

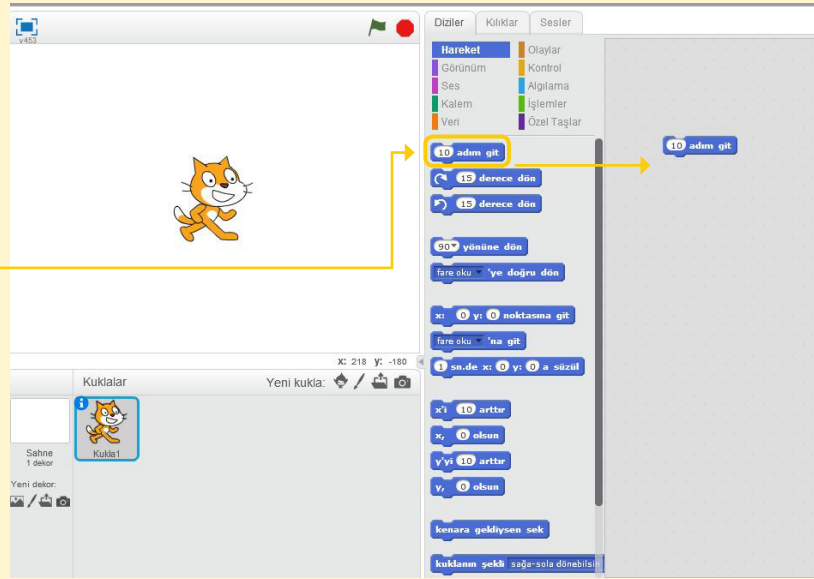
# TARÇIN'IN DANSI

1

İlk önce kedimizi hareket ettirerek başlayalım.

10 adım git bloğunu sürükleyerek programlama alanına getirelim.

Şimdi bloğun üzerine çift tıklayın. Kedi 10 adım ileri gidecek. Birkaç kere deneyebiliriz.

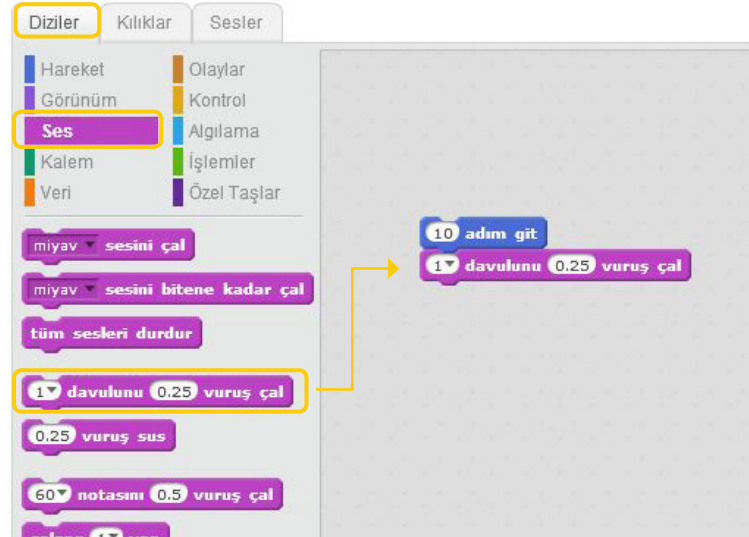


2

Şimdi kod bloklarından SES blokları grubuna giriyoruz.

Buradan "1 davulunu 0.25 vuruş çal" bloğunu alıp daha önce seçtiğimiz 10 adım git bloğuna ekleyelim.

Şimdi bloklara çift tıkladığımızda kedimiz hareket ederken aynı zamanda da bir davul sesi çıkacak.

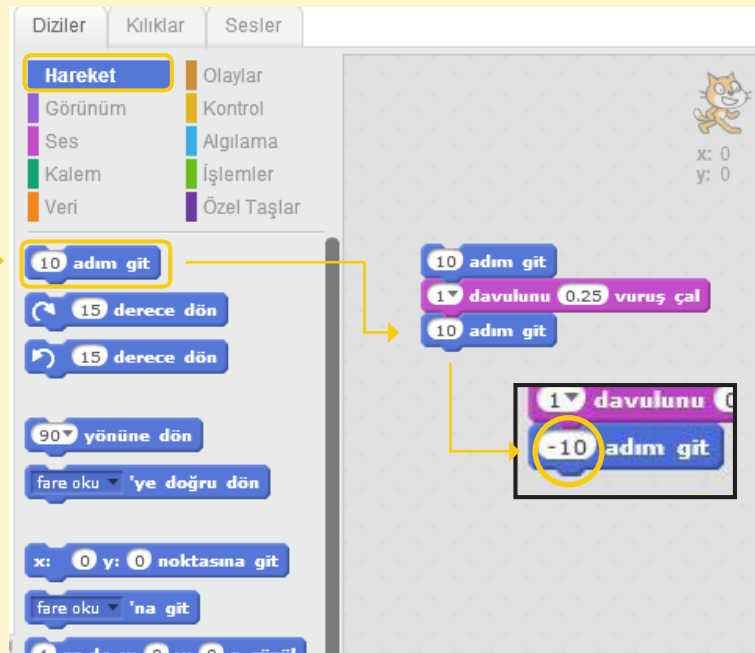


3

Şimdi sıra kedimizi dans ettirmekte!

Önce HAREKET grubundan bir tane daha 10 adım git bloğu ekliyoruz.

10 adım'ı -10 adım olarak değiştiriyoruz.



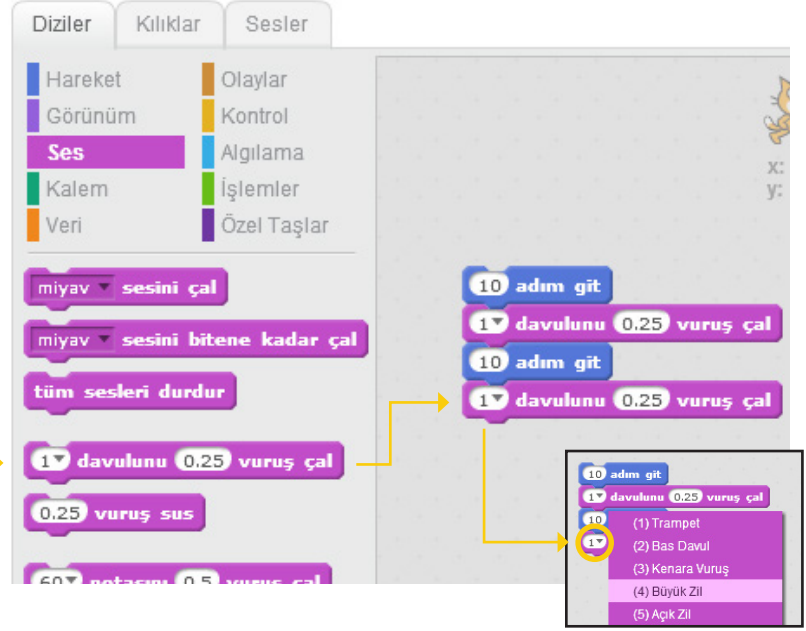
## TARÇIN'IN DANSI

4

Sonra bir 1 davulunu 0.25 vuruş çal bloğu ekliyoruz.

Bu sefer müzik aletimizi değiştirelim. 1 yazan yerin yanındaki siyah ok'a bastığımızda müzik aletini değiştirebiliriz. 4 numarayı seçelim.

Şimdi kedimiz ileri geri gidecek ve bu arada trompet ve zil sesi çalacak.



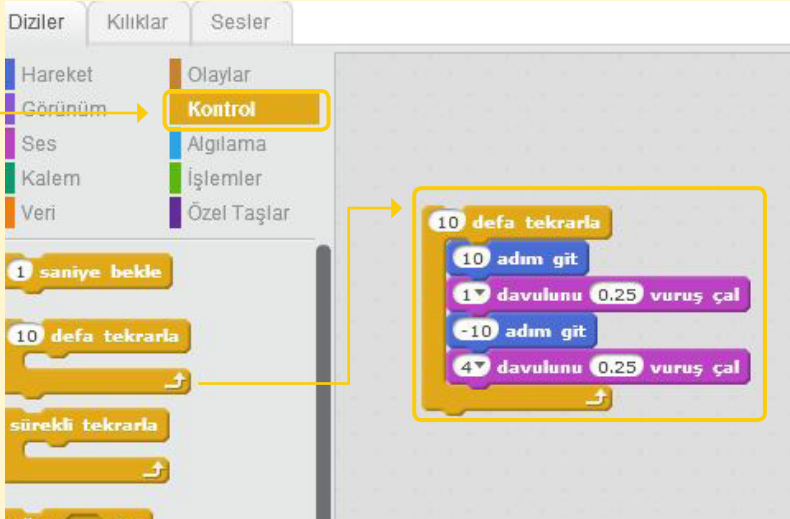
5

Şimdi bunu tekrar ettirelim.

KONTROL grubundan "... defa tekrarla" bloğunu ekliyoruz. Ancak bu bloğun daha önceki blokların tamamını kaplaması gerekiyor.

Tıklayınca ne oluyor?

Kedimizi konuşturalım mı?

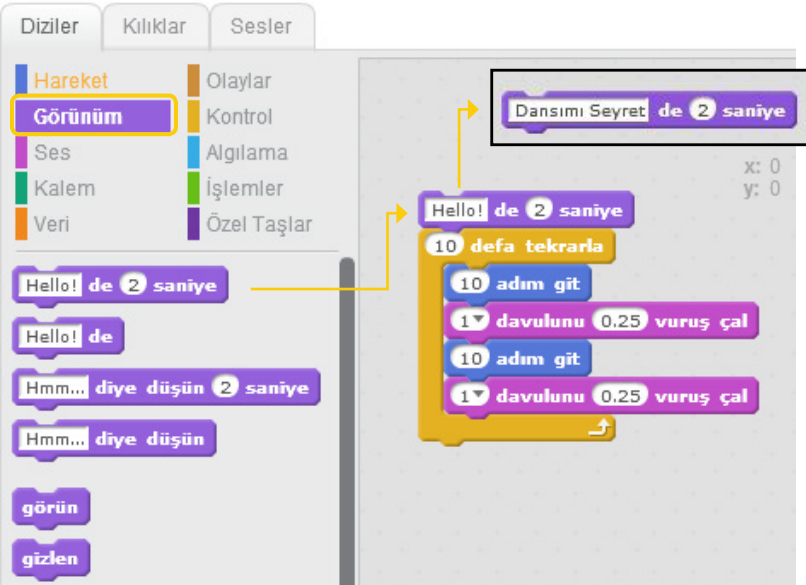


6

GÖRÜNÜM grubundan "... de .. saniye" bloğunu en üste ekleyelim.

Hello! yazısına tıklayalım, yazı mavi olacak.

Şimdi buraya istediğimiz bir şey yazıp çalıştıralım.



## TARÇIN'IN DANSI

7

Şimdiye kadar projemizi kodun üstüne basarak başlattık. Bir başka başlatma şekli de sahnemizin sağ üst köşesindeki yeşil bayrağa tıklamak.

Bunun için OLAYLAR grubundan Bayrak tıklanınca bloğunu seçiyoruz ve en üste oturtuyoruz.

Böylelikle yeşil bayrakla başlatabilir ve kırmızı düğmeye basıp durdurabiliriz.

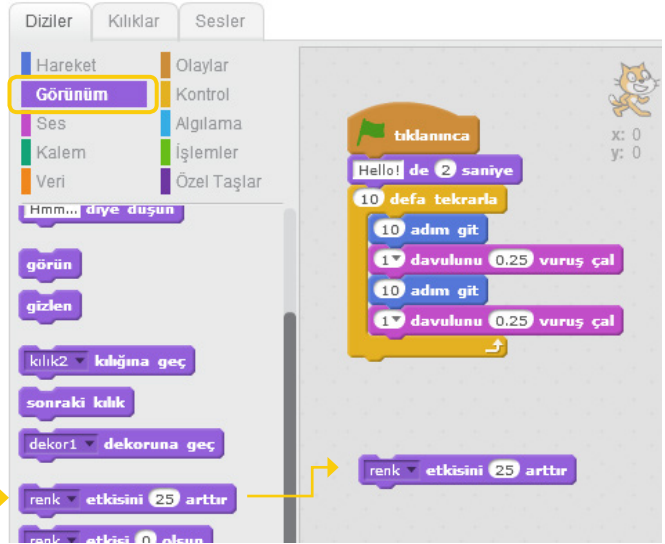


8

Kedimizin müzikle dans etmesini bayrağa tıklayarak başlatmıştık.

Şimdi bi de rengini değiştirelim. Öncelikle GÖRÜNÜM grubundan ... etkisini... arttır bloğunu seçelim.

Bu sefer renklerin değişimini biz kontrol edelim mi? Ne dersiniz?



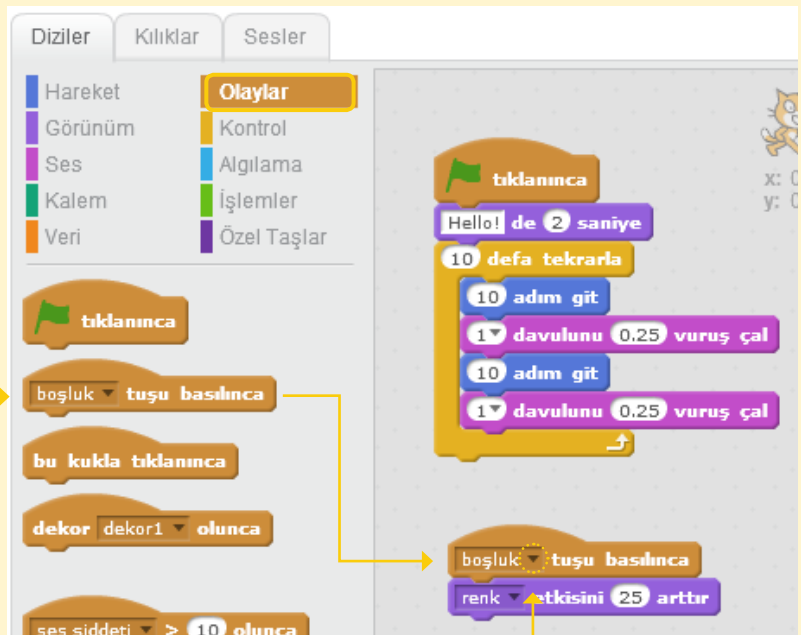
9

Bunun için OLAYLAR grubunda ... tuşu basılınca bloğunu seçiyoruz.

Şimdi boşluk tuşuna her bastığımızda kedimizin rengi değişecek. Kedimizi dans ettirdiğimiz sahne için yeni bir dekor ekleyebiliriz.



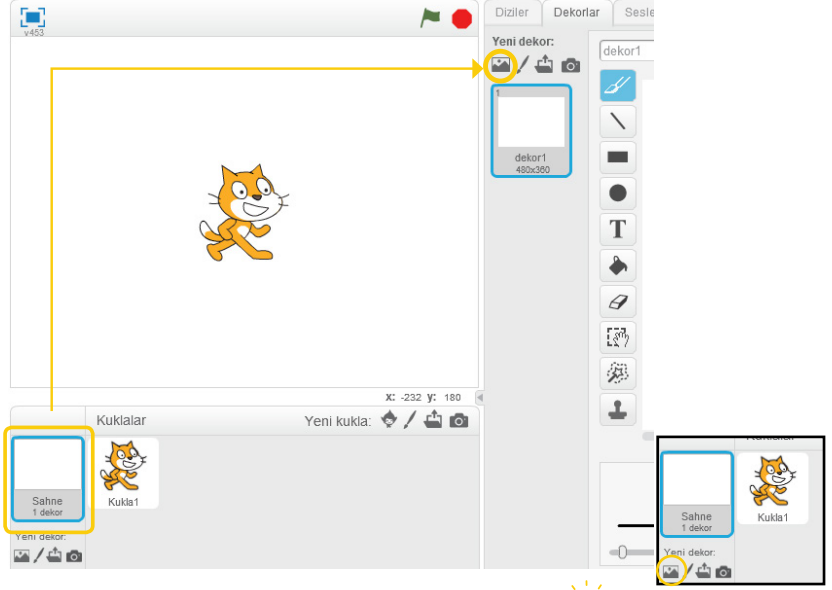
Kedinin rengini başka tuşla kontrol etmek için boşluk kelimesinin yandaki oka basarak boşluk yerine başka tuşları da seçebiliriz.




## TARÇIN'IN DANSI

10

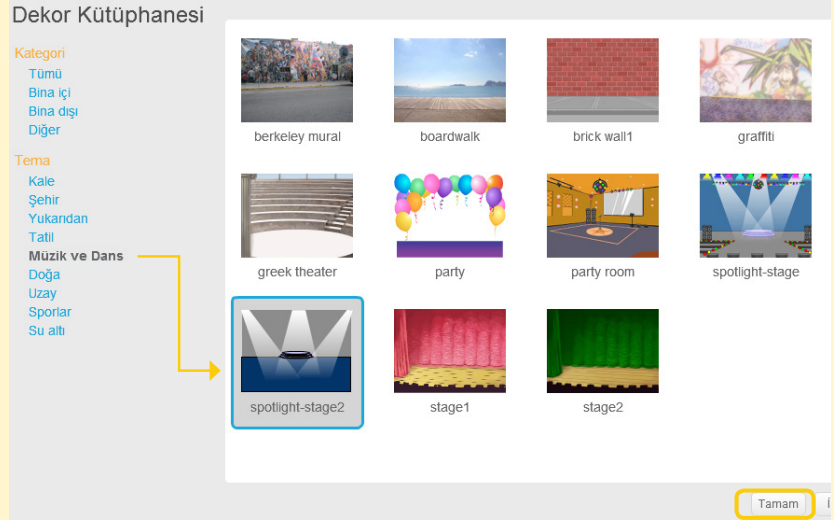
Bunun için sahne bölümüne basıp dekorlar sekmesindeki fotoğraf ikonuna basarak dekor kütüphanesini açacağız. Dekor kütüphanesi'nde Müzik ve Dans temasındaki spotlight-stage dekoru işimize yarayabilir!



 Sahnenin altındaki ikonları da kullanabilirsiniz.

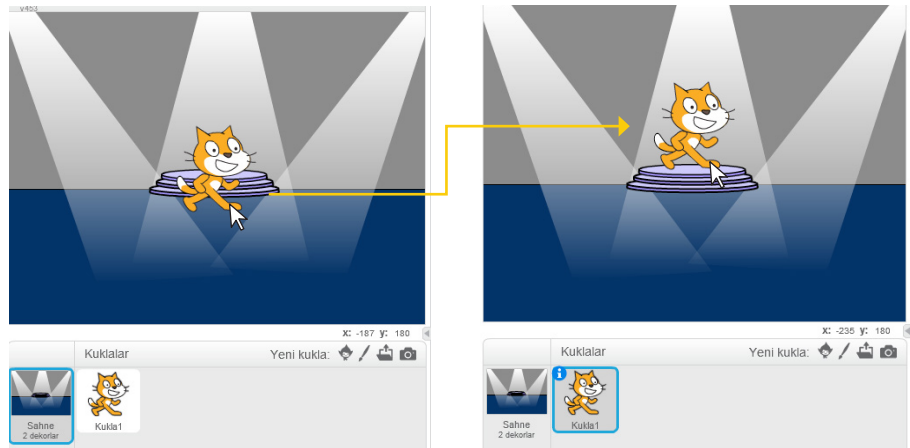
11

Dekorun üzerine çift tıklayarak ya da Tamam tuşuna basarak bu dekoru sahnemize alabiliriz. Faremizle kediye yerinden oynatıp sahnenin üstüne getirebiliriz.



12

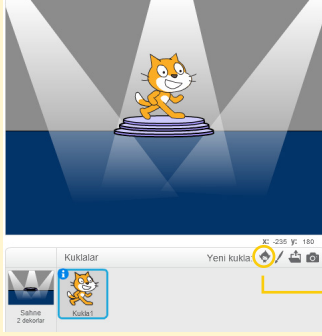
Faremizle kediye yerinden oynatıp sahnenin üstüne getirebiliriz.



## TARÇIN'IN DANSI

13

Sahnemize başka öğeler eklemek için Yeni Kukla işaretine tıklayıp kukla kütüphanesini açabilir ve yeni bir kukla ekleyebiliriz.



### Kukla Kütüphanesi

#### Kategori

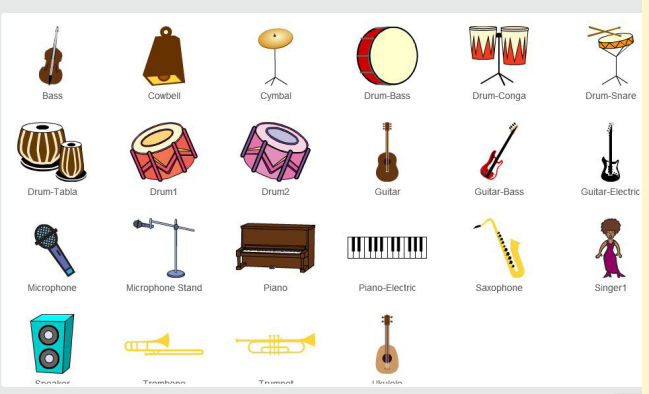
Tümü  
Hayvanlar  
Fantazi  
Halter  
İnsanlar  
Müzikli  
Ulaşım

#### Tema

Kale  
Şehir  
Dance  
Dress-Up  
Yükandan  
Tatlı  
Müzik  
Uzay  
Sporlar  
Su altı  
Yürüyor

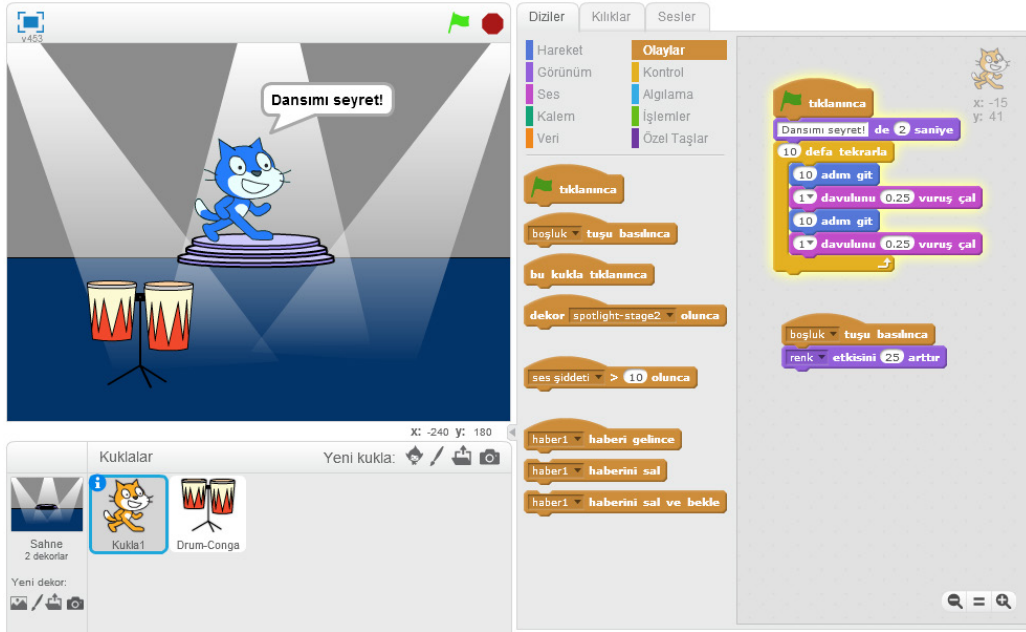
#### Tür

Tümü  
Noktasal  
Çizgisel



14

Tebrikler! Tarçın'ı dans ettirmeyi başardık!



### KEŞFET!

Sen yapsaydın neleri değiştirmek isterdin?

Bugün öğrendiklerimizle bu projeyi değiştirebilirsin. Mesela:

- Kedi yerine başka bir kukla kullanabilirsin.
- Müzik aletlerini ve kaç saniye çaldığını değiştirerek farklı ritimler yaratabilirsin.
- Kedinin hareketlerini değiştirebilirsin
- Sahneyi değiştirebilirsin, yeni kuklalar ekleyebilirsin.