

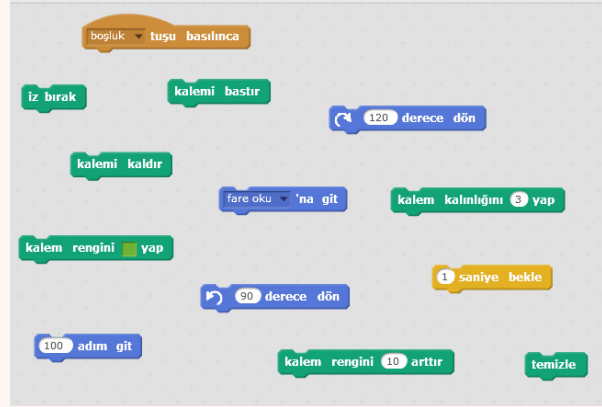
ÇİZİM YAPIYORUM

1

Kalem Grubu taşlarını kullanarak kuklalarımızla çizimler yapabiliriz.

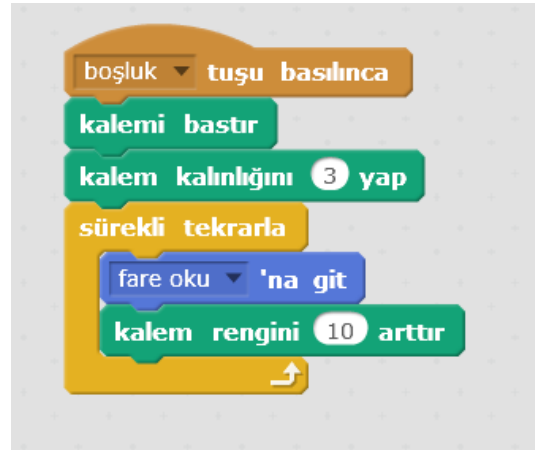


Bir deneme yapalım mı? Yandaki blokları kullanarak neler yapabiliriz?



2

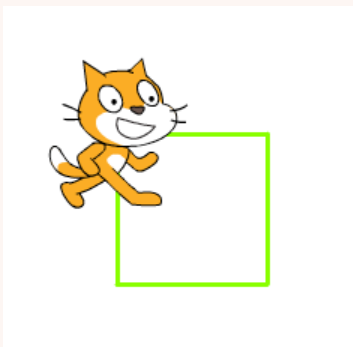
Eğer kuklamızın fare okunu izleyip çizim yapmasını istersek bu kodu kullanabiliriz.



3

Şimdi de kuklamıza bir kare çizdirelim. Önce az önce çizdiklerimizi silmek için boşluk tuşu basılınca ekranın temizlenmesini sağlayalım.

Kare çizmek için kuklamızın önce bir çizgi çizip dik açıda 90 derece dönmesi gerekli, karenin 4 kenarı olduğu için bunu 4 kez tekrarlayacağız.



"100 adım git" ve "90 derece dön" adlarını kopyalayıp kodumuzu daha hızlı şekilde yazabiliriz.



ÇİZİM YAPIYORUM

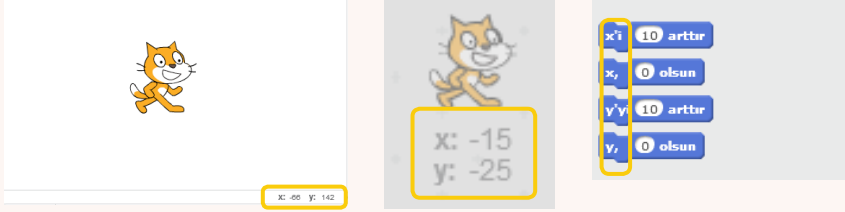
- 4 Aynı şeyi tekrarlamamız gerektiğinde kodu uzun uzun yazmak (ya da tek tek kopyalamak) yerine tekrarlar bloğunu kullanabiliyorduk.

Tek sorun her şey biraz hızlı oluyor ve biz çizimi göremiyoruz, bunun için araya biraz da zaman ekleyelim.

İşte kuklamız yeniden kare çiziyor!



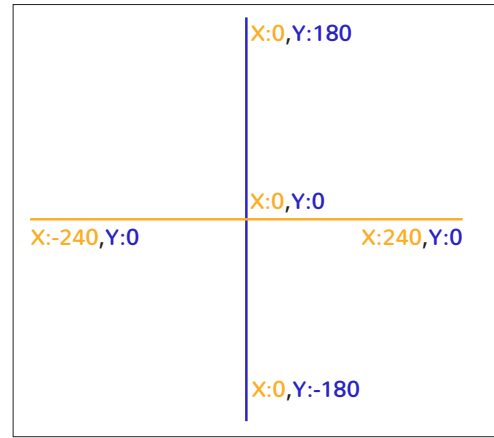
- 5 Şimdi de Scratch ekranında kuklamızın yerini daha iyi anlamamızı sağlayacak bir konuya bakalım. Scratch ekranında karşımıza pek çok kez çıkan x ve y'lerin ne anlama geldiğini biliyor musunuz?



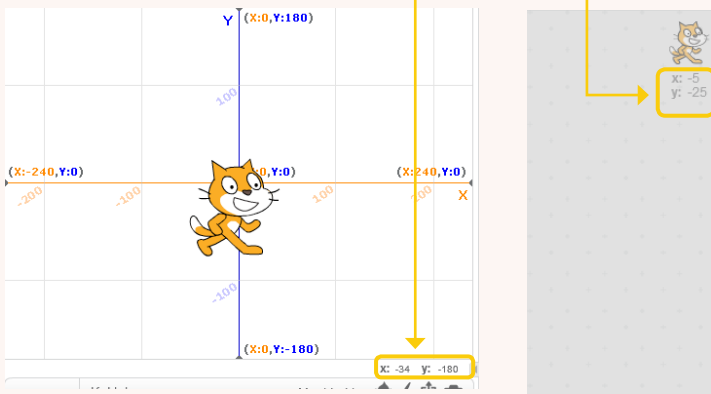
- 6 Scratch sahnesinde kuklaların konum veya hareketlerini belirlemek için yandaki şekilde bir konum belirleme sistemi vardır.

Bu sistem bize bir kuklanın konumu hakkında bilgi verir. x yatay konumunu, y ise dikey konumunu söyler.

Sahnenin tam ortası, x ile y'nin kesişim noktası için x : 0 y: 0 'dır.



- 7 Kedi kuklasının altında yer alan x ve y değerleri bize kedinin yerini söyler, proje ekranının altındaki değerler ise fareyi takip eder. Şimdi fareyi takip edip alttaki sayılara bakın bakalım, neler fark edeceksiniz?



Konum görselini Dekor Kütüphanesi'nden seçebilirsiniz.

