

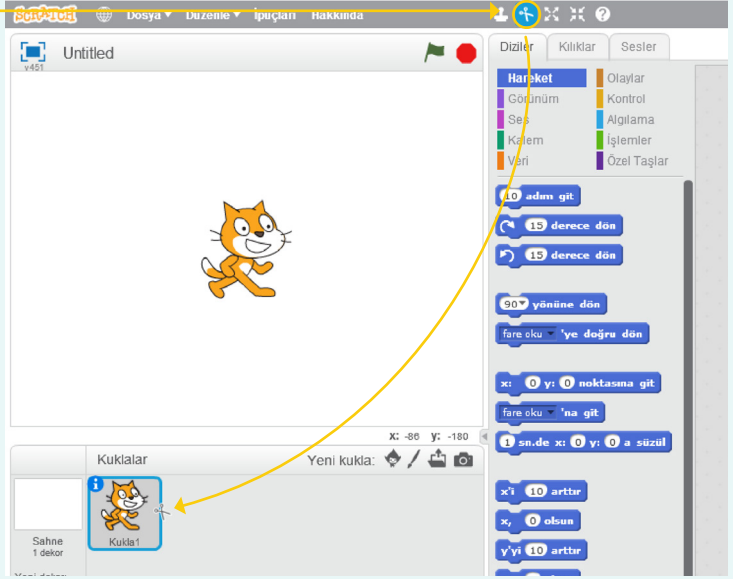
BİRAZ HAREKETLENELİM

1

Bu etkinlikte başka bir kukla kullanacağız, o nedenle kedi kuklasını silmek için yukarıdaki "makas" ikonuna basalım. Fare makas olacak ve böylece kedi kuklasını kesebiliriz. Makas tuşunu silmek istediğimiz kodlar için de kullanabiliriz.

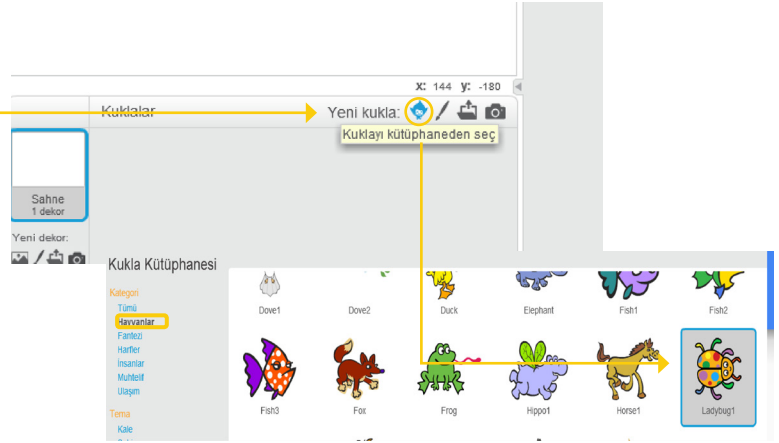


Kuklayı silmek için farenin sağ tuşuna tıklayarak çıkan menüden "sil" seçeneğini de seçebiliriz.



2

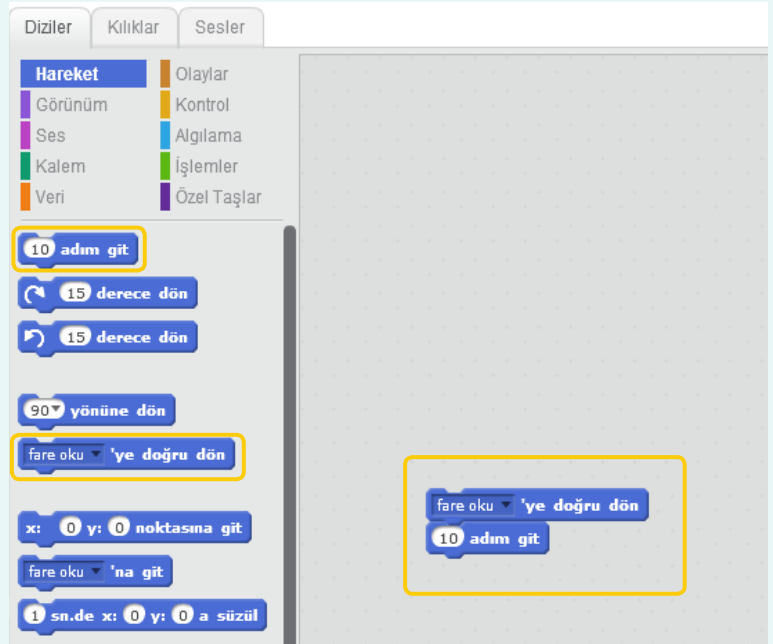
Kukla kütüphanesinden uğur böceğini seçelim.



3

Fare okuyla uğur böceğini kontrol etmek istiyoruz. Bunun için "fare oku 'ye doğru dön" ve "10 adım git" tuşlarını kullanacağız.

Bu 2 tuşu uğur böceği kuklamıza eklediğimizde ne oluyor?

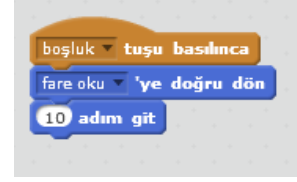


BİRAZ HAREKETLENELİM

4


Şimdi sürekli üstüne basmak zorunda kalmadan başka bir başlatma yolu seçelim.

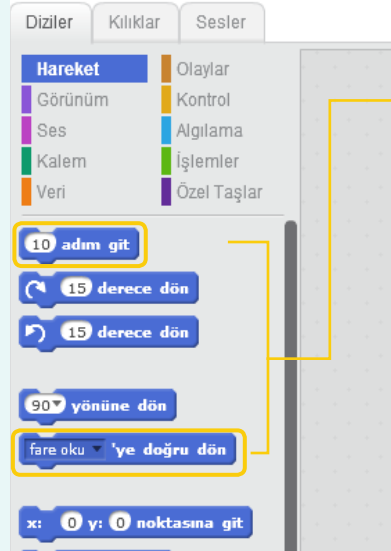
Olaylar grubundaki bu tuş seçtiğimizde uğur böceğimiz yine fare okuna doğru döndü. Bu sefer faremizin ekrandaki yerini değiştirip boşluk tuşuna bastığımızda uğur böceğimiz farklı yönlere dönmeye başladı.



5

Uğur böceğinin daha uzun süre gitmesini sağlamak için başta yazdığımız komutu tekrar tekrar yazabiliriz

 Komutları kod bloklarından tek tek alıp koyabilir ya da kodun üzerine gelip sağ tıklayarak "kopyasını çıkart" diyebiliriz.



6

Başka bir yol ise belli bir kodu tekrar etmemizi sağlayan "tekrarla" bloklarını kullanmak.

Yazdığımız hareket komutunu çalışmanın başında öğrendiğimiz makas ile silelim ve kontrol panelinden "Sürekli tekrarla" bloğunu ekleyelim. Şimdi boşluk tuşuna bastığımızda uğur böceği fare okunu sürekli takip ediyor olacak.

Bu bize oldukça zaman kazandıracak.



Sürekli tekrarlama istemediğimiz durumlarda ".. defa tekrarla" bloğunu kullanarak belirlediğimiz sayıda tekrar etmesini sağlayabiliriz.

BİRAZ HAREKETLENELİM

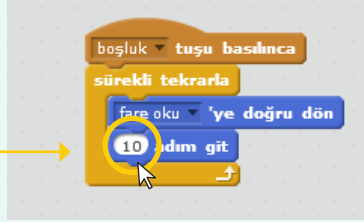
7

Bu kod bloklarını kullandığımızda uğur böceği faremizi sürekli takip ediyor. Bu takip hızını değiştirmek istersek ne yapabiliriz sizce?

Adım sayısını değiştirirsek hızı da değişecektir, farklı adım sayılarını deneyelim. (Örn 5 ve 15). Peki bir de -2 adım'ı deneyin. Bakalım ne olacak?

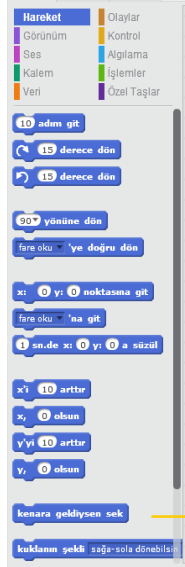
Şimdi uğur böceğini rahatça kontrol edebileceğimiz bir hıza (örn. 3) ayarlayıp sonraki aşamaya geçebiliriz.

İşlemi durdurmak ve uğur böceğinin sabit durmasını sağlamak için "Dur" tuşuna tıklayabilirsiniz.



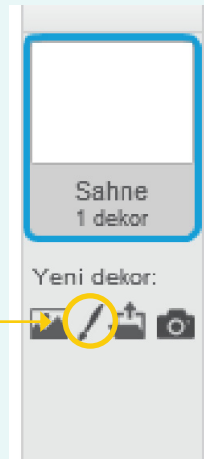
8

Fark ettiniz mi? Fare okunu ekranın dışına taşıdığımızda uğur böceği de ekranın dışına çıkıyor. Bunu engellemek için "Kenara geldiysen sek" tuşunu kullanabiliriz.



9

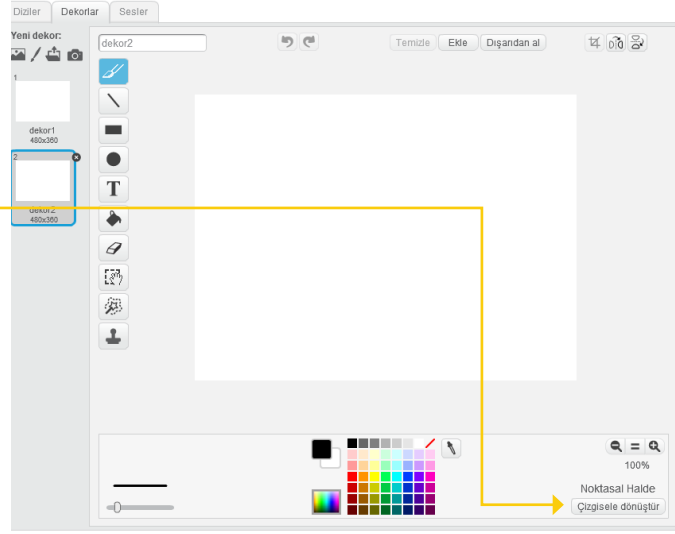
Şimdi fare okumuzla oynatabildiğimiz bir uğur böceğimiz var. Haydi şimdi ona küçük bir labirent çizelim. Bunun için sahne ikonunun altında yer alan fırça'yı seçmemiz gerekiyor.



BİRAZ HAREKETLENELİM

10

Karşımıza Scratch'ın çizim alanı çıktı. Buradan "Çizgisele dönüştür"ü seçelim ve öncelikle o alanda çalışalım.

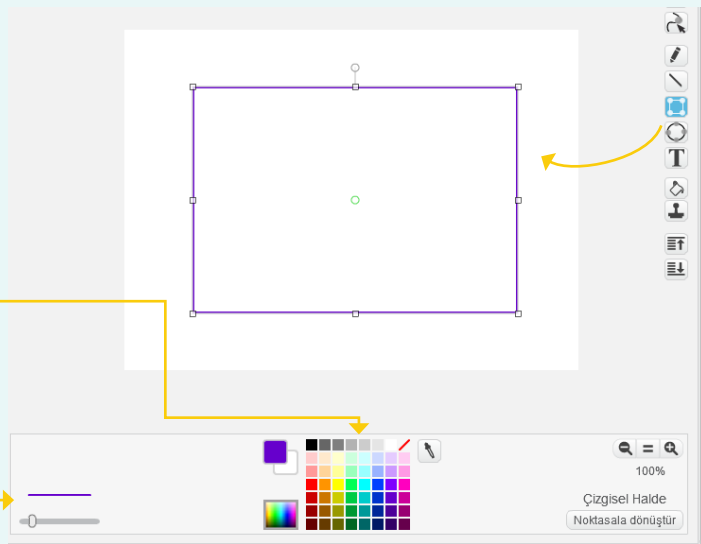


11

Bu simgeyi seçip bir dikdörtgen çiziyoruz.

Bu renk paletinden herhangi bir renk seçip dikdörtgenimizi renkli olarak çizebiliriz.

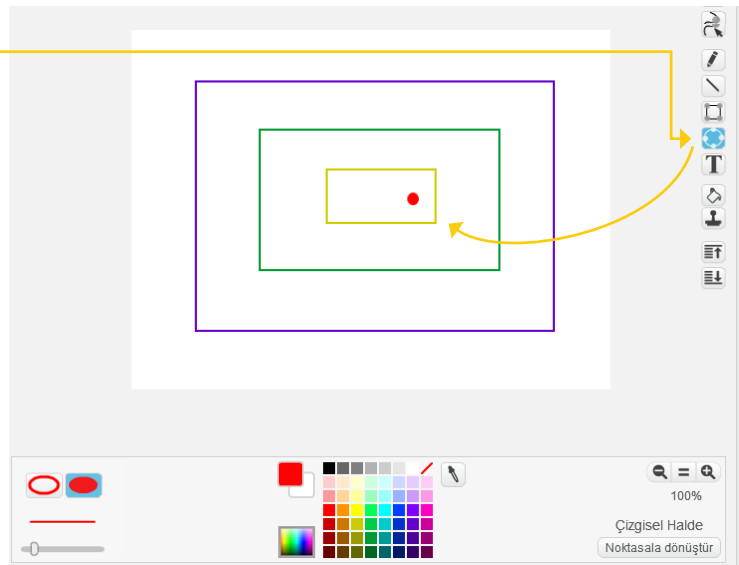
Buradan da dikdörtgenimizin çizgi kalınlığını ayarlayabiliriz.



12

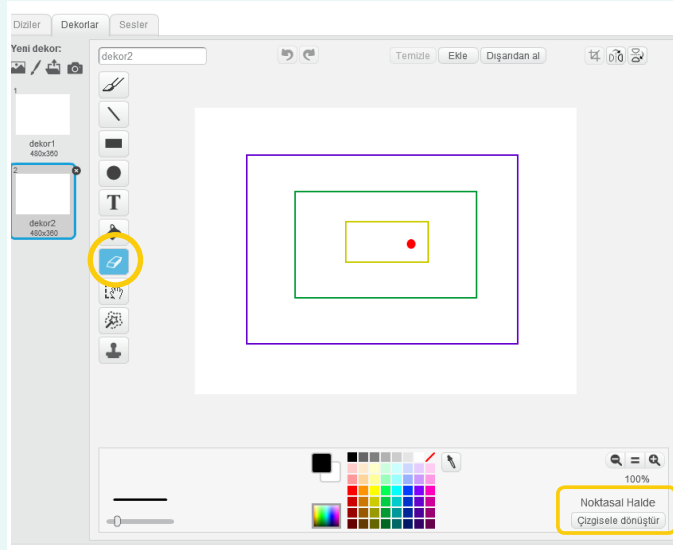
Şimdi iç içe 2 dikdörtgen daha çizelim ve sonra yuvarlak seçeneğini seçerek içine bir nokta koyalım.

Buraya tıklayarak dairemizi içi boş ya da dolu olarak çizebiliriz.



13

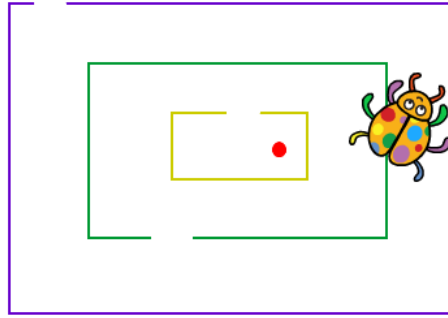
Labirenti oluşturmak için bazı boşluklar yaratmamız gerekecek. Bunun için "Noktasala dönüştür" simgesine tıklayalım ve silgi simgesini seçelim.




14

Silgiyle labirentin her bir katmanından dilediğimiz bir bölümü, uğur böceğinin geçebileceği kadar bir genişlikte silelim. Sildikten sonra labirentimiz yandaki şekilde görünebilir.


Proje ekranında gördüğümüz gibi uğur böceğimiz labirente göre oldukça büyük. Haydi onu biraz küçültelim. Bunun için en yukarıda bulunan küçültme simbolünü seçmemiz ve istediğimiz boyuta ulaşana kadar uğur böceğine tıklamamız yeterli.

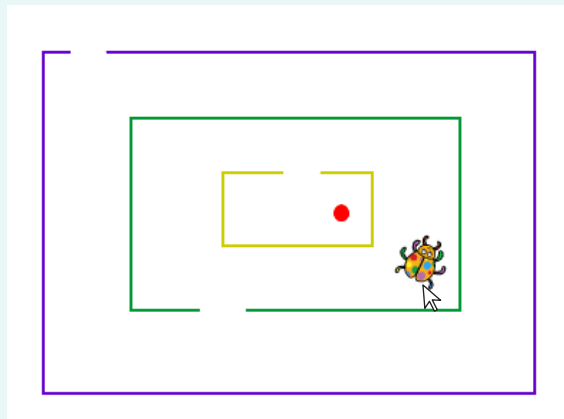
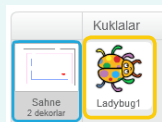


 Küçültme simbolünün solundaki büyütme simbolüne tıklayarak kuklaları büyütebilirsin de!

15

Haydi şimdi boşluk tuşuna bas ve fare ile labirentin içinde bir tur dolaş. Bakalım duvarlara değmeden kırmızı noktaya ulaşabilecek misin?

 Dekorlardan sonra yeniden uğur böceğinin komutlarına dönmek için Kuklalar bölümü altındaki uğur böceğine tıklaman yeterli.

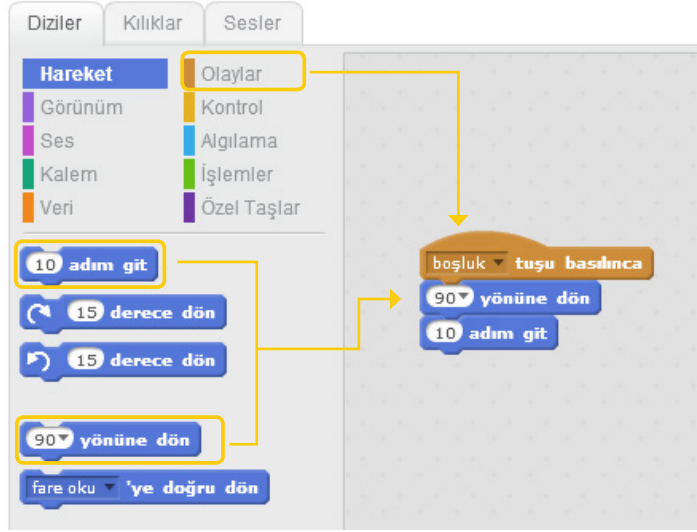


16

Oyunlarda bazen karakterlerimizi ok tuşlarıyla da hareket ettiririz. Haydi şimdi uğur böceğimizin ok tuşları ile hareket etmesini sağlayalım.

Öncelikle programlama alanındaki kodlarımızı silelim. Sonra "... tuşu basılınca", "...yönünde dön"ve "... adım git" bloklarını ekleyelim.

Şu anda boşluk tuşuna bastığımızda uğur böceğimiz ekranın sağına doğru 10 adım gidiyor. Oysa biz ok tuşları ile gösterilen yöne gitmesini istiyoruz.

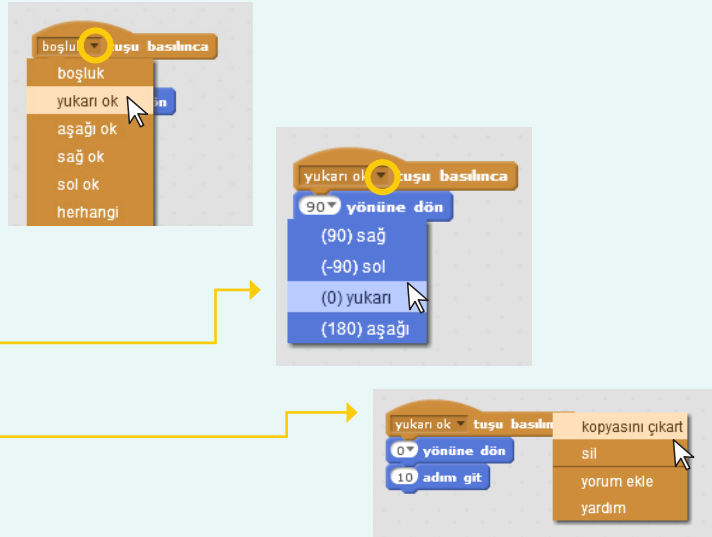


17

Bunun için ilk önce "Boşluk tuşu basılınca" bloğumuzu yanındaki siyah oku kullanarak "Yukarı ok basılınca" şeklinde değiştirelim.

Yukarı yöne gitmesini istediğimiz için "90 yönüne dön" tuşunu "0 yönüne dön" olarak değiştirelim.

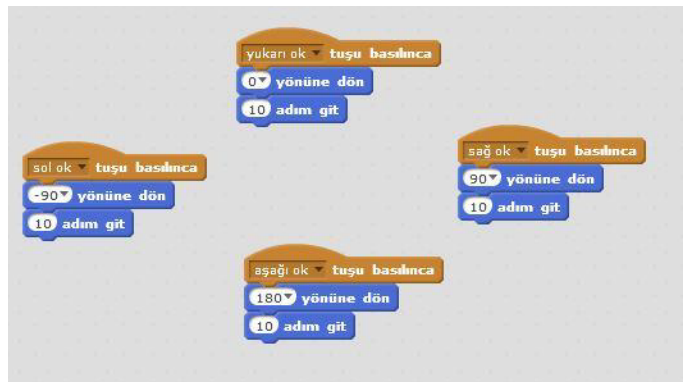
Şimdi faremizin sağ tuşuna tıklayarak açılan menüden 4 kopya oluşturalım.



18

Her yön için bir kopya ve yönlere göre bloklarımızı hazırlayalım.

Artık uğur böceğimizi labirentin içinde okları kullanarak hareket ettirebiliriz!



KEŞFET!

Sen yapsaydın neleri değiştirmek isterdin? Bugün öğrendiklerimizle bu projeyi değiştirebilirsin. Mesela:

- Uğur böceği yerine başka bir kukla kullanabilirsin.
- Kuklanın hızını değiştirebilirsin.
- Daha karmaşık labirentler çizebilirsin.
- Sahneyi değiştirebilirsin, yeni kuklalar ekleyebilirsin.