

# Scratch Uygulamaları\_07

**Konu:**

Kalem Kuklası ile Resim Çizme

## Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Döngü
- Kukla Silme
- Kukla Ekleme
- Derece

**Gerekli**

**Malzemeler:**

- Bilgisayar
- Mouse

**Amaçlar:**

- Geometrik şekilleri döngü yardımı ile elde etme

**Kazanımlar:**

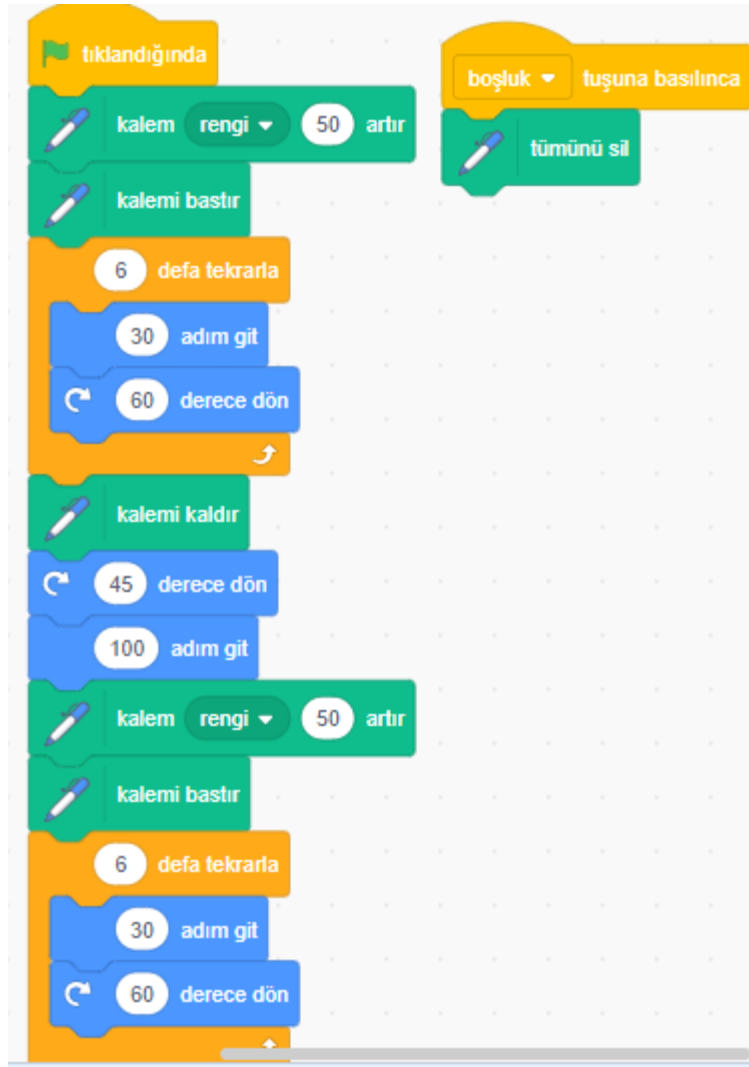
- Temel programlama bilgi ve becerileri edinilir.
- Programlama mantığına ilişkin yaklaşım geliştirilir.
- Geometrik şekiller döngüler yardımı ile öğrenilir.

## Yönerge:

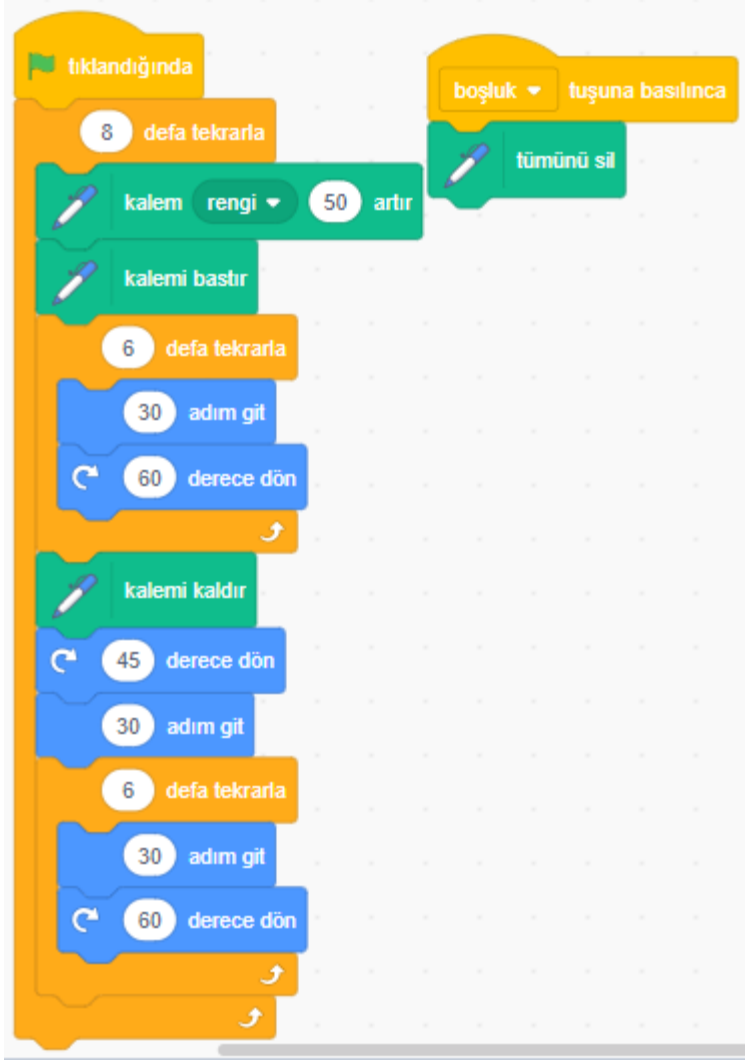
- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programı veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açılır.
- “Kedi” kuklasının üzerinde bulunan çöp kutusuna basarak bu kukla silinir. Yerine sahnenin sağ alt kısmında bulunan “bir kukla seç” butonuna tıklanarak “kalem” kuklası eklenir.
- Sahneyi istediğimiz zaman temizleyebilmek için de “boşluk tuşuna basılınca” bloğuna “kalem-tümünü sil” bloğu eklenerek hazırlanır.
- “Kalem” kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



- Tüm kodlar bittikten sonra “yeşil bayrak”a tıklayarak altıgen çizilir.
- Aynı şekil üst üste gelmeyecek şekilde iki kere çizilmek istenirse “kalem” kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



- Veya bu altıgenler ile yeni bir şekil oluşturulmak istenirse “kalem” kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



- Sayılar değiştirilerek yeni geometrik şekiller denenebilir.
- Not: "Kalem" kuklasının büyüklüğü sahenin hemen altından 30 olarak ayarlanırsa kalem ucuyla çiziyormuş gibi bir görüntü olacaktır.