

UZAYLIYLA SOHBET

1

Bugün bizimle konuşan bir uzaylı karakter yaratacağız. Projeye başlamadan önce şunlara karar vermelisiniz:

- Karakterinizin adı ne?
- Nerede yaşıyor?
- Nası bir karakter? Mutlu mu? Ciddi mi? Komik mi?

2

Kedi kuklasını silip bu kuklalardan birini seçin ve projenize başlayın.



Nano



Pico



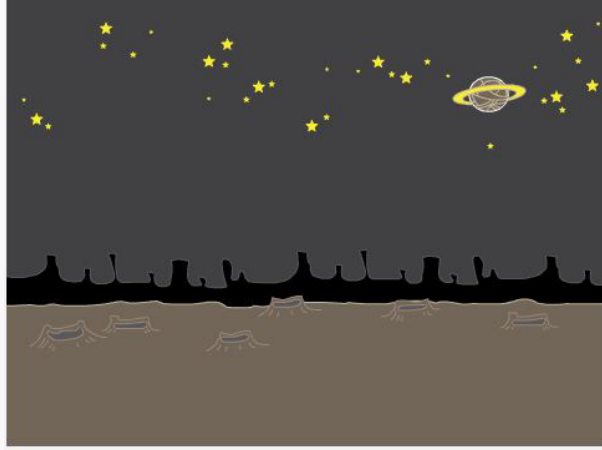
Giga



Tera

3

Kendinize bir arka plan seçin. Dekor kütüphanesinde Uzay bölümünde bulunan bu görseli kullanabilir ya da uzaylı karakterinin bulunmasını istediğin başka bir dekor seçebilirsiniz.



4

Haydi şimdi karakterimizin bizimle konuşmasını sağlayalım!

Karaktere tıklayın ve bu blokları kullanın. Açık mavi renkte olan Algılama bloklarından olan "Adın ne?" diye sor ve bekle kodu ekrana soru yazdırmamızı sağlar.



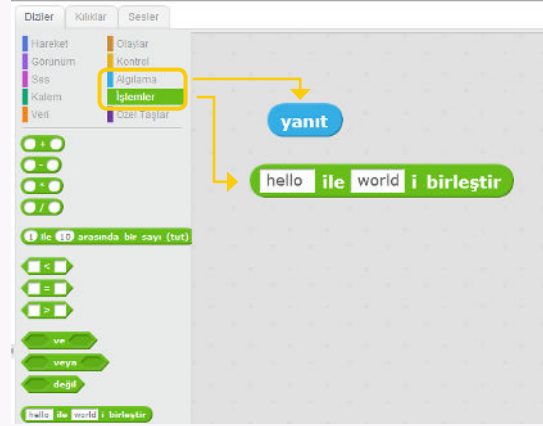
Bakalım işe yarıyor mu? Karakterine tıkla, sana Adın ne diye soracak, cevabı yaz ve bekle.

UZAYLIYLA SOHBET

5

Karakterimiz her seferinde aynı cevabı veriyor “Ne güzel bir isim”. İsmimizi öğrenip ona göre cevap vermesini de sağlayabiliriz. Bunu 3 adımda yapacağız.

1. Algılama grubundan “yanıt” tuşunu ve İşlemler grubundan “... ile...i birleştir” kodlarını alalım.



2. Yanıt tuşunu “world” yazan yere sürükleyelim ve “hello” yazan yeri “merhaba” diye güncelleyelim.



3. Bu oluşturduğumuz bloğu “.... de ... saniye” tuşunun içine yerleştirelim.



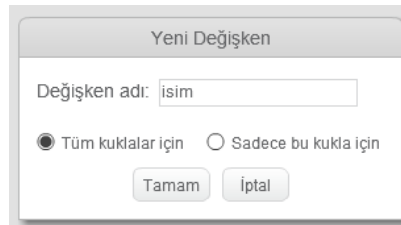
Şimdi tekrar deneyelim. Nasıl oldu? Herhangi bir problem var mı? (Merhaba yazarken bir boşluk eklemen gerebilir.)

6

Bazen sordüğümüz ismi sonradan başka şeyler için kullanmak isteyebiliriz. Bu durumda “isim” adı altında yeni bir değişken oluşturabiliriz.

Veri grubundan bir değişken oluştur ‘u seçiyoruz.

Ve açılan pencerede değişken adına “isim” yazıyoruz.



7

Yeni değişkenimiz veri grubunda oluştu.

Şimdi buradan "isim ... olsun" tuşunu ve algılama grubundan "yanıt" tuşunu çalışma alanımıza alalım.

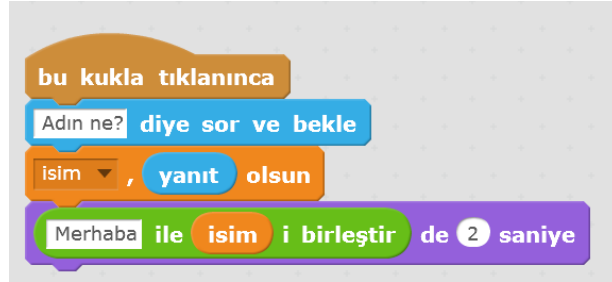
İsim ve yanıt olsun şeklinde iç içe yerleştirelim.

Yine verilerden isim tuşunu Merhaba ile "isim" i birleştir şeklinde güncelleyelim.



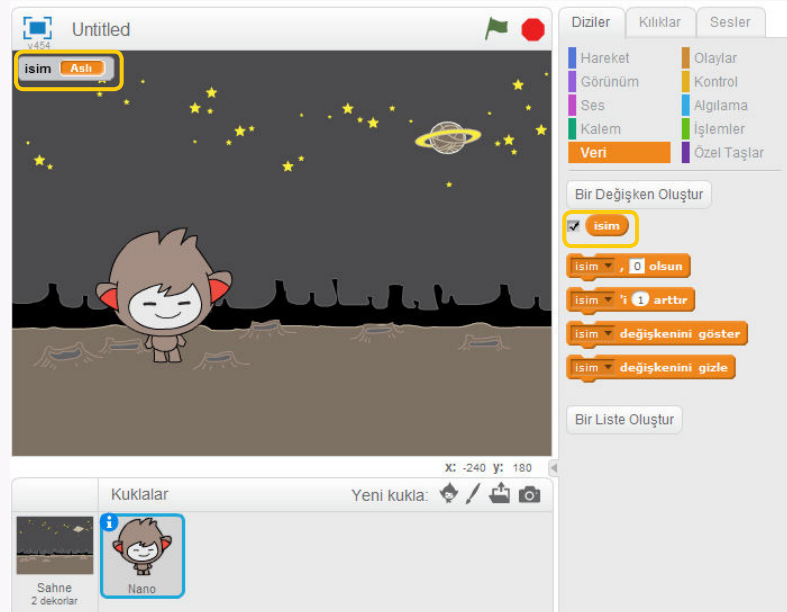
8

Şimdi kodumuzu bu şekilde değiştiriyoruz. Böylece cevap olarak yazdığımız isim bir değişken olarak saklandı ve biz onu farklı kodlar içinde de kullanabiliriz.



9

Değişkenlerimizden "isim" in yanındaki kutu seçili olduğunda isim değişkeni sahnemizde de görünüyor.



10

Oluşturduğumuz isim değişkenini başka kodlar için de kullanabiliriz demiştik.

Şimdi karakterimizin başka bir soru daha sormasını sağlayalım.



11

Bu soruya cevabımız evet ise karakterimizin "harika" demesini istiyoruz. Bunun için bir "eğer" tuşu ve bir eşitlik tuşu kullanmamız gerekecek.



12

Bu kodu yazdığımızda ve karakterimizin soruya evet cevabı verirse harika demesini, başka bir cevap verirse hiçbir şey söylememesini sağlamış olduk.

Şimdi bir deneyelim.



13

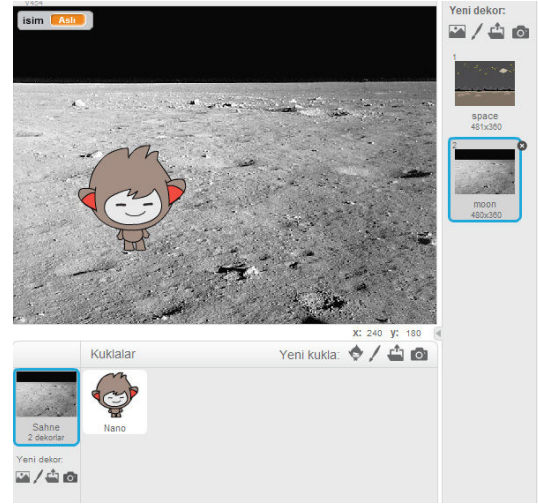
Başka bir cevap verdiğimizde de karakter bizi yanıtlasın istiyorsak bu sefer "eğer" bloğu yerine "eğer / değilse" bloğu kullanmamız gerekir. İşte böyle:



14

Nano'nun sorusuna cevap verdiğimizde dekorun değişmesini de sağlayabiliriz. Bunun için projemize yeni bir dekor eklemeliyiz. Bunu geçen hafta öğrenmiştik. Nasıl yapıldığını hatırlıyor musunuz?

Önce yeni dekorumuzu kütüphaneden seçiyoruz. Mesela "moon".



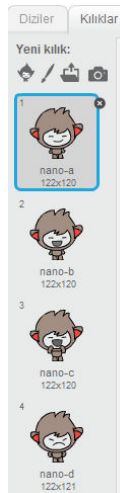
15

Dekor değişiminin bizim soruya verdiğimiz cevaba göre olmasını sağlayalım.



16

Aynı zamanda karakterimiz de sevinсин, bunun için Nano karakterinin güldüğü Nano-b kılığına geçiş yapıyoruz.



17

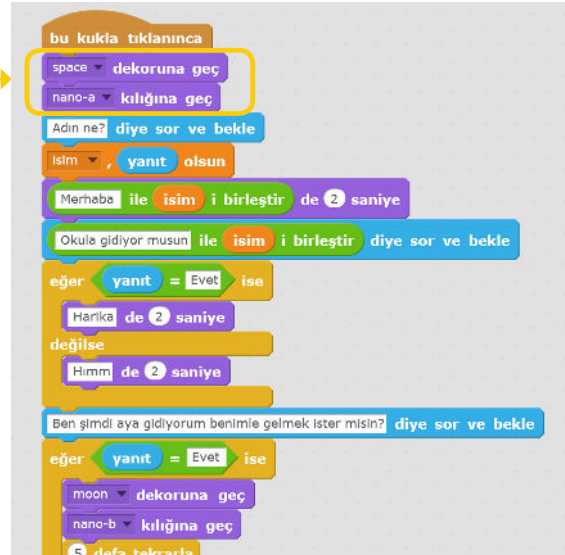
Hatta karakterimizi sevinçten zıplattmayı da başarabiliriz.

Şimdi bir deneyelim.



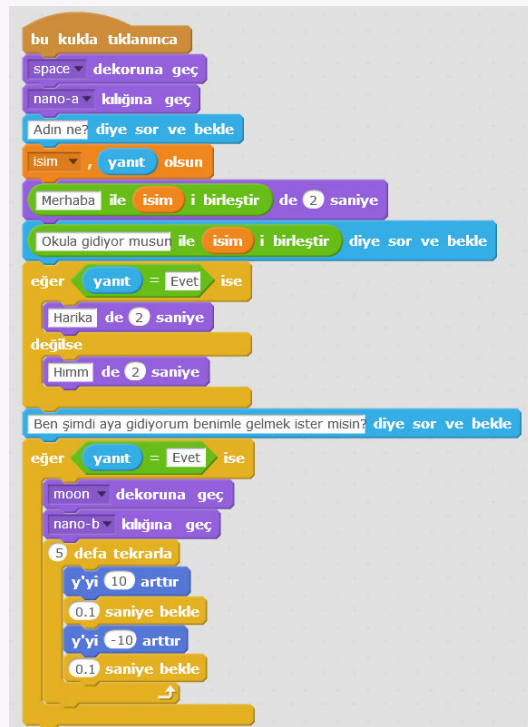
18

Projemizi başlattığımızda uzay dekorunda ve Nano'nun ilk kılığında olmasını sağlamak için bu kodları projemizin başına eklememiz gerekiyor.



19

Ve projemiz en sonunda böyle görünecek.



UZAYLIYLA SOHBET

20

Şimdi size bir ipucu daha, kuklamız Nano'yu zıplatmak için bu kodu kullanmıştık hatırladınız mı?

Bunu projemizde bir zıplama fonksiyonu olarak tanımlayabiliriz, böylece her seferinde bu kodu kullanmamıza gerek kalmaz.



21

Bunun için özel taşlar grubuna gidip "bir taş oluştur" a basıyoruz ve zıpla diye bir taş oluşturuyoruz.



22

Tanımla (zıpla) diye bir tuş çıkacak karşımıza oraya zıplama kodumuzu yazıyoruz.



23

Projelerde yazdığımız kod bloklarını bir taş olarak tanımlamak ve kullanmak bize oldukça zaman kazandırır. Tıpkı "tekrarla" blokları ile kullandığımız döngüler gibi, yeni oluşturacağımız taşlar da uzun ve büyük projelerin altından kalkmamızı kolaylaştırır.

