

# Scratch Uygulamaları\_01

## Konu:

Kuklayı Yön Tuşları ile Hareket Ettirme

## Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- x-y koordinat düzlemi
- Orijin
- Yönler

## Gerekli

## Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

## Amaçlar:

- Hareket komutları öğrenme
- x-y düzlemini ve orijin kavramlarını öğrenme

## Kazanımlar:

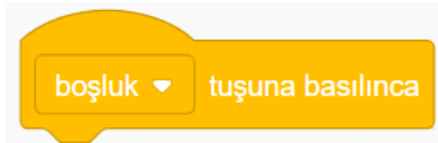
- Temel programlama bilgi ve becerileri edinilir.
- Programlama mantığına ilişkin yaklaşım geliştirilir.
- Hareket komutları öğrenilir.
- x-y düzlemini ve orijin kavramlarını öğrenilir.

## Yönerge:

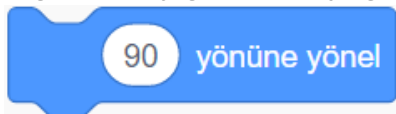
- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programını çalıştıralım veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açalım.

## Hareket ettirmek istenilen kuklanın seçili olduğundan emin olduktan sonra;

- Kuklayı klavyedeki yön tuşları ile hareket ettirmek için “Olaylar” dizisinden 4 adet “boşluk tuşuna basılınca” bloğundan 4 tane alalım ve “boşluk” yazısının yanındaki oka tıklayarak bu blokları sırasıyla “yukarı ok”, “sağ ok”, “sol ok” ve “aşağı ok” olarak değiştirelim.

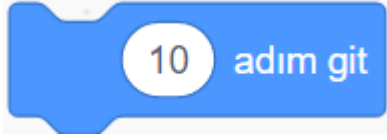


- “Hareket” dizisinde bulunan “90 yönüne yönel” bloğunu herbir yön bloğunun altına koyalım. Açık değerlerini aşağıdaki tabloya göre güncelleyelim.



|            |            |
|------------|------------|
| Sağ Yön    | 90 derece  |
| Sol Yön    | -90 derece |
| Yukarı Yön | 0 derece   |
| Aşağı Yön  | 180 derece |

- Kuklanın hareketini Hareket dizisinden “10 Adım git” bloğunu yön bloklarının altına yerleştirelim. Adım atma sayısını değiştirebilirsiniz.



Kuklanın her yönde hareket etmesini sağlayan bloklar:



- Tüm kodlar bittikten sonra klavyedeki yön tuşlarına tıklayarak kuklanın hareketini sağlayalım.