
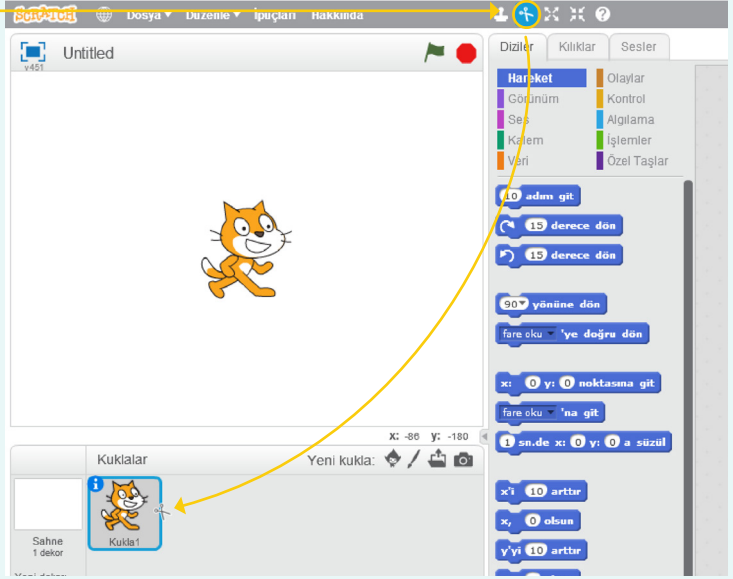


# BİRAZ HAREKLENELİM

1

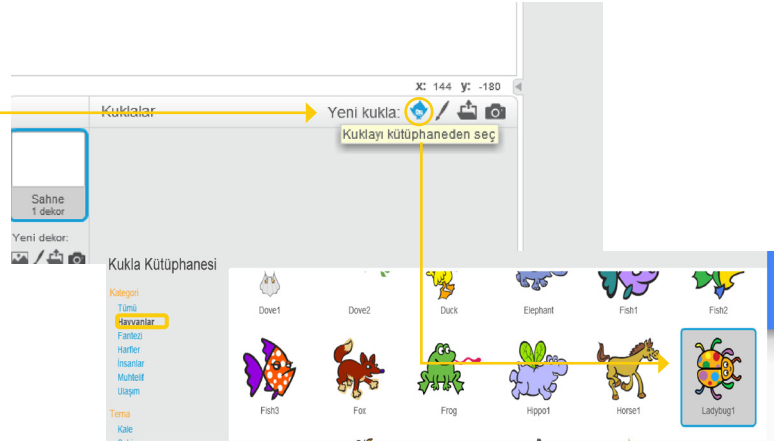
Bu etkinlikte başka bir kukla kullanacağız, kediye ihtiyacımız yok. Onu silmek için yukarıdaki "makas" ikonuna basalım fare makas olacak ve onunla kedimizi keselim. Makas tuşunu silmek istediğimiz kodlar için de kullanabiliriz.

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



2

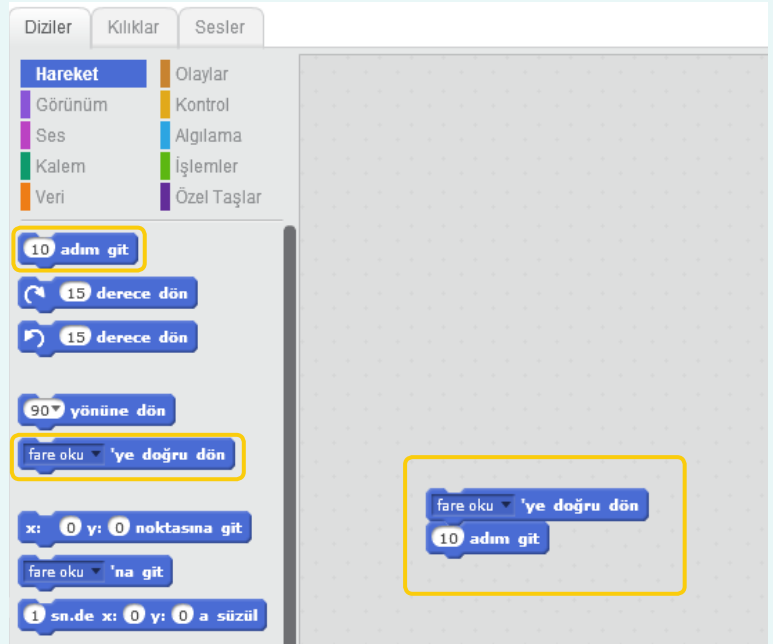
Kukla kütüphanesinden uğur böceğini seçelim.



3

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

Bu 2 tuşa birden tıkladığımızda uğur böceğimize ne oluyor?





## BİRAZ HAREKETLENELİM

7

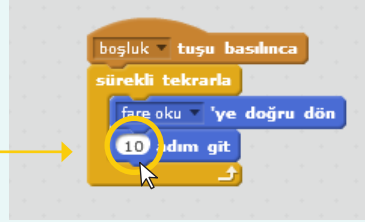
Bu kod bloklarını kullandığımızda uğur böceği faremizi sürekli takip ediyor. Bu takip hızını değiştirmek istersek ne yapabiliriz sizce?

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 böceğimizi rahatça kontrol edebileceğimiz bir hıza (örn. 3) ayarlayıp sonraki aşamaya geçebiliriz.

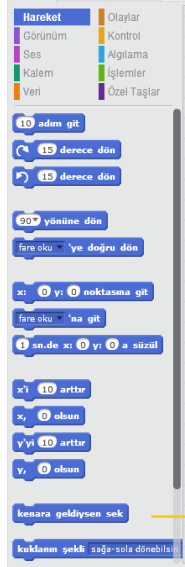


İşlemi durdurmak ve uğur böceğinin sabit durmasını sağlamak için "Dur" tuşuna tıklayabilirsiniz.



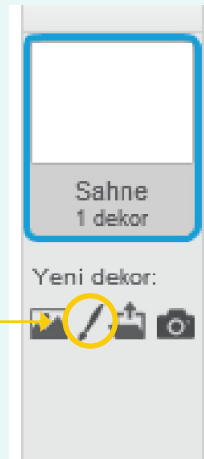
8

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



9

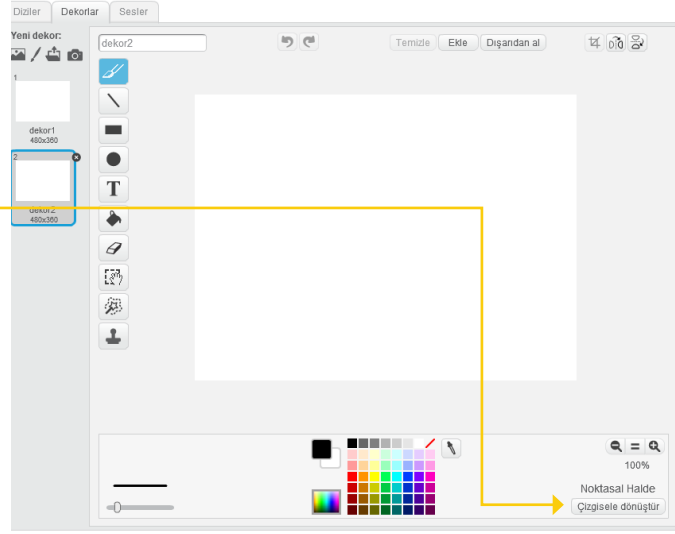
Şimdi fare okumuzla oynatabildiğimiz bir uğur böceğimiz var, hadi şimdi ona küçük bir labirent çizelim. Bunun için sahne ikonunun altında yer alan fırça'yı seçmemiz gerekiyor.



## BİRAZ HAREKETLENELİM

10

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

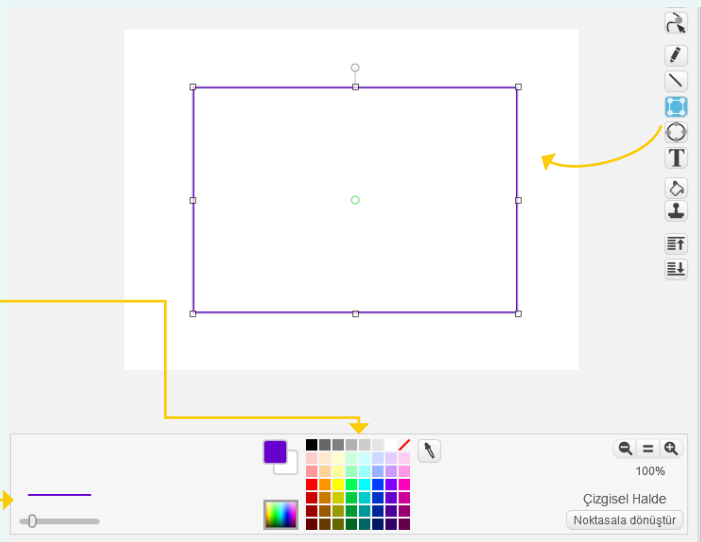


11

Bu simgeyi seçip bir dikdörtgen çiziyoruz.

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

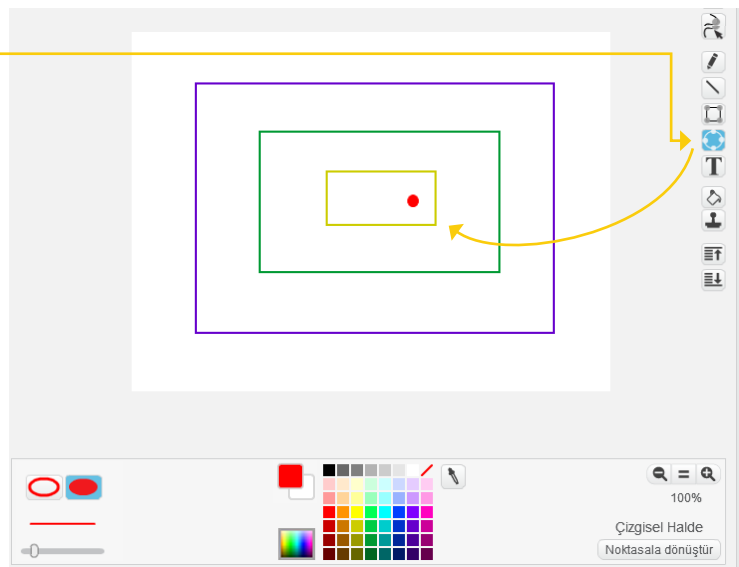
Buradan da dikdörtgenimizin çizgi kalınlığını ayarlayabiliriz.



12

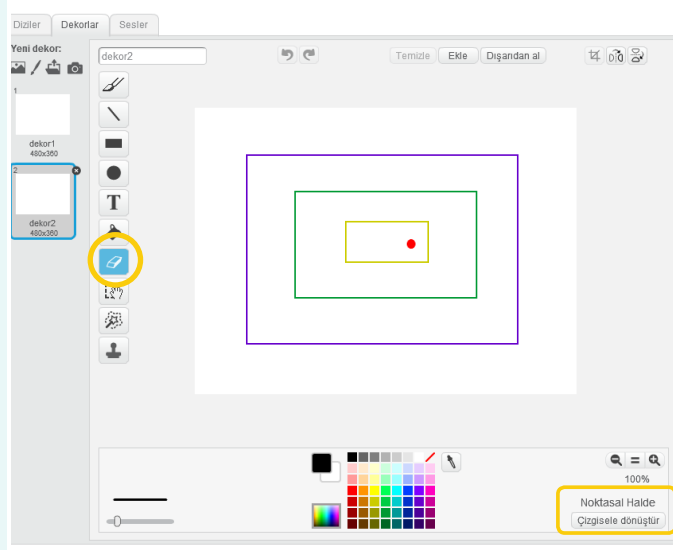
Şimdi iç içe 2 dikdörtgen daha çizelim ve sonra yuvarlak seçeneğini seçerek içine bir nokta koyalım.

Buraya tıklayarak dairemizi içi boş ya da dolu olarak çizebiliriz.



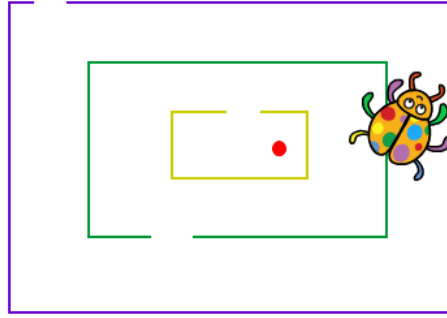
13

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

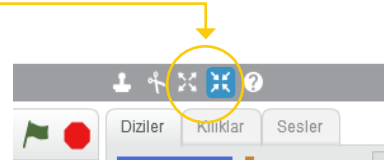



14

Silgiyle dilediğimiz yerleri sildikten sonra labirentimiz böyle görünebilir.



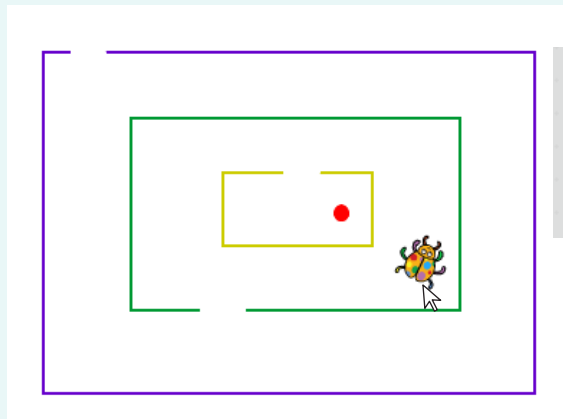
Proje ekranında gördüğümüz gibi uğur böceğimiz labirente göre oldukça büyük. Hadi onu biraz küçültelim. Bunun için en yukarıda bulunan küçültme sembolünü seçmen ve istediğin boyuta ulaşana kadar uğur böceğine tıklaman yeterli.



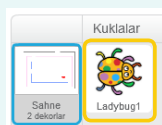
 Küçültme sembolünün solundaki büyütme sembolüne tıklayarak kuklaları büyütebilirsin de!

15

Hadi 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.

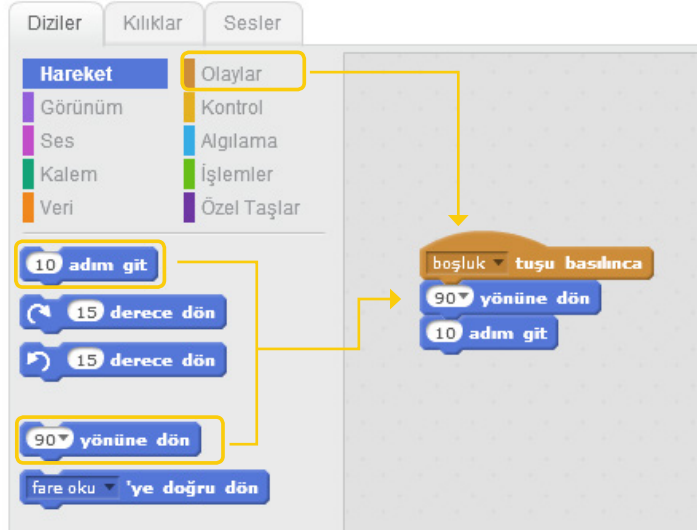


16

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.

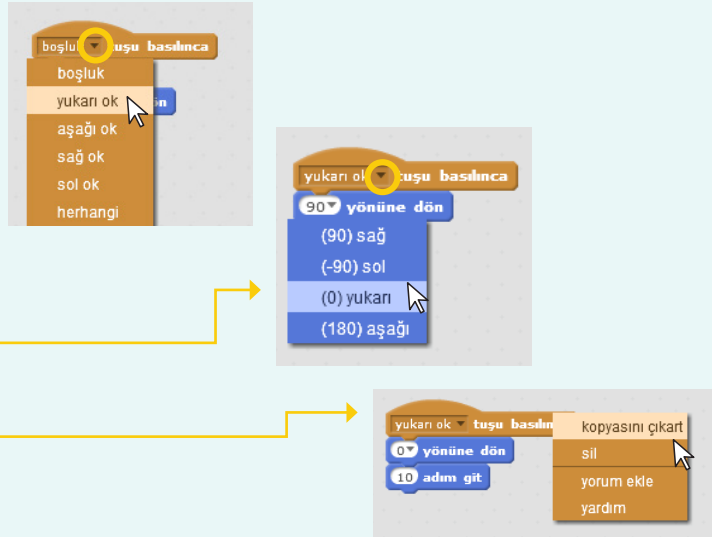


17

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.

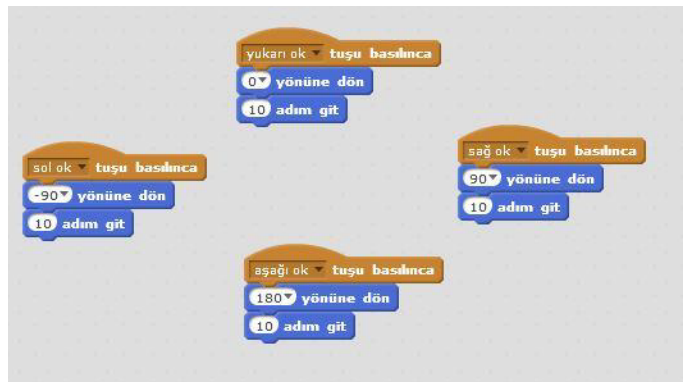
Şimdi faremizin sağ tuşuna tıklayarak açılan menüden 4 kopya oluşturalım.



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.