne alanının altına sürükle.

KODLA



Menüden Top'u seç.

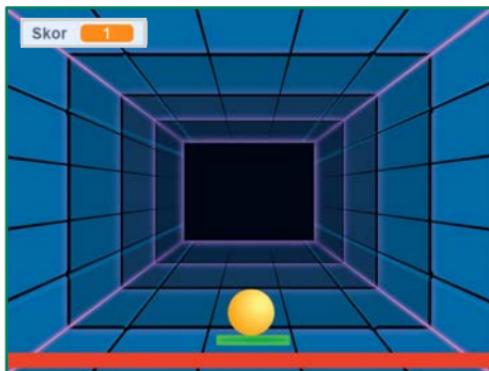
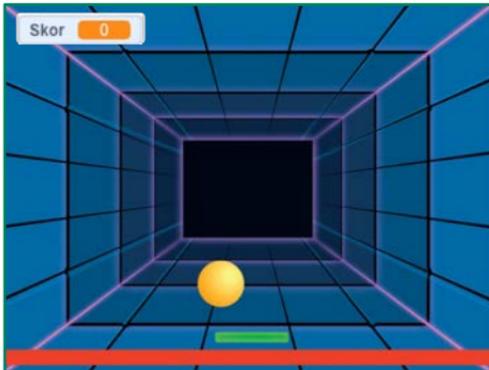
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Puan Topla

Raketle topu her yakaladığında bir puan ekle.



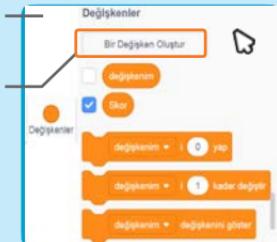
Puan Topla

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Değişkenler' i seç

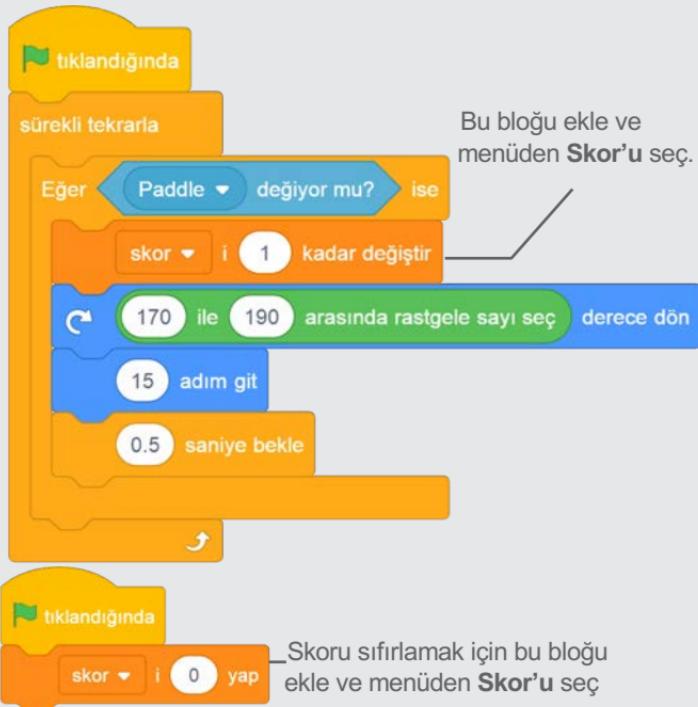
Bir Değişken Oluştur 'a tıkla



Değişkeni **Skor** adını ver ve **Tamam'a** tıkla.

KODLA

Seçmek için
topa tıkla.



Oyunu Kazan

Yeterli puana ulaştığında ekranda belirecek
bir zafer mesajı ekle!

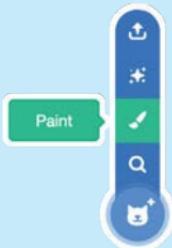


Oyunu Kazan

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Yeni bir karakter oluşturmak için **Çizim'i** tıkla.

'Kazandınız!' mesajını yazmak için metin aracını kullan.



Yazı tipi rengini, boyutunu ve stilini değiştirebilirsin.

KODLA



Kod sekmesine tıkla.



Oyunu kazanmak için gereken puanı yaz.



Skor bloğunu İşlemler kategorisindeki **Eşittir** bloğunun içine yerleştir.

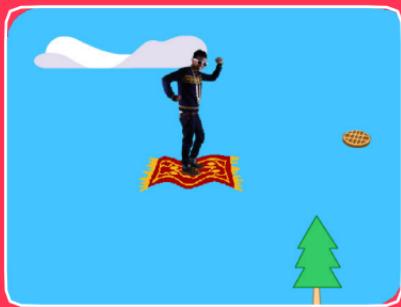
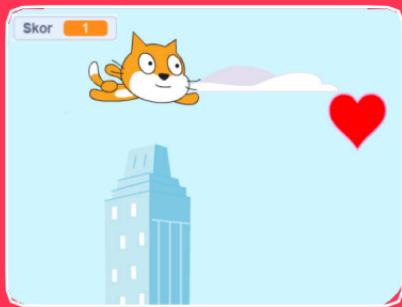
DENE

Oyunu başlatmak için yeşil bayrağa bas.

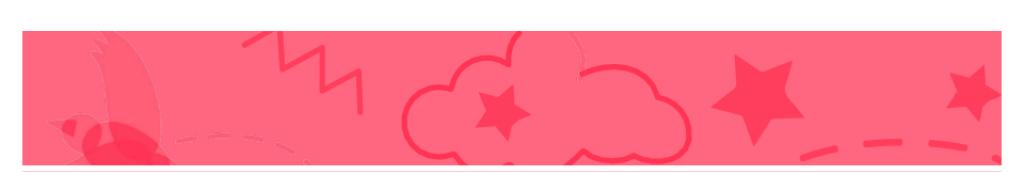


Kazanmak için yeterli puan alana kadar oyna!

Uçuşa Geç Kartları



Herhangi bir karakter seçin ve uçurun!



Uçuşa Geç Kartları

Bu kartları şu sırayla kullanın:

- 1. Bir Karakter Seç**
- 2. Uçmaya Başla**
- 3. Görünümü Değiştir**
- 4. Etkileşimli Yap**
- 5. Kayan Bulutlar**
- 6. Uçan Kalpler**
- 7. Puan Topla**

Bir Karakter Seç

Uçurmak için bir karakter seç.



Bir Karakter Seç

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



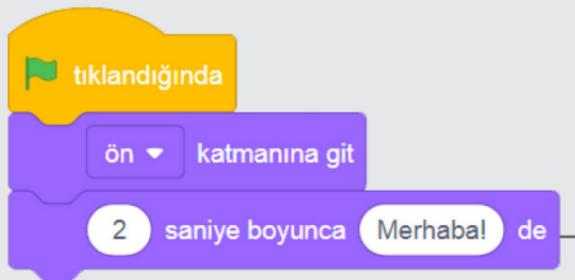
Bir arka plan seç,
örneğin "blue sky2".



Uçurmak için bir kukla seç.



KODLA



Kuklanın söylemesini
istediğin ifadeyi yaz.

DENE

Başlamak için yeşil bayrağa bas.



Uçmaya Başla

Manzaranı karakterin uçuyormuş gibi
görünecek şekilde hareket ettir.



Uçmaya Başla

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Hareket ettirmek için bir kukla seç, örneğin Buildings.



KODLA

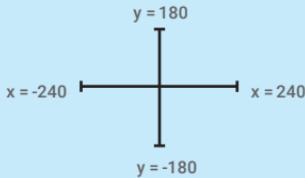


Sahnenin sağ tarafından başla.

Sola doğru gitmesi için negatif bir sayı yaz.

İPUCU

x, karakterin sahne alanında soldan sağa konumudur.



Görünümü Değiştir

Manzarana çeşitlilik kat.

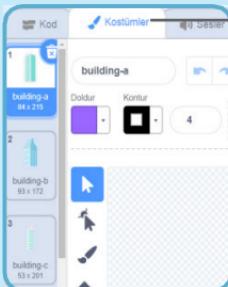


Görünümü Değiştir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Seçmek için Buildings kuklasına tıkla.



Ardından, farklı bina kostümlerini görmek için **Kostümler** sekmesini tıkla.



Sekmesine tıkla.



KODLA



Kostüm değiştirmek için bu bloğu ekle.

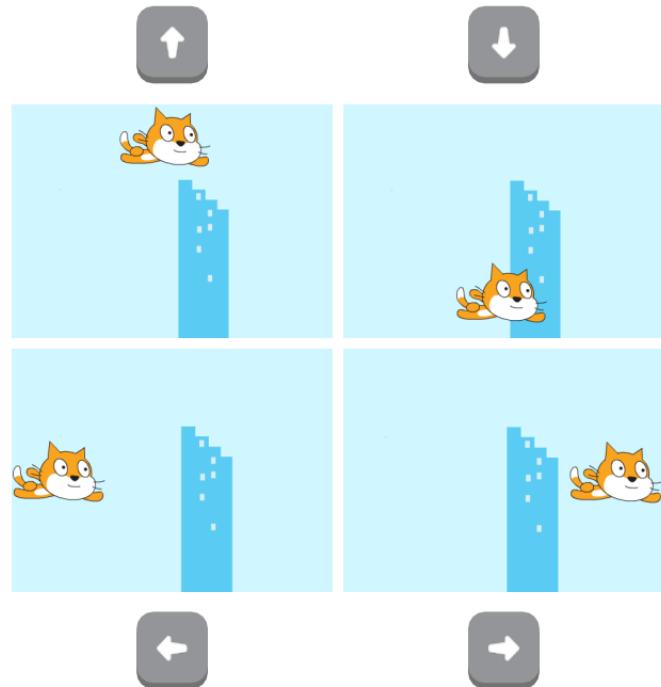
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Etkileşimli Yap

Bir tuşa bastığında karakterinin hareket etmesini sağla.



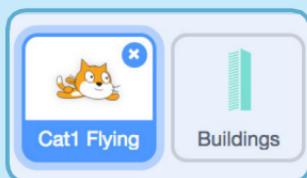
Etkileşimli Yap

scratch.mit.edu



HAZIRLAN

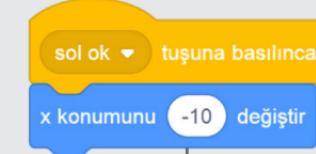
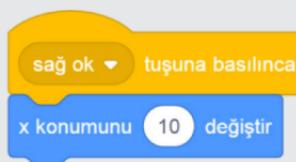
Seçmek için uçan karaktere tıkla.



KODLA

x'i Değiştir

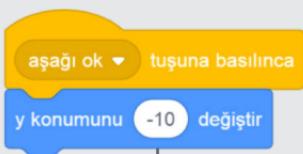
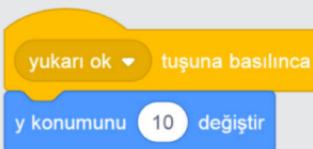
Karakterini sağa ve sola hareket ettir.



Sola gitmek için eksi işaretini yazın.

y'yi Değiştir

Karakterini aşağı ve yukarı hareket ettir.



Aşağı gitmek için eksi işaretini yazın.

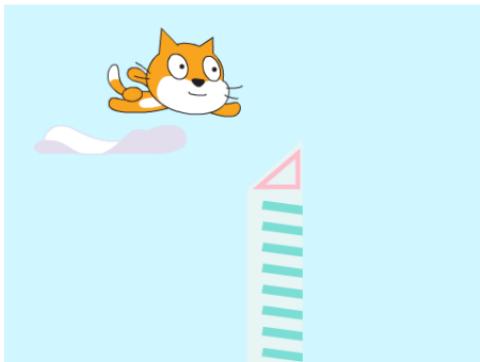
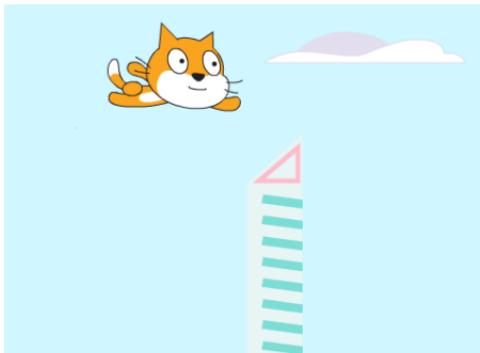
DENE



Karakterini hareket ettirmek için klavyeden ok tuşlarına bas.

Kayan Bulutlar

Bulutların gökyüzünde süzülmesini sağla!



Kayan Bulutlar

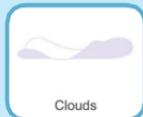
scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Kütüphane'den bulutları seç.



KODLA

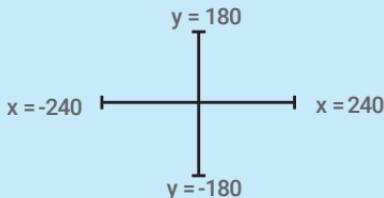
y konumunu 0 yap
1 ile 10 arasında rastgele sayı seç



rasgele sayı seç bloğunu
y konumu bloğunun içine
yerleştir.

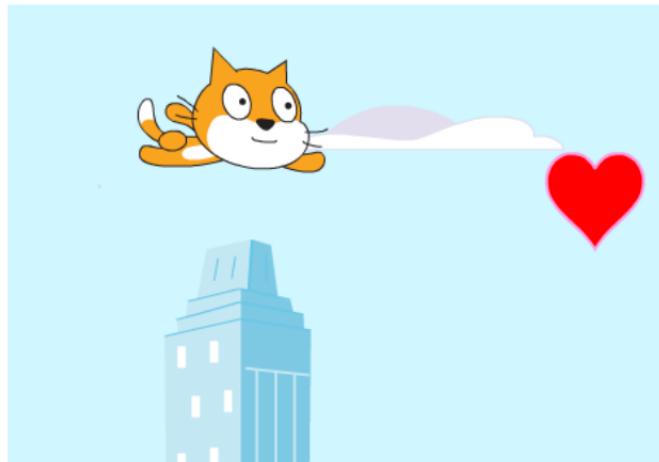
İPUCU

y, karakterin sahne alanında yukarıdan aşağıya konumudur.



Uçan Kalpler

Kalpler veya başka kayan nesneler ekle.



Uçan Kalpler

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir kukla seç, örneğin Kalp.



KODLA



Karakteri yukarı ve aşağı hareket ettilir.

Kuklanın konumunu sahnenin en sağına ayarlar.

Karakteri sahne boyunca hareket ettilir.

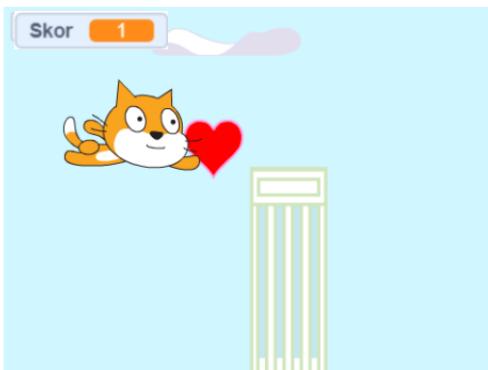
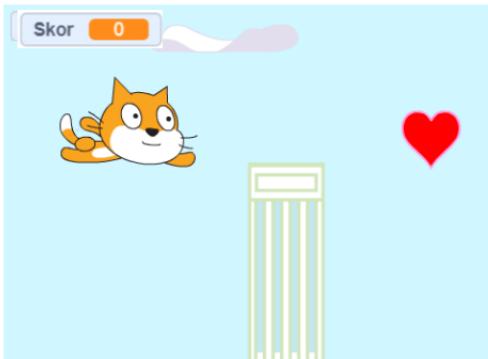
DENE

Başlamak için yeşil bayrağa bas.



Puan Topla

Kalbe veya başka bir nesneye her deðdiðinde
bir puan ekle.



Puan Topla

scratch.mit.edu



HAZIRLAN

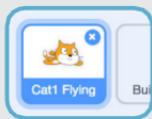
Değişkenler'i seç.

Değişken Oluştur
düğmesine tıkla.



Değişkeni **Skor** olarak yeniden
adlandır ve daha sonra **OK'a tıkla.**

KODLA



Uçan
karakterini seç.



Baþlangıç puanını sıfırla.

Menüden Kalp'i seç.

Puan ekle.

DENE

Baþlatmak için yeþil bayraða bas.



Haydi Dans Edelim Kartları



Müzik ve dans hareketleriyle animasyonlu
bir dans sahnesi tasarlayın.



Haydi Dans Edelim!

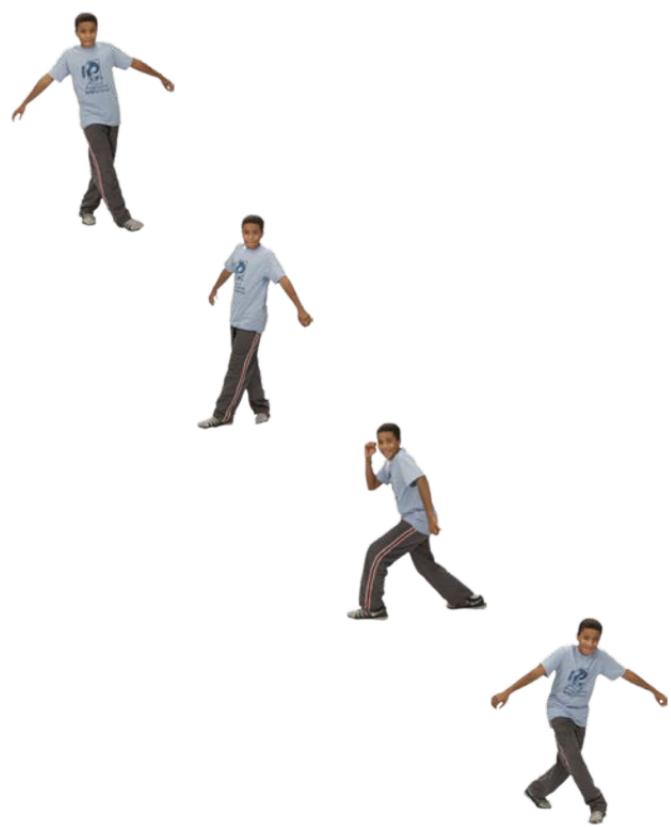
Kartları

Bu kartları herhangi bir sırayla deneyin:

- **Dans Adımları**
- **Dans Döngüsü**
- **Müzik Çal**
- **Sırayla Dans Et**
- **Başlangıç Pozisyonu**
- **Gölge Efekti**
- **Etkileşimli Dans**
- **Renk Efekti**
- **İz Bırak**

Dans Adımları

Hareketli bir dans gösterisi yap.



Haydi Dans Edelim!

1

SCRATCH

Dans Adımları

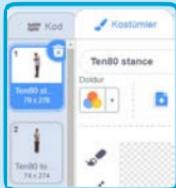
scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir dansçı seç.



Farklı dans hareketlerini görüntülemek için **Kostümler** sekmesine tıkla.

ntezi

Dans

Müzik



Sadece dans kuklalarını görmek için kukla kütüphanesinin en üstündeki **Dans** kategorisine tıkla.

KODLA



Dans hareketleri arasındaki bekleme süresini belirle.



Kod sekmesine tıkla.



Farklı dans hareketleri seç.

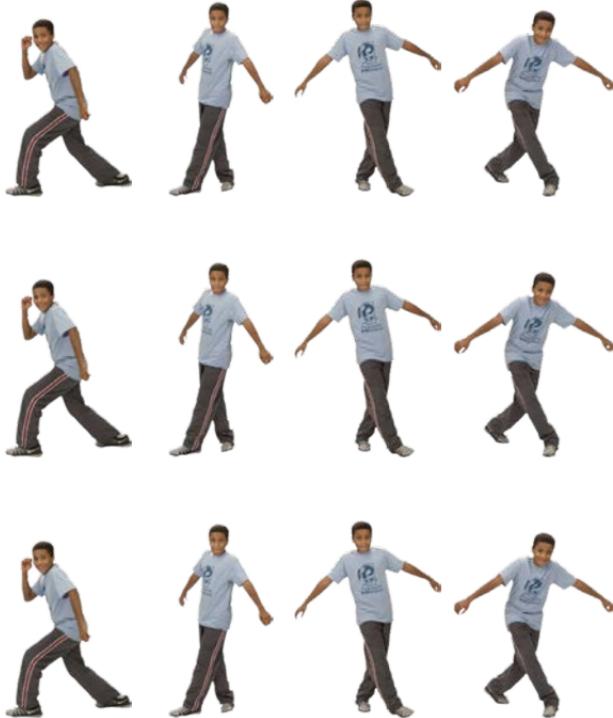
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Dans Döngüsü

Bir dizi dans adımını tekrarlayın.



Dans Döngüsü

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Kukla
Kütüphanelerine git.



Dans kategorisine tıkla.



Ten80 Dance

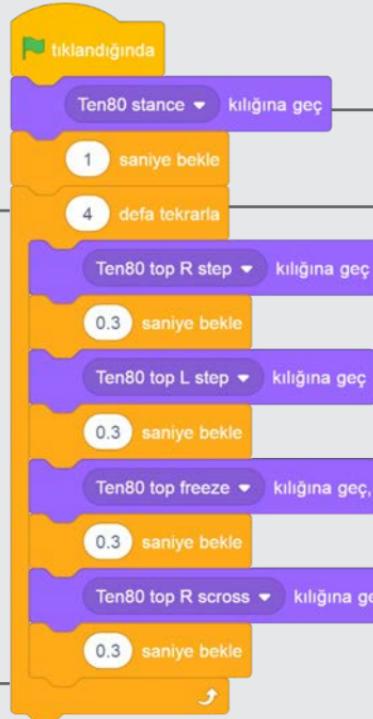
Bir dansçı seç.

KODLA



Ten80 Dance

Dans dizisine bir tekrarla bloğu ekle.



Bir dans hareketi seç.

Dansı kaç kez tekrarlamak istedığını yaz.

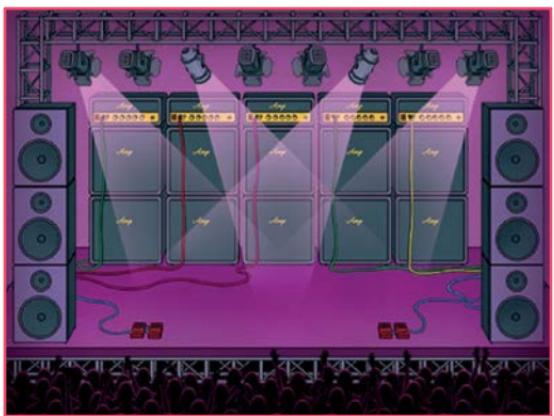
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Müzik Çal

Bir şarkısı döngüsü oluştur ve çal.



Haydi Dans Edelim!

3

SCRATCH

Müzik Çal

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Sesler sekmesine tıkla



Döngüler kategorisinden bir şarkı seç.

KODLA



Kod sekmesine tıkla.



İPUCU

(`dance celebrate ▾ sesini bitene kadar çal`) bloğunu kullandıgından emin ol,

(`dance celebrate ▾ sesini başlat` değil) aksi takdirde önceki müzik bitmeden yenisi başlar.

Sırayla Dans Et

Dansçıları koordine et, birinin dansı bittikten sonra diğerini başlasın.



Haydi Dans Edelim!

Sırayla Dans Et

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Dans kategorisinden iki dansçı seç.



KODLA



```
tıklandığında
  anina top L step ▾ kılığına geç
  0.3 saniye bekle
  anina top R step ▾ kılığına geç
  0.3 saniye bekle
  anina stance ▾ kılığına geç
  haber1 ▾ haberini sal
```

Bir haber gönder.



```
haber1 ▾ haberini aldığımda
  1 saniye boyunca Dans etme sırası bende! de
  4 defa tekrarla
  sonraki kostüm
  0.3 saniye bekle
```

Dansına haberi aldığımda ne yapacağını söyle.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Başlangıç Pozisyonu

Dansçılarınıza nereden başlayacaklarını söyleyin.



Haydi Dans Edelim!

5

SCRATCH

Başlangıç Pozisyonu

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Kukla

kütüphanesine git.



Dans Kategorisini tıkla.



LB Dance

Bir dansçı seç.

KODLA



x: -10 y: 20 konumuna git

Kuklanıza nereden başlayacağını söyleyin.

boyutu % 90 yap

Kukla boyutunu ayarla

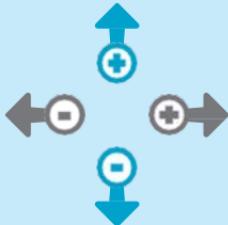
lb stance ▾ kılığına geç

Başlangıç kostümünü belirle.

göster

Kuklanın gösterildiğinden emin ol

İPUCU



Sahne üzerinde kuklanın konumunu belirlemek için

x : 0 y : 0 konumuna git bloğunu kullan.

x : Kuklanın sahne üzerinde soldan sağa doğru konumunu

y : Kuklanın sahne üzerinde yukarıdan aşağıya doğru konumunu gösterir.

Gölge Efekti

Dans eden bir siluet yap.



Gölge Efekti

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Kukla
kütüphanesine git.



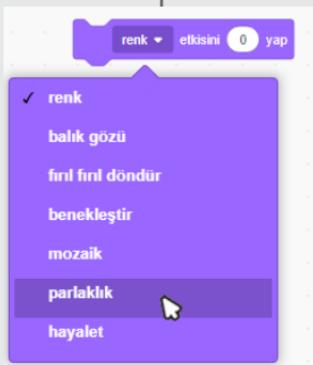
Dans kategorisine tıkla.



Bir dansçı seç.

KODLA

Menüden parlaklık
efektini seç.



Kuklanı tamamen karartmak için
parlaklığı -100' e ayarla.



DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Durdurmak için durdur sembolüne bas.

Etkileşimli Dans

Dans hareketlerini değiştirmek için tuşlara bas.



Etkileşimli Dans

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Kukla
kütüphanesine git.



Dans Kategorisine tıkla.



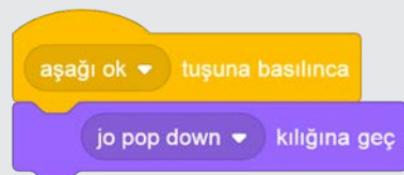
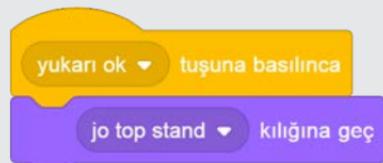
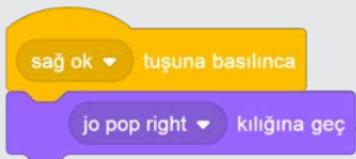
Bir dansçı seç.

KODLA

Her dans hareketi için
basılacak farklı bir tuş seç.



Menüden bir dans hareketi seç.



DENE



Klavyeden ok tuşlarına bas.

Renk Efekti



Arka plan renklerini değiştir.



Renk Efekti

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Spotlight

KODLA



DENE

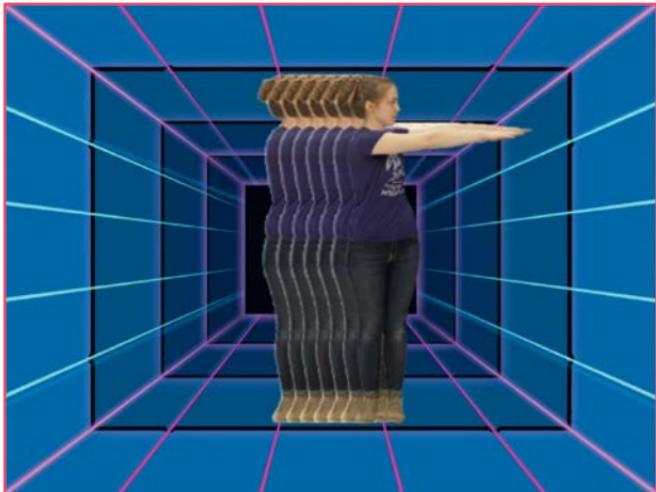
Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



İz Bırak



Dansçınız hareket ederken bir iz bırakın.



İz Bırak

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Dans kategorisinden bir dansçı seç.



LB Dance



Eklentiler butonuna tıkla, daha sonra **Kalem'i** seç.



KODLA



LB Dance



Kaç kez tekrarlayacağını yaz.

Kuklanın bir görüntüsünü sahneye damgala.

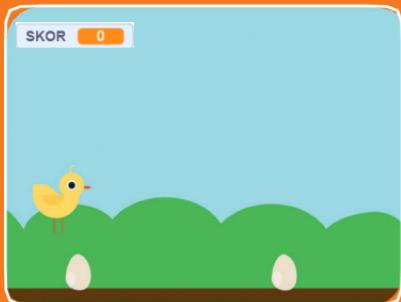
Tüm damgaları temizle.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Zıplama Oyunu



Bir karakterin hareketli engeller üzerinden atlamasını sağlayın.

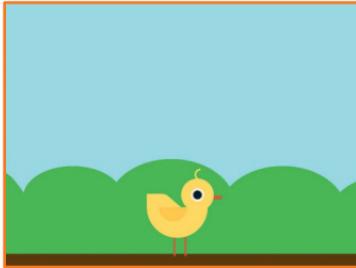
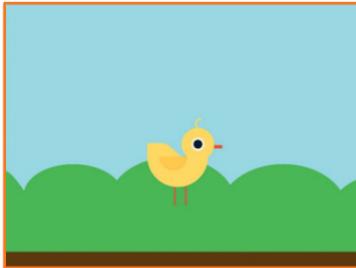
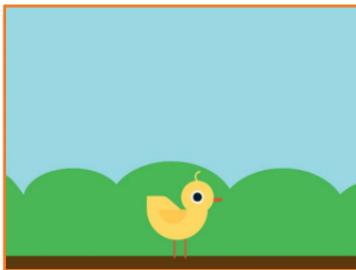
Zıplama Oyunu Kartları

Bu kartları şu sırayla kullanın:

- 1. Zıpla**
- 2. Başlangıç Noktasına Git**
- 3. Hareketli Engel**
- 4. Ses Ekle**
- 5. Oyunu Durdur**
- 6. Daha Fazla Engel Ekle**
- 7. Puan Ekle**

Zıpla

Bir karakter ekle ve zıplamasını sağla.



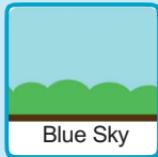
Zıpla

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir dekor seç.



Bir karakter seç,
örneğin Chick.



KODLA



bosluk ▾ tuşuna basılınca

10 defa tekrarla

y konumunu 10 değiştir

10 defa tekrarla

y konumunu -10 değiştir

Aşağı geri gitmesi
için eksİ işaretİ koy.

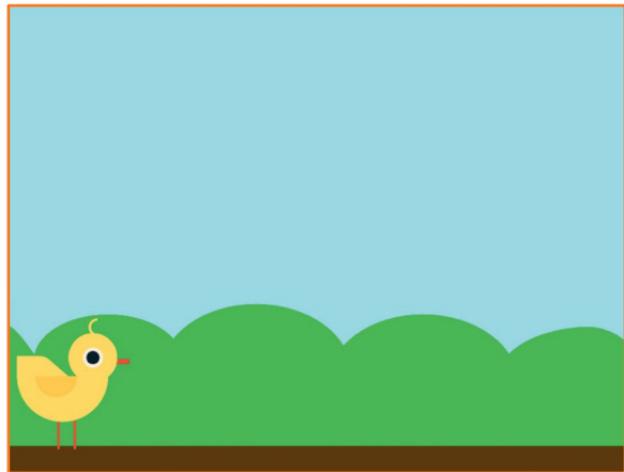
DENE



Klavyeden boşluk tuşuna bas.

Başlangıç Noktasına Git

Karakterinin başlangıç noktasını ayarla.



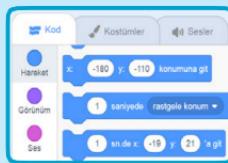
Başlangıç Noktasına Git

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



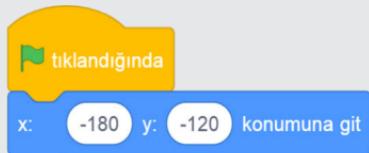
Karakterini istediğiniz yere sürükle.



Karakterini taşıdığında, blok paletinde **x** ve **y** konumu güncellenir.

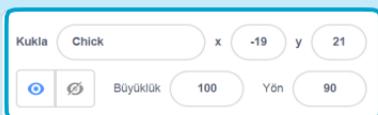
Şimdi **konumuna git** bloğunu sürüklendiğinde, karakterinın yeni konumu ayarlanır.

KODLA



Başlangıç noktasını ayarla.
(Seninki farklı olabilir.)

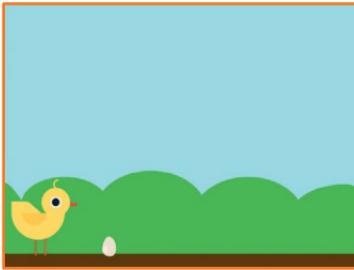
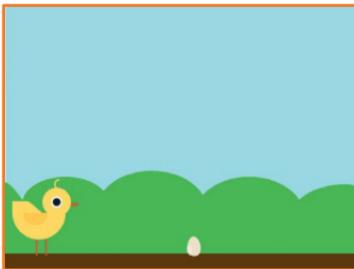
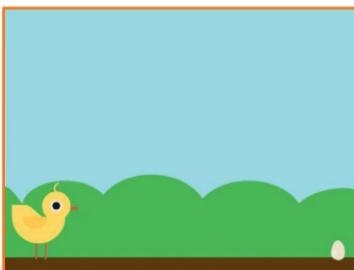
DENE



Daha küçük veya daha büyük bir sayı yazarak kuklanın boyutunu değiştir.

Hareketli Engel

Engelini sahne boyunca hareket ettir.



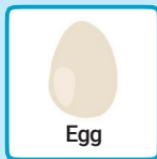
Hareketli Engel

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir karakter seç,
örneğin yumurta.



KODLA



Daha hızlı gitmesi için daha
küçük bir sayı yaz.

Sahnenin sağ
tarafından başla.

Sahnenin sol tarafına
doğru kaydır.

DENE

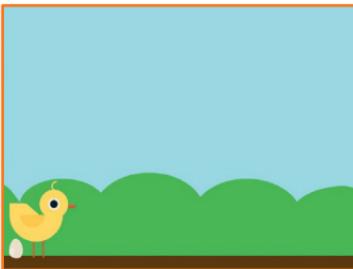
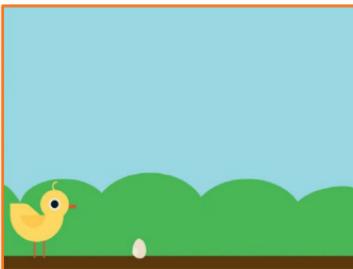
Başlatmak için
yeşil bayrağa bas.



Klavyeden boşluk
tuşuna bas.

Ses Ekle

Karakterin zıpladığında bir ses çal.



Ses Ekle

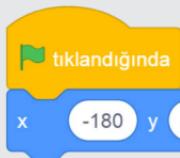
scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Chick (ziplayacak karakter)'i seçmek için tıkla.



KODLA



Sesini Başlat bloğunu ekle ve ardından bir ses seç.

DENE

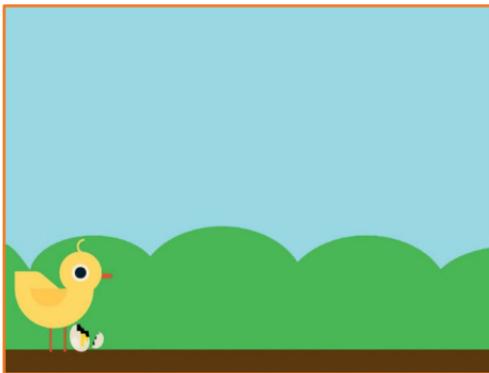
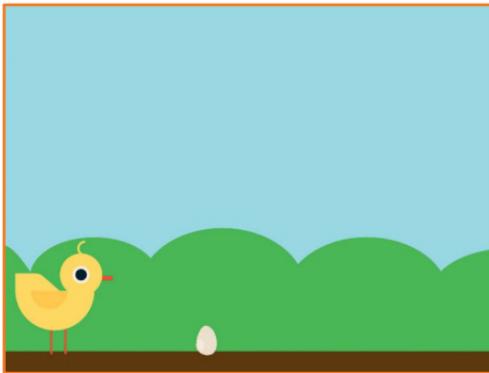
Yeşil bayrağa bas.



Klavyeden Boşluk tuşuna bas.

Oyunu Durdur

Karakterin engele deðdiðinde oyunu durdur.

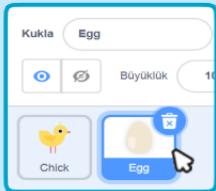


Oyunu Durdur

scratch.mit.edu

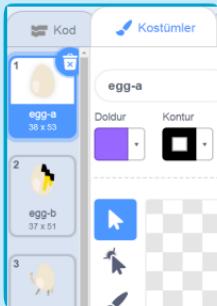
HAZIRLAN

Seçmek için Egg'e tıkla.



Yumurtanın diğer kostümlerini görmek için **Kostümlər** sekmesine tıkla.

Kostümlər



KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla ve bu kodu ekle.



Algılama kategorisinden **değiyor mu?** bloğunu sürükle ve Chick'i (Civciv) seç.

✓ fare-imlecine

kenara

Chick

Yumurtanın kostümünü değiştirmek için ikinci bir kostüm seç.

DENE

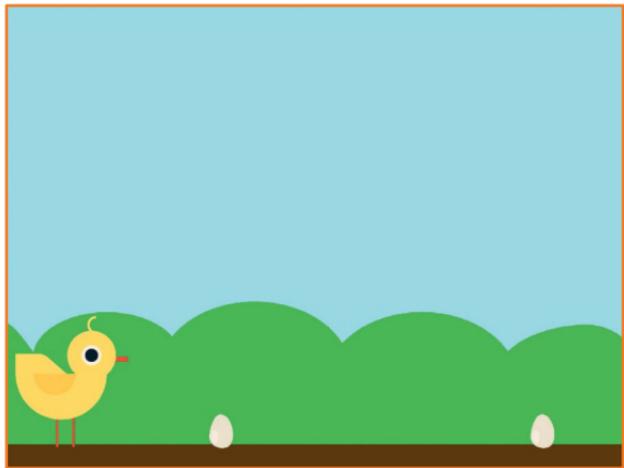
Yeşil bayrağa bas.



Klavyeden **Böşluk** tuşuna bas.

Başka Engeller Ekle

Daha fazla engel ekleyerek oyununu zorlaştır.



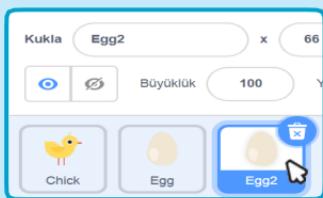
Daha Fazla Engel Ekle

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

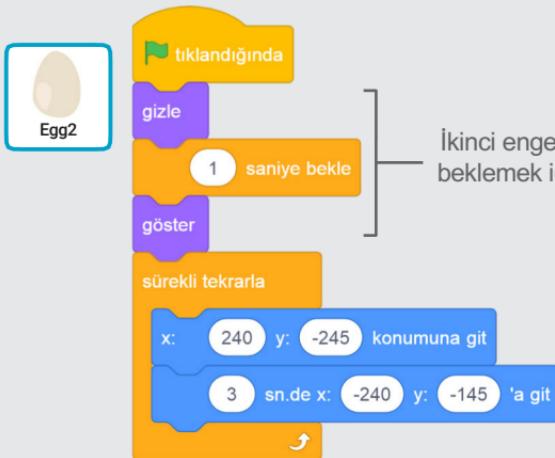


Yumurta karakterini çoğaltmak için küçük resme sağ tıkla (Mac:control-click) ve ardından **kopyasını çıkart**'ı seç.



Segmek için Egg2'ye tıkla.

KODLA



İkinci engeli göstermeden önce beklemek için bu blokları ekleyin.

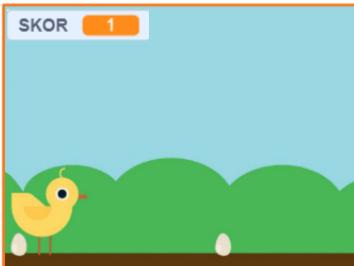
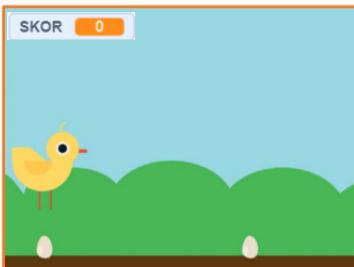
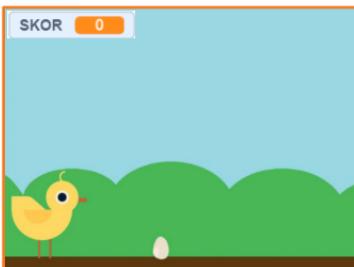
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Puan Ekle

Karakterin engelin üstünden her atladığında bir puan ekle.



Puan Ekle

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Değişkenler'i seç.



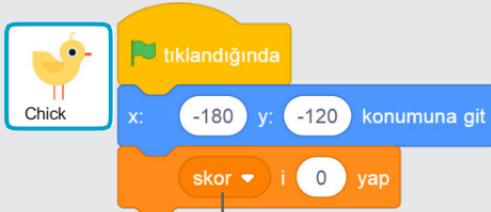
Bir Değişken Oluştur'u seç.



Değişkenine Skor adını ver ve OK'a tıkla.

KODLA

Chick karakterine tıkla ve aşağıdaki iki bloğu ekle.



Bu bloğu ekle ve ardından menüden Skor'u seç.



Skoru artırmak için bu bloğu ekle. Menüden Skor'u seç

DENE

Puan kazanmak için yumurtaların üzerinden atla!

Video Algılama Kartları



Video algılama eklentisini kullanarak projelerle etkileşim kurun.

Video Algılama Kartları

Bu kartları istediğiniz sırayla dene:

- **Kediyi Sev**
- **Bir Karakteri Canlandır**
- **Balon Patlatmaca**
- **Davul Çal**
- **Uzak Dur Oyunu**
- **Top Oyna**
- **Bir Macera Başlat**

Kediyi Sev



Kediye dokunduğunda miyav demesini sağla.



Kediyi Sev

scratch.mit.edu



HAZIRLAN

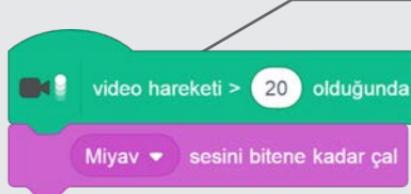


Eklentiler düğmesine tıkla.
(Ekranın sol alt köşesinde).



Video bloklarını eklemek için
Video Algılama'yı seç.

KODLA



Bu blok kukla üzerinde video hareketi algılandığında çalışır.

Duyarlılığı belirlemek için 1 ile 100 arasında bir sayı gir.

Duyarlılık 1 ise en ufak bir harekette blok çalışır,
Duyarlılık 100 ise çok daha fazla hareket gerektirir.

DENE

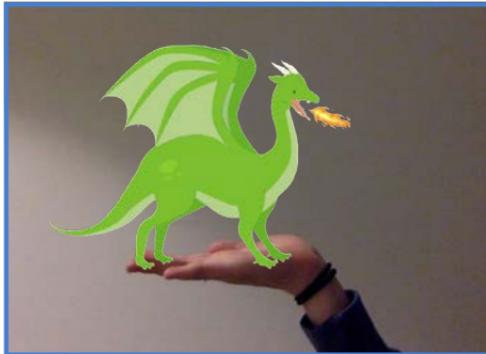
Kediyi sevmek için elini hareket ettir.



Bir Karakteri Canlandır



Bir kuklayı canlandırmak için etrafında dolaş.



Bir Karakteri Canlandır

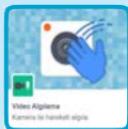


scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Eklentiler düğmesine tıkla ve Video Algılama'yı seç



Video Algılama
Kamera ile hareket algıla



Canlandırmak için bir kukla seç.



Dragon

Birden fazla kostümü olan bir kukla seç.



Kuklanın farklı kostümlerini görmek için fare ile üzerine gel ve bekle.

KODLA



Dragon



Bir kostüm seç.

Farklı bir kostüm seç.

DENE

Ejderhayı canlandırmak için etrafında hareket et.





Balon Patlatmaca

Balonu patlatmak için parmağını kullan.



Balon Patlatmaca

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Eklentiler düğmesine tıkla
ve Video Algılama'yı seç



Bir kukla seç, örneğin Balon.

KODLA



Zorlaştırmak için
daha büyük bir sayı yaz.

DENE

Parmağıyla balonu patlat.





Davul Çal

Ses çıkarılan karakterlerle etkileşime geç.



Davul Çal

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Eklentiler düğmesine tıkla ve Video Algılama'yı seç



Drum



Drum-cymbal

İki kukla seç, örneğin Drum ve Drum-cymbal.

KODLA

Kodlamak istediğiniz davulu tıklayarak seçtiğten sonra kodunu ekle.



```
video hareketi > 10 olduğunda
boyutu % 100 yap
boyutu 10 birim değiştir
High Tom ▾ sesini başlat
0.1 saniye bekle
boyutu -10 birim değiştir
```

Boyutu küçütmek için eksi işaretini koy.



```
video hareketi > 10 olduğunda
drum-cymbal-a ▾ kılığına geç
Crash Cymbal ▾ sesini başlat
0.1 saniye bekle
drum-cymbal-b ▾ kılığına geç
```

Farklı bir kostüm seç.

DENE

Davul çalmak için ellerini kullan!



Uzak Dur Oyunu



Bir kukladan kaçmak için etrafta gezin.



Uzak Dur Oyunu

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Eklentiler düğmesine tıkla
ve Video Algılama'yı seç.



Bir arka plan seç,
örneğin Okyanus.



Bir kukla seç,
örneğin Denizanası.

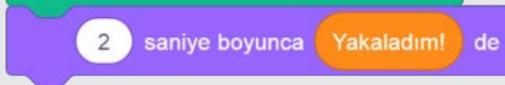
KODLA



0 ile 100 arasında bir sayı girin.
(Videoyu göstermek için 0,
videoyu şeffaf yapmak için 100.)



1 saniyede rastgele konum ▾ noktasına git



DENE

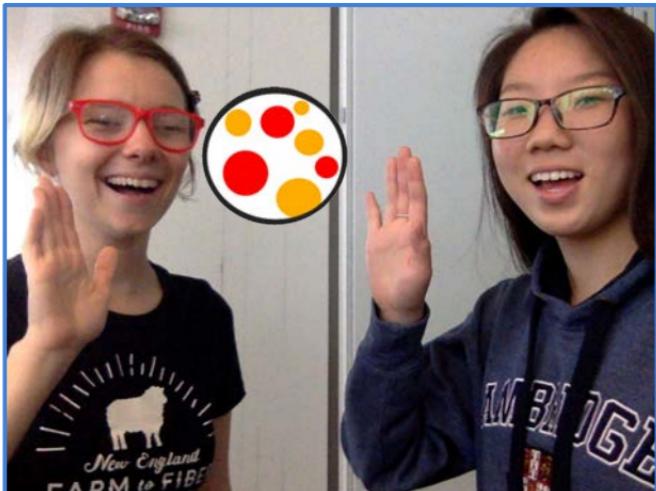
Denizanasından kaçmak için etrafta gezin.



Top Oyna



Ellerin ile bir kuklayı ekranın bir tarafından
öbür tarafına hareket ettir .



Top Oyna

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Eklentiler düğmesine tikla
ve Video Algılama'yı seç



Bir kukla seç, örneğin Beachball.

KODLA



DENE



Ellerinle plaj topunu ekran etrafında hareket ettir.

Bir arkadaşla birlikte oyna.

Bir Macera Başlat!



Ellerini hareket ettirerek bir hikaye ile
etkileşime geç.



Bir Macera Başlat!

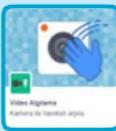
scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Ekleni Ekle
düğmesine tıkla.



Video Algılama 'yı seç



Bir dekor
seç.



Winter



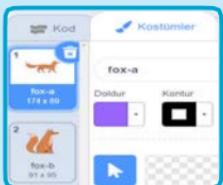
Bir kukla
seç.



Fox



Seçtiğin kuklaya ait diğer
kostümleri görmek için
Kostümler sekmesine
tıkla.



KODLA



Kod sekmesine tıkla



Kukla üzerindeki video
hareketi bloğunu operatörler
kategorisindeki **Büyütür**
bloğunun içine ekle

DENE

Yeşil bayrağa bas. Daha sonra tilkiyi uyandırmak için ellerini salla.



Sanal Hayvan Kartları



Yiyebilen, içebilen ve oyun oynayabilen
etkileşimli bir sanal hayvan yap.



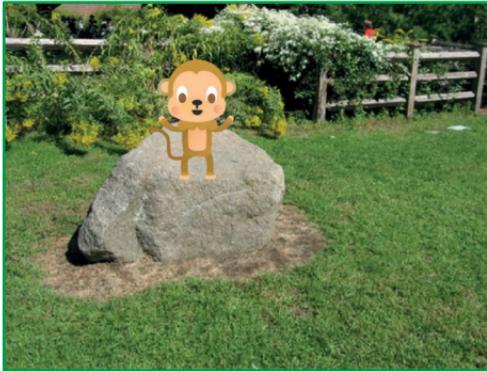
Sanal Hayvan Kartları

Bu kartları şu sırayla kullanın:

- 1. Evcil Hayvanını Tanıt**
- 2. Evcil Hayvanını Hareketlendir**
- 3. Evcil Hayvanını Besle**
- 4. Evcil Hayvanına İçeceği Ver**
- 5. Evcil Hayvanın Ne Diyor?**
- 6. Oyun Zamanı**
- 7. Açılık Seviyesi**

Evcil Hayvanını Tanıt

Bir evcil hayvan seç ve bir şeyler söyle.



Evcil Hayvanını Tanıt

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir arka plan seç,
örneğin Garden Rock.



Garden



Evcil hayvanın olması için bir
karakter seç, örneğin Maymun.



Monkey

Birden fazla kostümü
olan bir karakter seç.



Karaktere ait diğer
kostümleri görmek için fare
ile üzerine gel ve bekle.

KODLA

Evcil hayvanını sahne alanında istediği yere sürükle.



Konumunu ayarla.
(Seninki farklı olabilir.)

Evcil hayvanının söylemesini istediği metni buraya yaz.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Evcil Hayvanını Hareketlendir

Evcil hayvanına hayat ver.



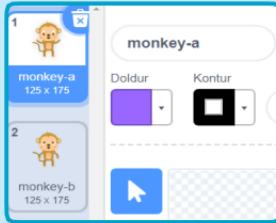
Evcil Hayvanını Hareketlendir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Kostümler

Evcil hayvanının kostümlerini görmek için **Kostümler** sekmesine tıkla.



KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla ve bu kodu ekle.



Bu kukla tıklandığında

Chee Chee ▾ sesini başlat

4 defa tekrarla

monkey-a ▾ kılığına geç — Bir kostüm seç.

0.2 saniye bekle

monkey-b ▾ kılığına geç — Farklı bir kostüm seç.

0.2 saniye bekle

DENE

Evcil hayvanına tıkla.



Evcil Hayvanını Besle

Evcil hayvanını beslemek için yiyeceğe tıkla.



Evcil Hayvanını Besle

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Sesler

Sesler sekmesine tıkla.



Monkey



Ses kütüphanesinden bir ses seç, örneğin Chomp.



Bananas

Bir yiyecek karakteri seç,
örneğin Muz.

KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla.



Bananas

haber1 ▾ haberini sal

Yeni haber

Yeni Haber'i seç ve
Yiyecek adını ver.

Bu kukla tıklandığında

ön ▾ katmanına git

Yiyecek ▾ haberini sal

Yiyecek haberini sal.

Evcil
hayvanını seç.



Monkey

Yiyecek ▾ haberini aldığımda

1 saniyede Bananas ▾ noktasına git

Chomp ▾ sesini başlat

0.5 saniye bekle

1 sn.de x: -50 y: 60 'a git

Menüden Yiyecek'i seç.

Menüden Muz'u seç.

Başlangıç noktasına süzül.

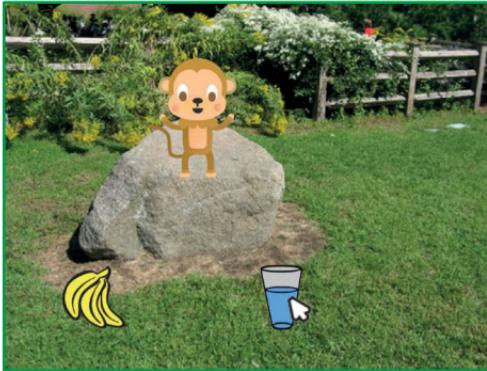
DENE

Yiyeceğe tıkla.



Evcil Hayvanına İçecek Ver

Evcil hayvanına içmesi için biraz su ver.



Evcil Hayvanına İçecek Ver

HAZIRLAN



Bir içecek karakteri seç, örneğin Glass.



KODLA



```
Bu kukla tıklandığında
 ön ▾ katmanına git
 İçcek ▾ haberini sal → Yeni haber sal.
 1 saniye bekle
 glass water-b ▾ kılığına geç → Boş bardak kostümüne geç.
 Water Drop ▾ sesini başlat
 1 saniye bekle
 glass water-a ▾ kılığına geç → Dolu bardak kostümüne geç.
```

Evcil hayvanına, haberi aldığında ne yapacağını söyle.



```
İçecek ▾ haberini aldığımda → Menüden İçecek'i seç.
 Menüden Su
 Bardağı'nı seç
 1 saniyede Glass Water ▾ noktasına git
 1 saniye bekle
 1 sn.de x: -50 y: 60 'a git → Başlangıç konumuna git.
```

DENE

Başlamak için içeceğe tıkla



Evcil Hayvanın Ne Diyor?

Evcil hayvanının ne söyleyeceğini seçmesine izin ver.



Evcil Hayvanın Ne Diyor?

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Değişkenler'i seç

Bir Değişken Oluştur

butonunu tıkla.



Değişkenine Seçenek
adını ver ve TAMAM'a tıkla.

KODLA



Seçenek

=

1

Seçenek bloğunu
Operatörler
kategorisindeki Eşittir
bloğunun içine yerleştir.

Bu kukla tıklandığında

rastgele sayı seç
bloğunu ekle

seçenek ▾ i [1] ile [3] arasında rastgele sayı seç yap

eğer seçenek = 1 ise

[2] saniye boyunca

Muz yemeyi severim!

de

eğer seçenek = 2 ise

[2] saniye boyunca

Gidiklandım!

de

eğer seçenek = 3 ise

[2] saniye boyunca

Hadi oynayalım!

de

Evcil
hayvanının
söylesmesini
istediğin
seçenekleri
yaz.

DENE

Ne söyleyeceğini görmek için evcil hayvanına tıkla.



Oyun Zamanı

Evcil hayvanına top oynat.



Oyun Zamanı

scratch.mit.edu

HAZIRLAN



Bir kukla seç, örneğin top.



KODLA



Bu kukla tıklandığında

ön ▾ katmanına git

oyun ▾ haberini sal

Yeni bir haber sal.

Monkey ▾ deıyor mu? olana kadar bekle

Monkey ▾ deıyor mu?
olana kadar bekle

Olana Kadar Bekle
bloğunun içine Deıyor mu?
bloğunu ekle.

Boing ▾ sesini başlat

10 defa tekrarla

y konumunu -5 değiştir

10 defa tekrarla

y konumunu 5 değiştir

Menüden
Maymun'u seç.

Topun aşağı tarafa
gitmesi için – (eksi)
işareti gir.

Pozitif sayılar topun
yükarı tarafa gitmesini
sağlar.



oyun ▾ haberini aldığımda

Menüden Oyun'u seç.

1 saniyede Ball ▾ noktasına git

1 saniye bekle

1 sn.de x: -50 y: 60 'a git

DENE

Topa tıkla.



Açlık Seviyesi

Evcil hayvanının ne kadar açtığını takip et.



Açlık Seviyesi

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Değişkenler'i seç.



Değişken Oluştur'u seç.



Değişkenine Açılk Seviyesi adını ver.

KODLA



Açılk seviyesini sıfırla.



Her 5 saniyede bir açlık seviyesini artır.

Menüden Yiyecek'i seç



Evcil hayvanının yemek yediğinde açlık seviyesinin düşmesi için eksi işaretini koy.

DENE

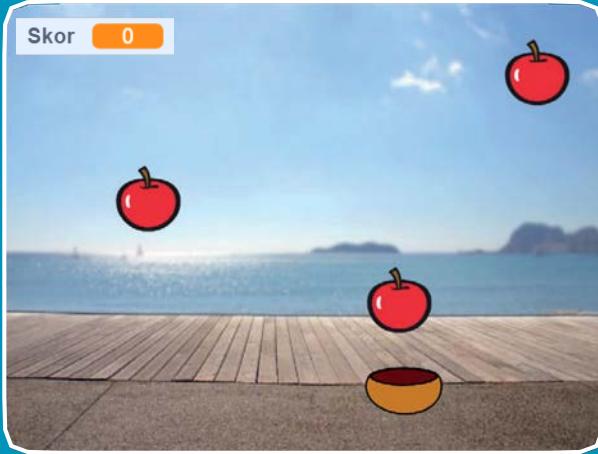
Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Daha sonra yiyeceğe tıkla.



Yakalama Oyunu Kartları



Gökten düşen kuklaları yakaladığın bir oyun yap.

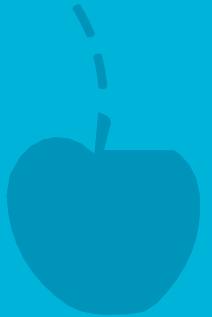


Yakalama Oyunu Kartları

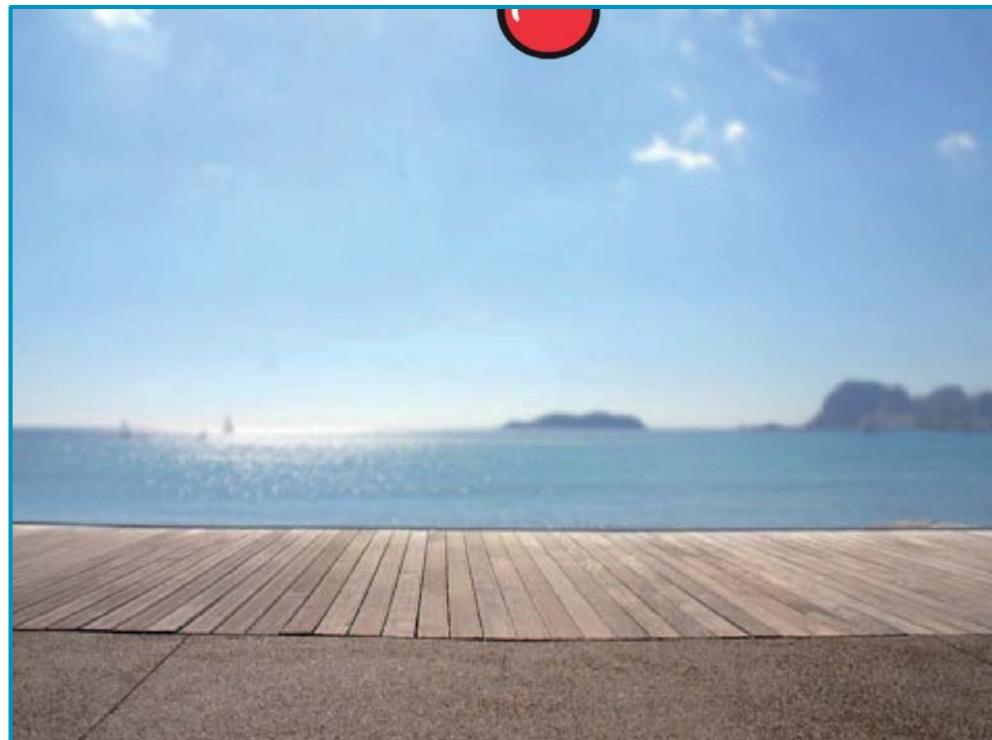
Bu kartları şu sırayla kullan:

- 1. En Üste Git**
- 2. Aşağı Düşür**
- 3. Yakalayıcıyı Hareket Ettir**
- 4. Yakala!**
- 5. Skor Ekle**
- 6. Bonus Puan**
- 7. Kazandınız!**

En Üste Git

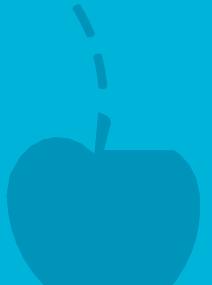


Sahne alanının en üstünde rastgele bir noktadan başla.



En Üste Git

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Bir arka plan seç,
örneğin Boardwalk.

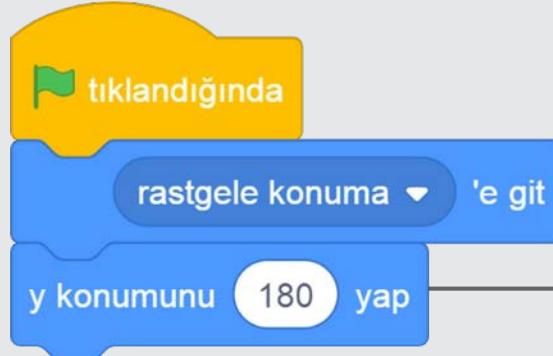


Bir kukla seç.
örneğin Apple.



Apple

KODLA



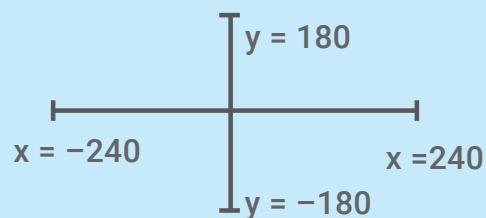
Sahnenin en üstüne gitmesi
için y konumunu 180 yap.

Başlamak için yeşil bayrağa bas.

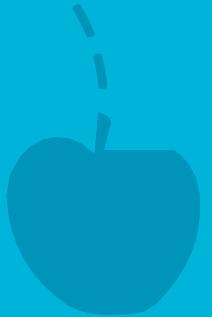


iPUCU

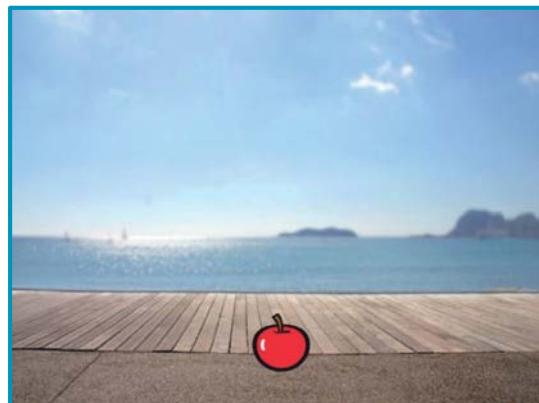
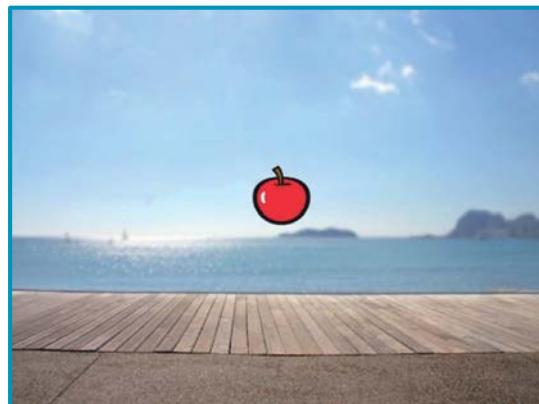
y, karakterin sahne alanında yukarıdan aşağıya doğru konumudur.



Aşağıı Düşür



Karakterini aşağıya düşür.



Aşağı Düşür

scratch.mit.edu



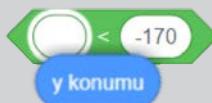
HAZIRLAN



Seçmek için Apple'a tıkla.

KODLA

Önceki kod bloğunu olduğu gibi bırak ve bu ikinci blok yiğinini ekle:



Operatörler kategorisindeki bu bloğun içine **y konumu** bloğunu ekle.



Aşağıya gitmesi için eksİ işaretini gir.

Sahnenin altına yakın olup olmadığını kontrol et.

Sahnenin en üstüne geri döndür.

DENE

Başlamak için yeşil bayrağa bas.



Durdurmak için durdur işaretine bas.

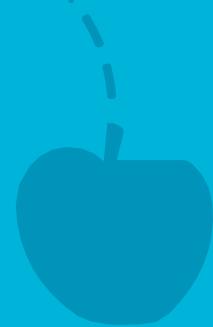
İPUC U

Karakterini aşağı veya yukarı hareket ettirmek için

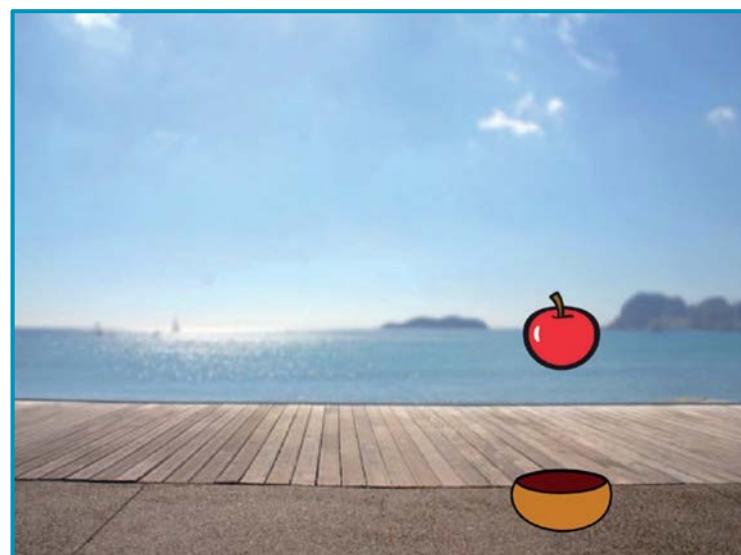
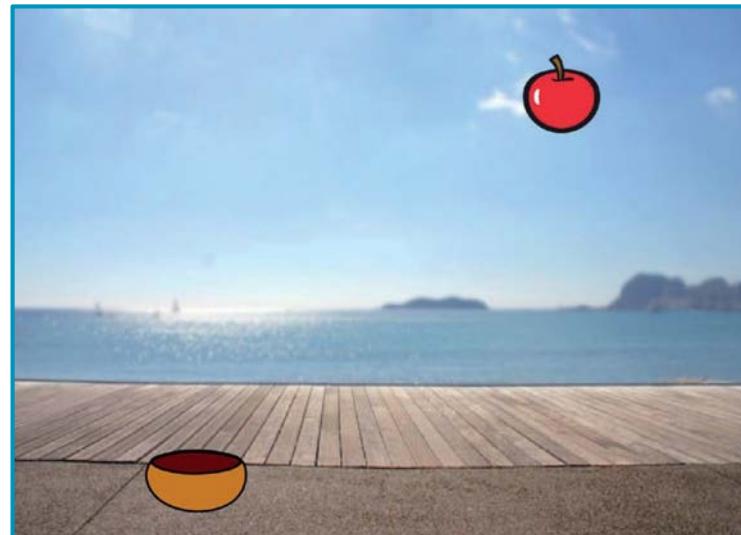


bloğunu kullan.

Yakalayıcıyı Hareket Ettir



Yakalamak için kullandığın karakteri sağa sola hareket ettirmek için ok tuşlarına bas.



Yakalayıcıyı Hareket Ettir

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

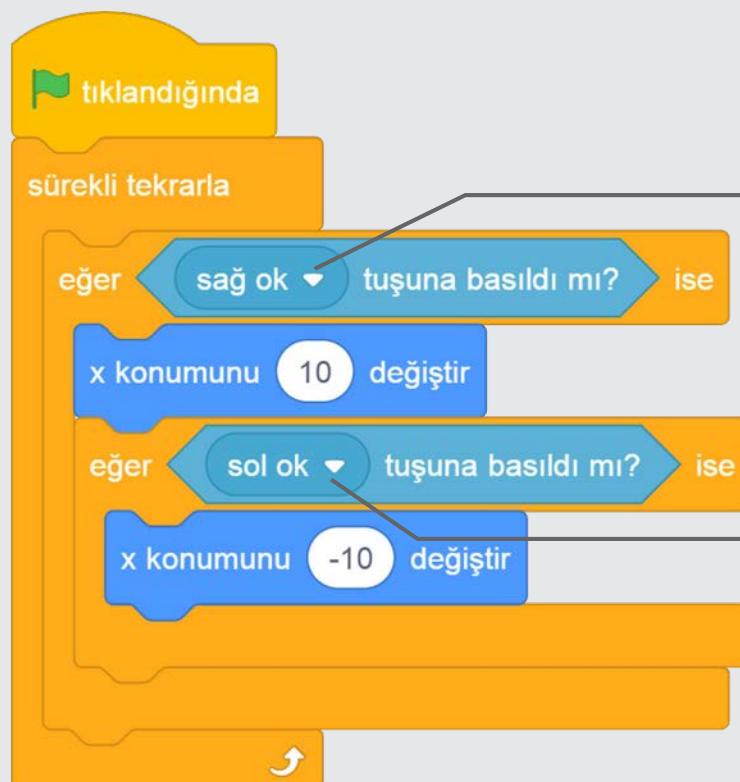


Yakalamak için bir karakter seç, örneğin Bowl.



Kaseyi sahne alanının altına sürükle.

KODLA



Menüden
Sağ Ok'u seç.

Sol Ok'u seç.

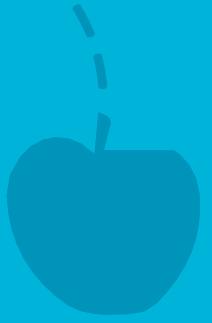
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.

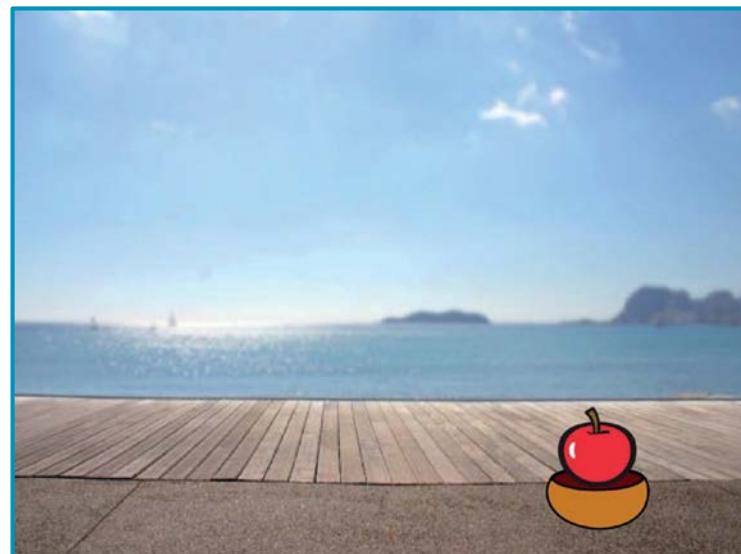
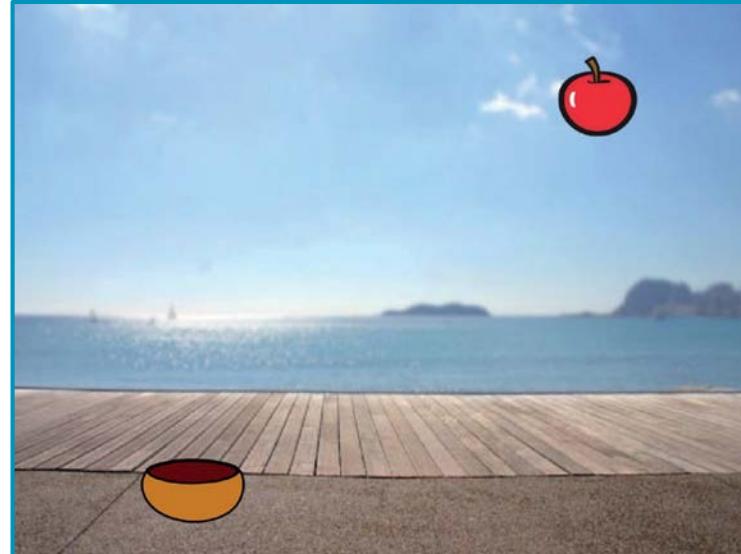


Kaseyi hareket ettirmek için ok tuşlarını kullan.

Yakala!



Aşağıya düşen kuklayı yakala.



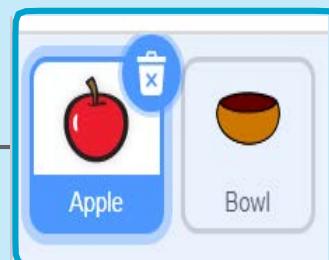
Yakala!

scratch.mit.edu



HAZIRLAN

Seçmek için
Apple'a tıkla.



KODLA



Menüden Bowl'u seç.

Bir ses seç.

İPUCU



Farklı bir ses eklemek
istersen **Sesler**
sekmesini tıkla.

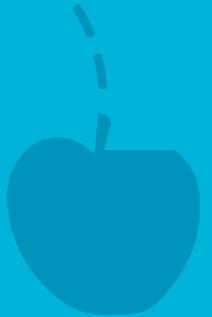


Sonra **Sesler**
Kütüphanesi'nden
bir ses seç.

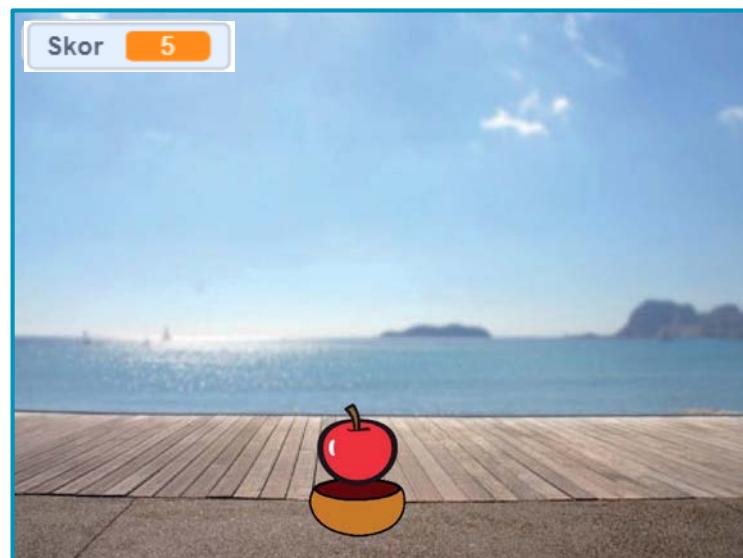
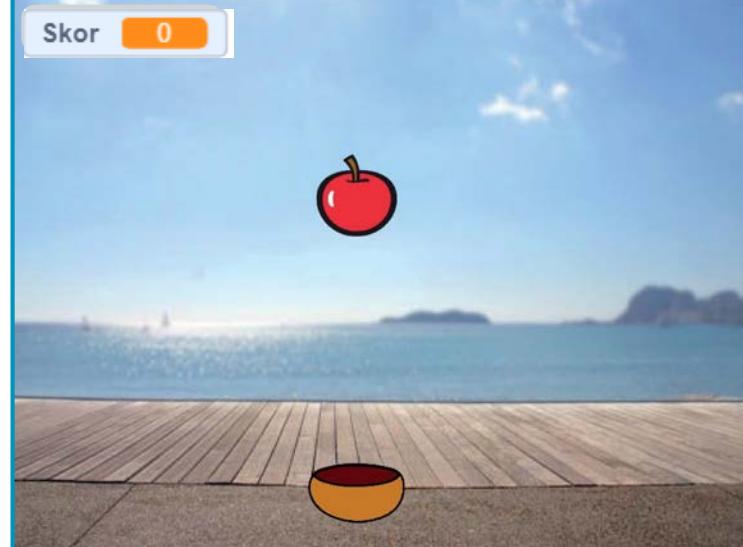


Daha fazla blok
eklemek istersen **Kod**
sekmesine tıkla.

Skor Ekle



Düşen kuklayı her yakaladığında bir puan ekle.



Skor Ekle

scratch.mit.edu

HAZIRLAN

Değişkenler'i seç.



Bir Değişken Oluştur'a tıkla.

Değişkenine **Skor** adını ver ve Tamam'a bas.

KODLA

Kod yığınına iki yeni blok daha ekle.

Açılır menüden Skor'u seç.



Puanı sıfırlamak için bu bloğu ekle.

Puanı artırmak için bu bloğu ekle.



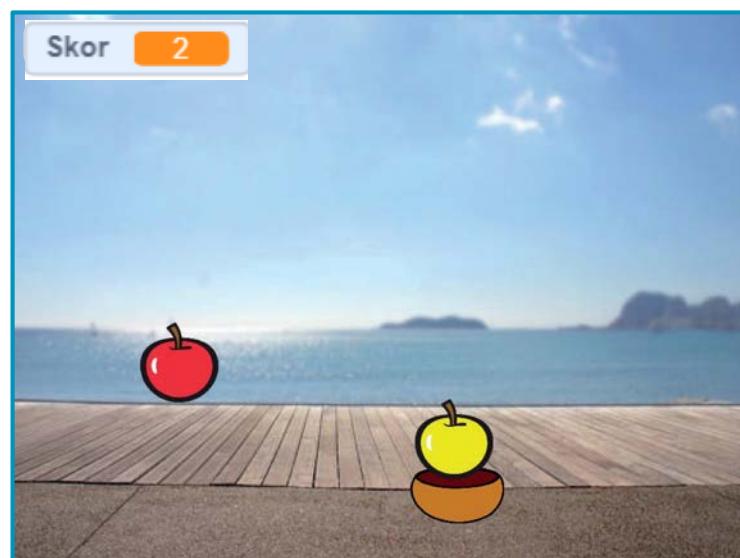
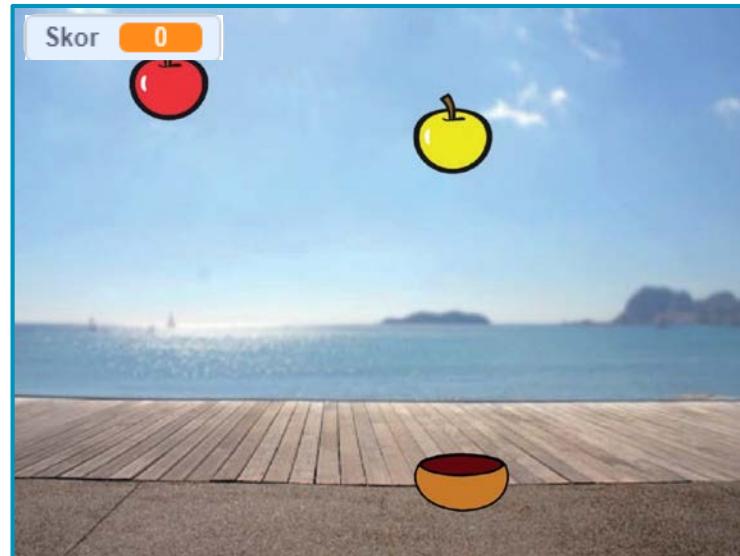
DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.
Ardından puan toplamak için elmaları yakala!

Bonus Puan

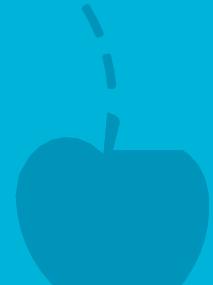


Bonus karakteri yakaladığında
ekstra puan kazan.



Bonus Puan

scratch.mit.edu



HAZIRLAN

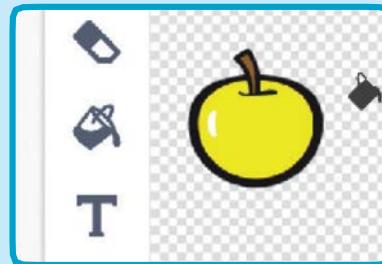
Kuklanı kopyalamak için,
sağa tıkla. (Mac:control-click).



Kopyasını Çıkar'ı seç.

Kostümler

Kostümler sekmesine tıkla



Bonus Kukla'nın farklı görünmesini sağlamak
için boyalarını kullanabilirsin.

KODLA



Kod sekmesine tıkla.

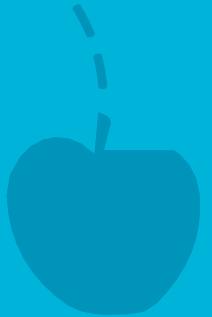
Kod

Bonus karakteri yakalandığında
kaç puan alacağını yaz.

DENE

Puanını artırmak için bonus karakteri yakala!

Kazandınız!



Yeterli puana ulaştığında ekranda
bir mesaj göster!



Kazandınız!

scratch.mit.edu



HAZIRLAN



Çizim



Metin aracını kullanarak "Kazandınız!" gibi bir mesaj yazın.

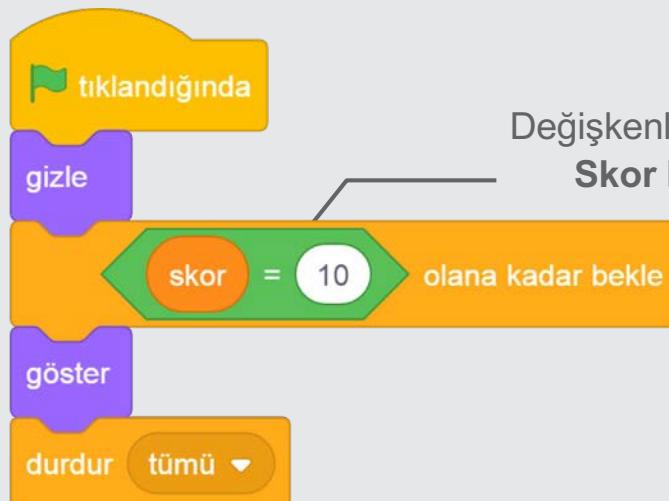
Yeni bir kukla yapmak için **Paint** ikonuna tıkla.

Yazı tipi rengini, boyutunu ve stilini değiştirebilirsin.

KODLA

Kod

Kod sekmesine tıkla.



Değişkenler kategorisinden **Skor** bloğunu ekle.

DENE

Başlatmak için yeşil bayrağa bas.



Kazanmak için yeterli puan alana kadar oyna!