

Scratch Uygulamaları_05

Konu:

Dans

Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Döngüler
- Ses ekleme
- Kukla silme
- Kukla ekleme
- Kostüm değiştirme
- Dekor ekleme

Gerekli

Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

Amaçlar:

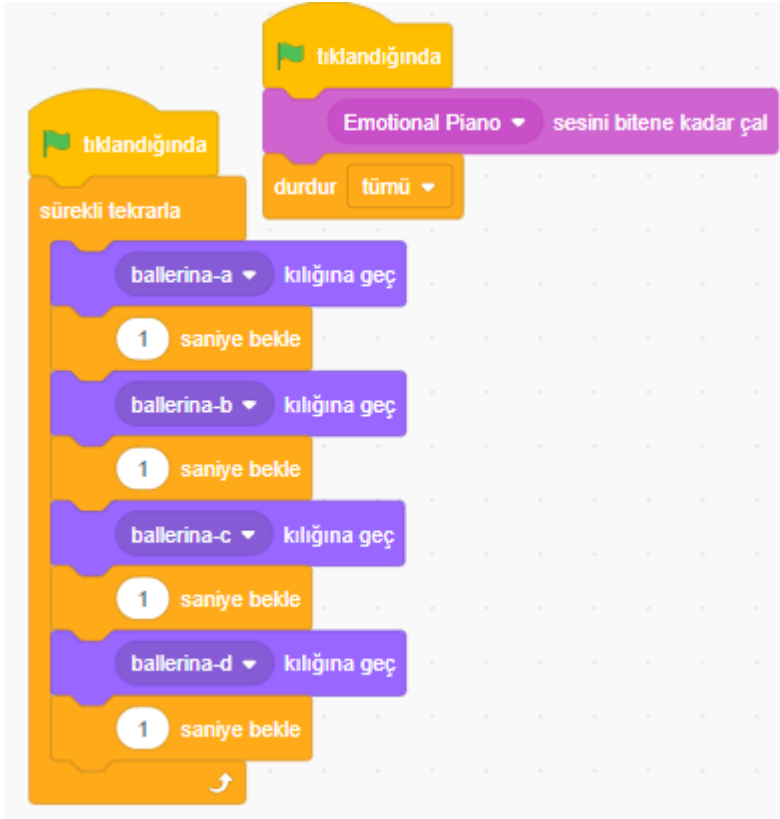
- Döngüler yardımı ile kostüm değiştirmeyi ve ses eklemeyi öğrenmek

Kazanımlar:

- Temel programlama bilgi ve becerilerini edinir.
- Döngü bloklarını kullanır.
- Programlama mantığına ilişkin yaklaşım geliştirir.
- Kuklalara ses bloğu ve kılık değiştirme bloğu ekler.

Yönerge:

- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programı veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açılır.
- İsteğe bağlı olarak kedi kuklasının üzerinde bulunan çöp kutusuna basarak bu kukla silinir. Yerine sahnenin sağ alt kısmında bulunan “bir kukla seç” butonuna tıklanarak dans ile ilgili istenilen bir kukla eklenir.
- “Kod” bölümünün yanında bulunan “Sesler” bölümüne tıklanarak istenilen ses seçilir.
- Kuklaya yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



- Veya kodlar daha kısa olacak şekilde ařağıdaki gibi de yazılabilir.



- Yine sahnenin sağ alt kısmında bulunan "bir dekor seç" butonuna tıklanarak dans ile ilgili istenilen bir dekor eklenir. Böylece dans pisti oluşturulur.
- Tüm kodlar bittikten sonra "yeşil bayrak"a tıklayarak oyun başlatılır.