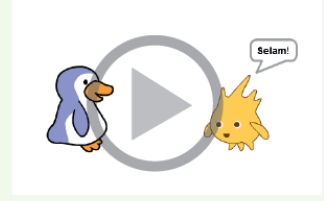


ŞAKACI PENGUEN

1

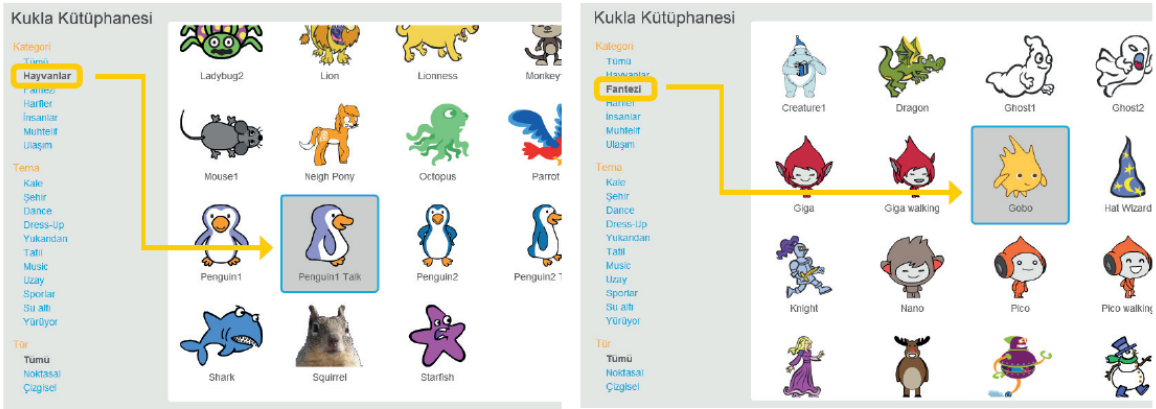
Bu çalışmada karakterlerimizin birbirleri ile konuşmalarını sağlayacak, aynı zamanda da bir sahneden diğerine nasıl geçebileceğimizi öğreneceğiz. Bunun için derste izlediğimiz Şakacı Penguen projesini hatırlamamız ya da yeniden izlememiz gerekiyor. Şimdi bu projeyi yeniden oluşturmaya çalışacağız. Bunun için 2 yöntemimiz var; konuşmaları zamanlamak ve habersal bloklarını kullanmak.

Biz ilk önce karakterlerimizin konuşmalarını zamanlayacağız.



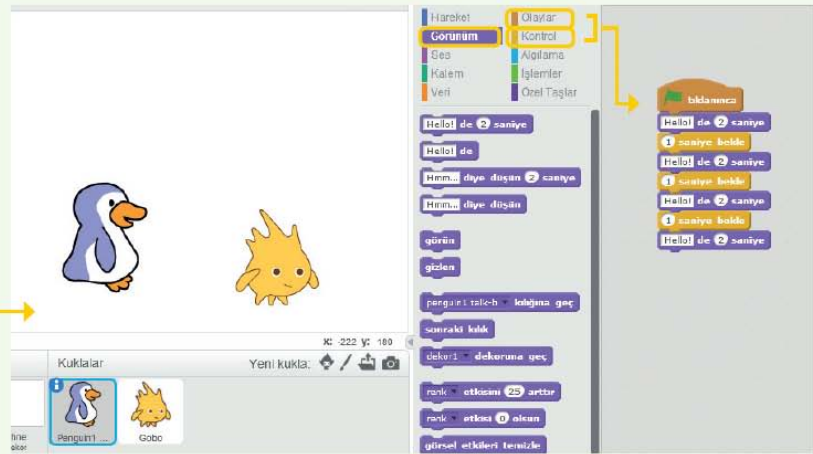
2

Projeye başlamak için kediye silerek Penguen ve Gobo kuklalarını, kuklalara çift tıklayarak seçin.



3

Penguen kuklası için yanda gördüğünüz kodları bir araya getirin.



Kod bloklarındaki yazıları şekildeki gibi düzenleyin.

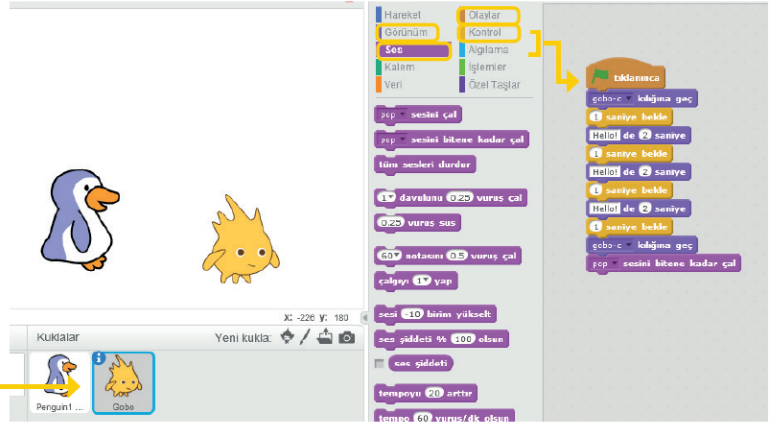


Blokları tek tek seçip ekleyebileceğiniz gibi kopyalayarak da çoğaltabilirsiniz.



4

Gobo kuklası için yanda gördüğünüz kodları bir araya getirin.

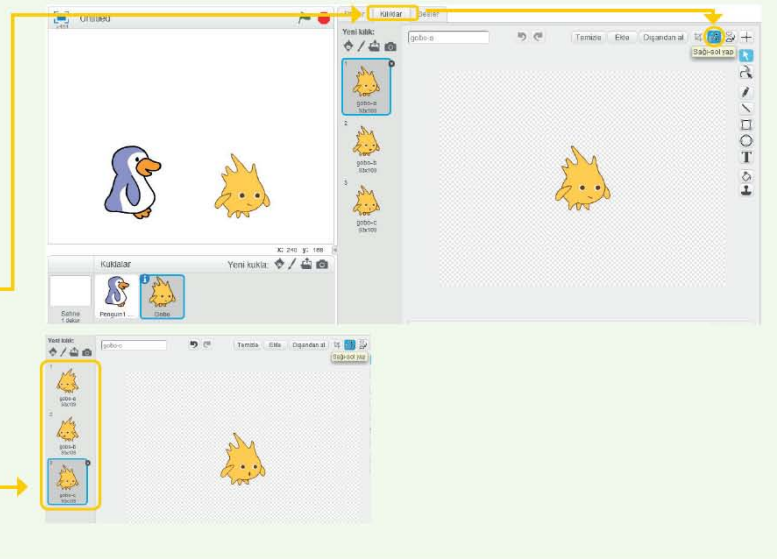


Kod bloklarındaki yazıları soldaki şekildeki gibi düzenleyin. "Laugh-female" sesi ses kütüphanenizde yoksa herhangi bir kıkılda sesi bulabilir ya da kendi sesinizi kaydedebilirsiniz.

Bayrağa bastığınızda ne oluyor?
Şakacı Penguen projeniz çalışıyor mu?

5

Şu anda Gobo ve Penguen birbirlerine bakmıyorlar. Bunu düzeltmek için Kılıklar sekmesindeki sağ-sol yap tuşuna tıklayarak, Gobo'yu Penguen'e doğru döndürebiliriz. Bunu her 3 kılık için de yapmamız gerekiyor.



6

Şimdi de ikinci yöntem olan "Habersal" bloklarını deneyelim.

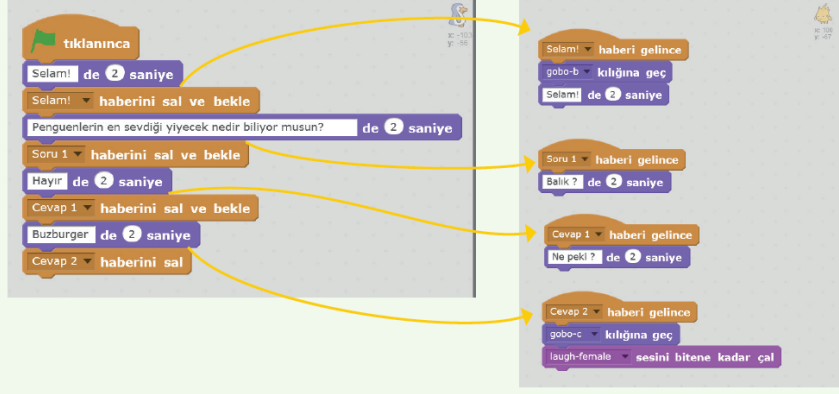
"Habersal" blokları Scratch öğelerinin (kuklaların ve sahnelerin) birbirleri ile iletişim kurmalarını sağlar. Bir kukla için yazdığınız bloklar, "Habersal" komutu sayesinde diğer kuklaların eylemlerini de etkiler. Bir hareketi başlatmak için "... haberi sal" (haberi gönderir ve hemen eyleme geçmesini sağlar) ya da "... haberini sal ve bekle" (haberi gönderir ve sonraki eyleme dek bekler) komutları kullanılır ve şapkalı "... haberi gelince" komutu bu haberleri alarak bir sonraki eylemi gerçekleştirir. Örneğin bu projedeki gibi karşılıklı konuşmayı sağlamak için kullanılabilir.

Sizce "Habersal" bloklarını kullanarak bu projeyi nasıl yazabiliriz?

7

İşte böyle!

Bu yöntemle Penguen ve Gobo komutları arasında bir iletişim kurmuş olduk. Penguen'in eylemleri Gobo'nun eylemlerini harekete geçirdi. Böylece Penguen ve Gobo sahnede iletişim kurarken perde arkasında da bizim yazdığımız komutlar iletişim kurdular.



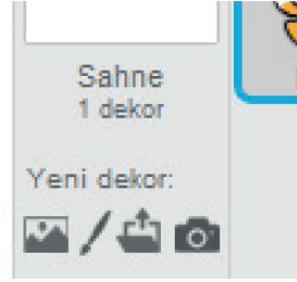
Sahne Dekorları Arasında Geçiş

1

Bir hikâye anlatmak için kullandığımız bir diğer öge de dekorlardır. Dekorlar hikâyeyi anlattığımız mekânı değiştirerek hikâyenin gidişatı hakkında bize bilgi verirler. Scratch'te sahne bölümünden farklı dekorları kullanarak biz de hikâyemizi zenginleştirebiliriz.

Şimdi biraz deneme yapalım.

Arka plan görsellerini seçmek için Scratch'in dekor kütüphanesini kullanabilir, fırça simgesine basarak kendi çiziminizi yapabilir, ya da bilgisayarınızda bulunan bir görseli buraya ekleyebilirsiniz. Hatta eğer isterseniz bilgisayarınızın kamerasını kullanarak kendi resminizi de çekebilirsiniz.



2

Görünüm ve olaylar gruplarındaki kod bloklarını kullanarak sahneler arasında geçiş sağlayabilirsiniz.

Unutmayın tıpkı kuklalar gibi sahnelerin de kendi kodlama alanı bulunur. Hem kuklalar için hem de sahneler için bloklar içinde "dekor" ögesine dair bloklar ile keşif yapın.

Diziler Dekorlar Sesler

Hareket Görünüm Ses Kalem Veri Olaylar Kontrol Algılama İşlemler Özel Taşlar

dekor1 dekoruna geç

dekor1 dekoruna geç ve bekle

sonraki dekor

renk etkisini 25 arttır

renk etkisi 0 olsun

görsel etkileri temizle

dekorun adı

dekor #

Sahne tıkladığında

dekor1 dekoruna geç

dekor1 dekoruna geç ve bekle

sonraki dekor

dekorun adı

dekor #

3

İki dekor arasında geçiş yapmak için seçmiş olduğumuz dekorların üzerine tıklamamız yeterlidir.

Diziler Dekorlar Sesler

Yeni dekor:

bedroom2

1

dekor1 480x360

2

bedroom2 480x360

3

Sokak 480x360

bedroom2

dekorun adı

dekor #

The screenshot shows a software interface with a main window displaying a cobblestone scene. A yellow, spiky character is positioned on the cobblestones. The interface includes a top menu with 'Diziler', 'Dekorlar', and 'Sesler'. A control panel on the right contains various buttons and sliders, including 'Görünüm', 'Ses', 'Kalem', 'Veri', 'Olaylar', 'Kontrol', 'Algılama', 'İşlemler', and 'Özel Taşlar'. A 'Sahne tıklandığında' (When scene is clicked) event is triggered, leading to a 'Sokak dekoruna geç' (Switch to street decoration) action. Below the main window, there is a 'Kuklalar' (Puppets) panel with a 'Yeni kukia:' (New puppet) button and a 'Sahne 3 dekorlar' (Scene 3 decorations) button. The 'Gobo' character is also visible in the puppet panel.



The screenshot shows a software interface with a main window displaying a cobblestone scene. A yellow, spiky character is positioned on the cobblestones. The interface includes a top menu with 'Diziler', 'Dekorlar', and 'Sesler'. A control panel on the right contains various buttons and sliders, including 'Görünüm', 'Ses', 'Kalem', 'Veri', 'Olaylar', 'Kontrol', 'Algılama', 'İşlemler', and 'Özel Taşlar'. A 'Sahne tıklandığında' (When scene is clicked) event is triggered, leading to a 'Sokak dekoruna geç' (Switch to street decoration) action. Below the main window, there is a 'Kuklalar' (Puppets) panel with a 'Yeni kukia:' (New puppet) button and a 'Sahne 3 dekorlar' (Scene 3 decorations) button. The 'Gobo' character is also visible in the puppet panel.