

# 23 NİSAN

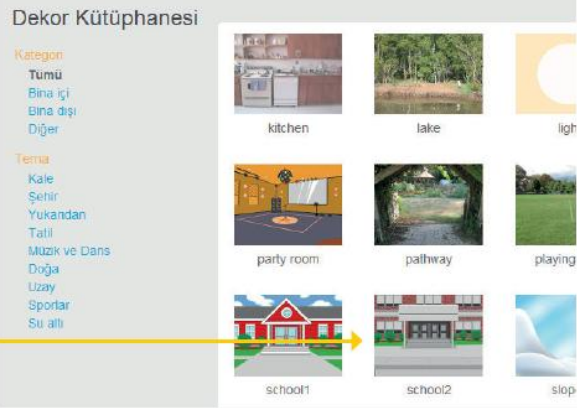
1

Merhaba arkadaşlar, 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı için bir proje hazırlayacağız.



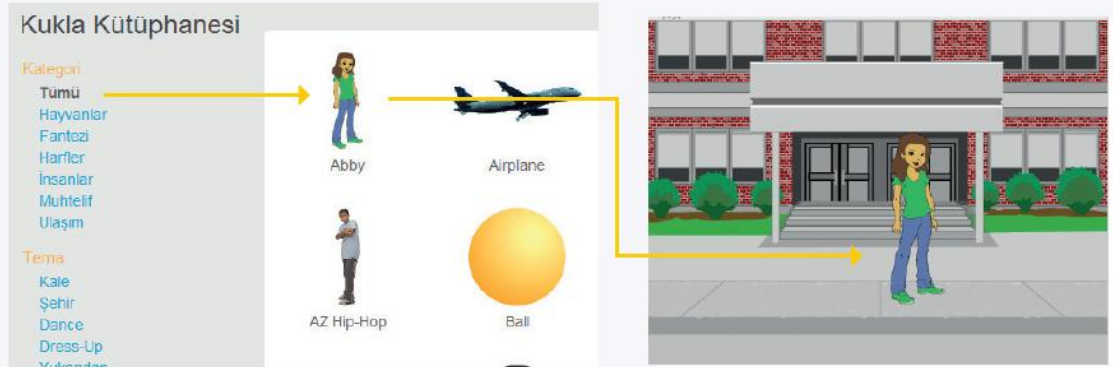
2

Öncelikle yeni dekor kısmından bir okul dekoru seçelim. school2 dekoru gayet uygun.



3

Sonra yeni bir kukla ekleyelim. Bu işlem için daha önce öğrendiğimiz şekilde kedi kuklasını siliyoruz ve Abby isimli kuklayı seçiyoruz. Boyutunu biraz küçülterek dekor ile uyumlu hâle getiriyoruz.

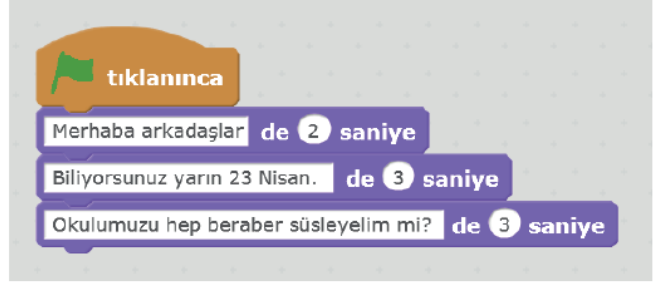


## 23 NİSAN

4

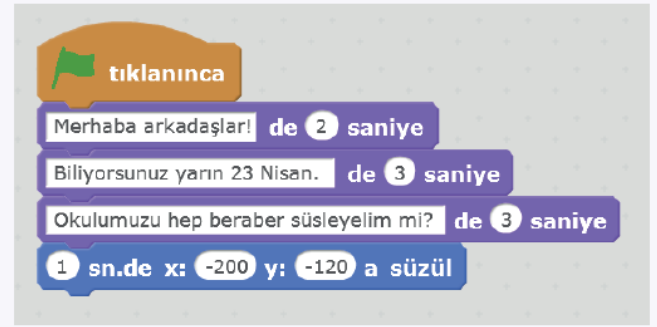
Projemiz 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı için okulu süslemek. Abby bize yol gösterecek. Abby'nin proje başında kısa bir açıklama yapmasını istiyoruz. Bunun için Abby 'i konuşturmalıyız.

Görünüm sekmesini seçerek en üstteki Konuşma taşından alt alta üç tane ekliyoruz. Sürelerini sırasıyla 2 saniye, 3 saniye ve 3 saniye olarak ayarlıyoruz. En üstteki konuşma sekmesine "Merhaba arkadaşlar" yazıyoruz. İkinci sekmeye ise "Biliyorsunuz yarın 23 Nisan" yazıyoruz. Son sekmeye de "Okulumuzu hep beraber süsleyelim mi?" yazıyoruz.



5

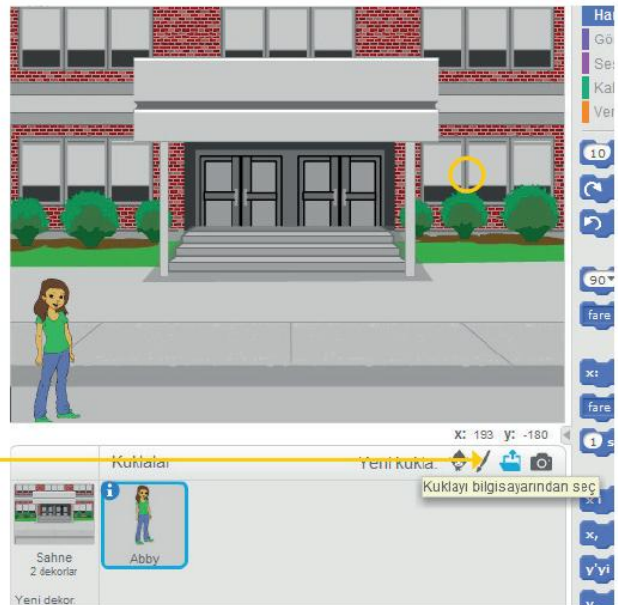
Konuşma kısmından sonra projemize biraz hareket katmak için Abby'nin yerini değiştirelim. Bunun için hareket semesinde yer alan süzül kodunu kullanabiliriz. Yeni yerini belirlemek için x'e -200 y'ye ise -120 yazıyoruz. Belirttiğimiz noktaya 2 saniyede gitmesini istediğimiz için ilk kutucuğa 2 yazıyoruz.



6

Artık okulun süslenmesi kısmına geçebiliriz. Ancak küçük bir problemimiz var. Scratch kütüphanesinde yer alan kuklalardan okul süslemesi için kullanabileceğimiz çok az. Bu nedenle bazı kuklaları kendimiz bulmalıyız. Bunun için bilgisayarımızda bulunan bayrak ve afişleri kullanacağız.

Eğer bilgisayarınızda bayrak ve afiş yoksa İnternet'ten de indirebilirsiniz. Kukla ekleme kısmında 'kuklayı bilgisayarından seç' kısmını tıklayarak resimleri ekleyelim.



## 23 NİSAN

7

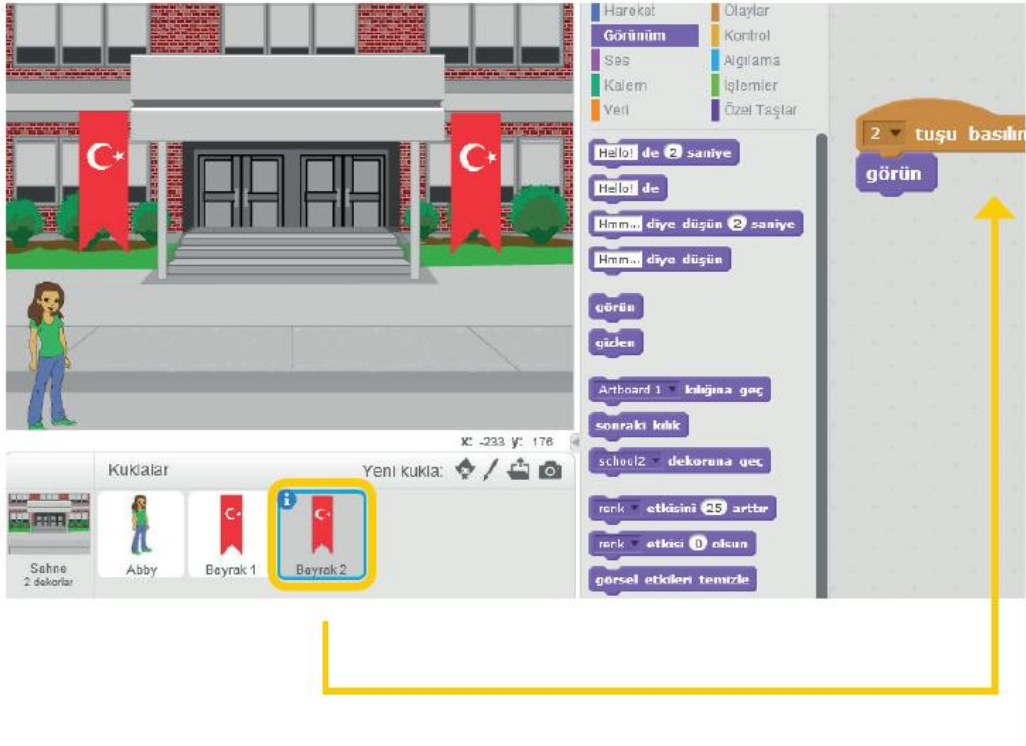
Eklediğimiz bayrak resmini okula göre küçültüp sol tarafa yerleştiriyoruz. İki tane bayrak kullanacağımız için 'kopyasını çıkart' seçeneğini kullanarak 2. bayrağımızı elde edebiliriz. İkinci bayrağımızı da sağ tarafa yerleştiririz.



8

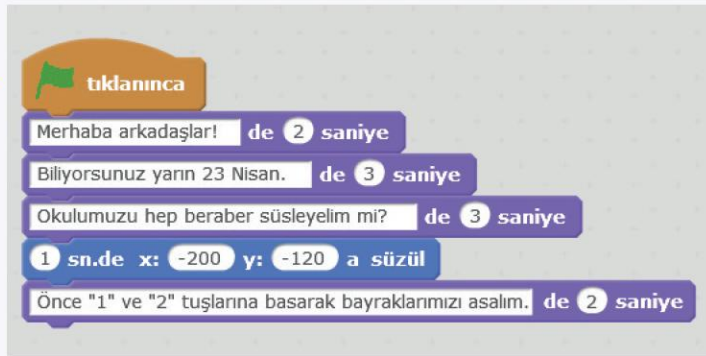
Bayraklarımızın biz isteyince görünmesini sağlamak için önce bayrak kuklalarının üzerine sağ tıklayarak gizlen seçeneğini işaretliyoruz. Daha sonra olaylar bölümünden "... tuşu basılınca" sekmesini ve hemen altına görünüm bölümünden "görün" sekmesini ekliyoruz. Buradaki boşluğa bir bayrak için "1" diğer bayrak için "2" değerlerini yazıyoruz.





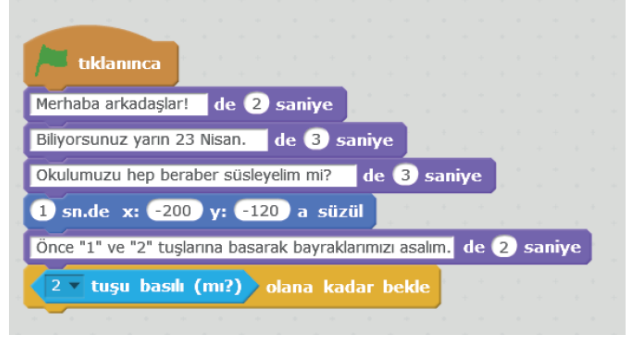
9

Tekrar Abby'ye dönerek talimatları söyletelim. Daha sonra bayrak kuklalarımızı seçerek birinci bayrağımızı 1 tuşuna, ikinci bayrağımızı 2 tuşuna basılınca görünecek şekilde ayarlıyoruz.



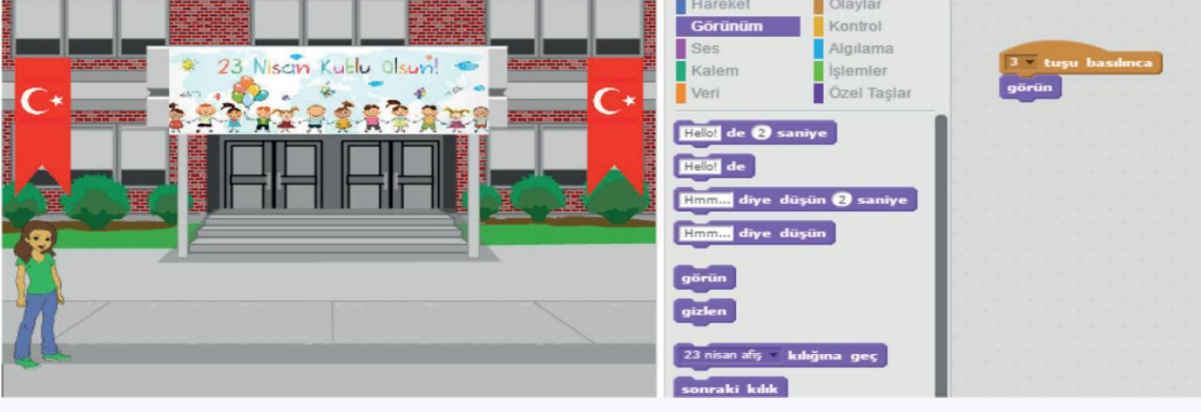
## 10

Abby'nin işlemler sırasında bizi beklemesi için küçük bir ekleme yapmamız gerekiyor. Bunun için 'kontrol' sekmesinden 'olana kadar bekle' komutunu, içine de algılama sekmesinden 'boşluk tuşu basılı (mı)' komutunu ekleyelim. Biz bayraklarımızın 1 ve 2 tuşuna basılınca görünmesini istediğimiz için boşluk tuşu kısmını 2 şeklinde değiştiriyoruz. Böylece Abby biz 2 tuşuna basmadan bir sonraki adıma geçmeyecek.



## 11

Okulumuzu süslemek için bir de 23 Nisan afişi asalım. Bayraklarda yaptığımız gibi bilgisayarımızdan 23 Nisan afişi bularak projemize ekliyoruz. Afişi, kapının üst tarafındaki boşluğa yerleştirebiliriz. Yine bayraklarda olduğu gibi bir tuşa basılınca görünmesi için ayarlıyoruz. Afişimizin biz isteyince görünmesini sağlamak için önce bayraklarda yaptığımız gibi afiş kuklasının üzerine sağ tıklayarak gizlen seçeneğini işaretliyoruz. Daha sonra olaylar bölümünden "... tuşu basılınca" sekmesini ve hemen altına görünüm bölümünden "görün" sekmesini ekliyoruz. Bayraklarda 1 ve 2 tuşlarını kullanmıştık. Bu defa 3'ü seçelim.



## 12

Adımlar arası geçişlerin çok hızlı olmaması için Abby kuklası üzerine, eklediğimiz kod bloklarına "1 saniye bekle" komutunu ekliyoruz.



## 13

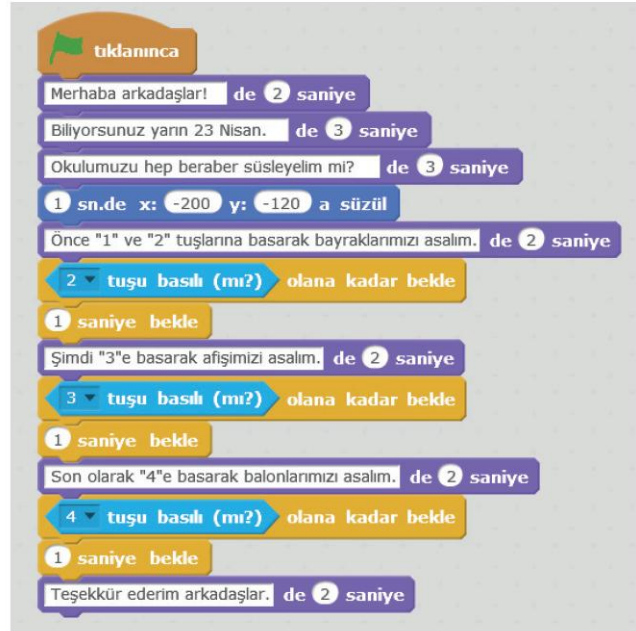
Okulumuza 4 tane de balon asarak süslememizi tamamlayalım. Bunun için Scratch kütüphanesinde bulunan balonları kullanabiliriz. Balonun 4 farklı rengi var. Kılıklar kısmından istediğimiz rengi seçebiliriz. Balonları da okula göre küçülttükten sonra giriş kapısının 4 tarafına yerleştiriyoruz. Ardından diğer kuklalarda olduğu gibi istediğimiz zaman görünmeleri için gizliyoruz. Bu işlemi tüm balonlar için yapmayı unutmayalım. Balonlarımızı da her birini 4 tuşuna basınca görünecek şekilde ayarlıyoruz.



## 14

Abby'i seçiyoruz. "Şimdi 3'e basarak afişimizi asalım" demesi için bir konuşma komutu ekliyoruz.

Bayrak süslemesinde Abby'nin bizi beklemesi için bir kod yazmıştık. Bu kodu tekrar kullanacağız. Bu nedenle koda sağ tıklayıp kopyasını çıkartabiliriz. Abby'nin balonlarımızı asana kadar beklemesi için "4 tuş basılı olana kadar bekle" komutunu ekliyoruz. Son olarak Abby bize teşekkür etsin.



## 15

Proje sonunda okulun ilk baştaki hâline dönmesini istediğimiz için tüm süsleri kaldıralım. Bunun için süs olarak yerleştirilen bütün kuklaların, boşluk tuşuna basınca gizlenmesini istiyorum. Projenin sonunda, süs olarak yerleştirilen tüm kuklalarımızın gizlenmesi için kodlama alanlarına yandaki blokları ekliyoruz. Böylece süs olarak yerleştirilen tüm kuklalarımızın gizlenmesini sağlamış oluruz.

