

Scratch Uygulamaları_09

Konu:

Top Spiral Yapımı

Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- x-y koordinat düzlemi
- Orijin
- Yönler
- Kukla silme
- Kukla ekleme
- Döngüler
- Koşullar

Gerekli

Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

Amaçlar:

- Koşul ve döngü kavramlarını öğrenmek

Kazanımlar:

- Temel programlama bilgi ve becerilerini edinir.
- Belirlenen problemin çözümü için gerekli işlem akış şemasını hazırlar.
- Programlama mantığına ilişkin yaklaşım geliştirir.
- Program hatasız çalışarak sonuç üretir.
- x-y düzlemini ve orijin kavramlarını öğrenir.

Yönerge:

- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programı veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açılır.
- “Kedi” kuklasının üzerinde bulunan çöp kutusuna basarak bu kukla silinir. Yerine sahnenin sağ alt kısmında bulunan “bir kukla seç” butonuna tıklanarak “top” kuklası eklenir.
- “Top” kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



- Tüm kodlar bittikten sonra “yeşil bayrak” a tıklayarak oyun başlatılır.
- İsteğe bağlı olarak adım, derece, renk etkisi vb. değiştirilerek spiral farklı şekillerde yapılabilir.