

SCRATCH

Bu E-kitap,

SCRATCH Görsel Programlama Uygulamasının Sizlere Anlaşılır, Basit ve Kolay Bir Programlama Ortamında Öğretmek Amacıyla Hazırlanmıştır.

Bu E-kitap,

<https://scratch.mit.edu/help/> sayfasındaki Başlangıç Kılavuzu'nun Türkçe'ye çevrilmiş sürümüdür.

Hazırlayan ve Çeviren:

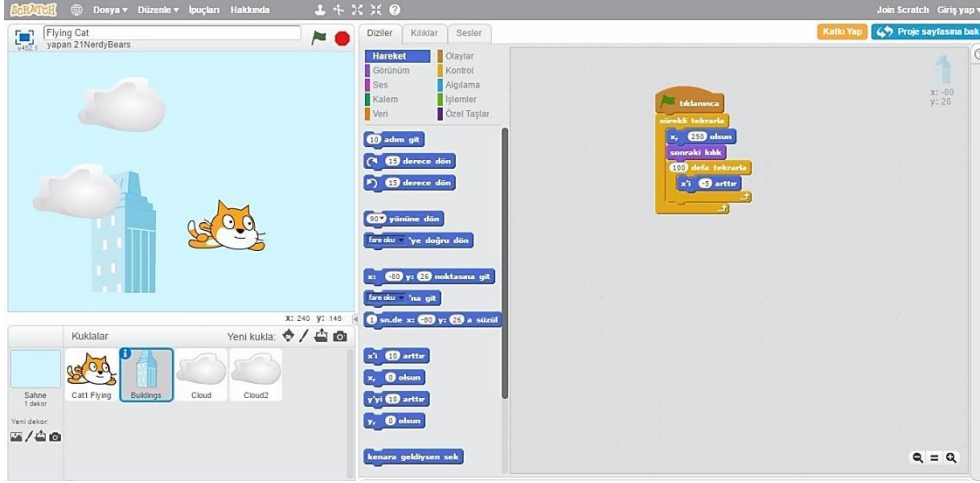
Emrah HAS

Bilişim Teknolojileri Öğretmeni



BAŞLARKEN

SCRATCH, kendi etkileşimli müzik, sanat, oyunlar, öyküler ve animasyonlar oluşturabileceğiniz bir programlama dilidir.



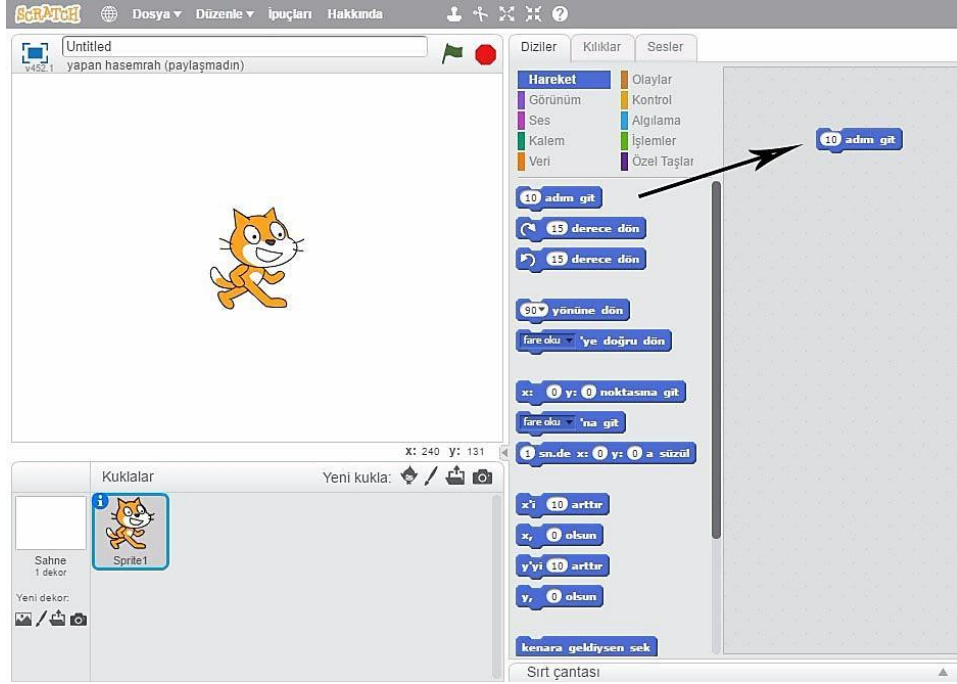
Bu kılavuz SCRATCH 'ta bir projenin nasıl hazırlandığını gösterir.

Yeni bir projeye başlamak için <https://scratch.mit.edu/> adresine gidin ve sol üst köşedeki **Oluştur**'u tıklayın.



Eğer SCRATCH hesabınız varsa, oturum açarak projenizi kaydedebilirsiniz.

HAREKET ETMEYE BAŞLA

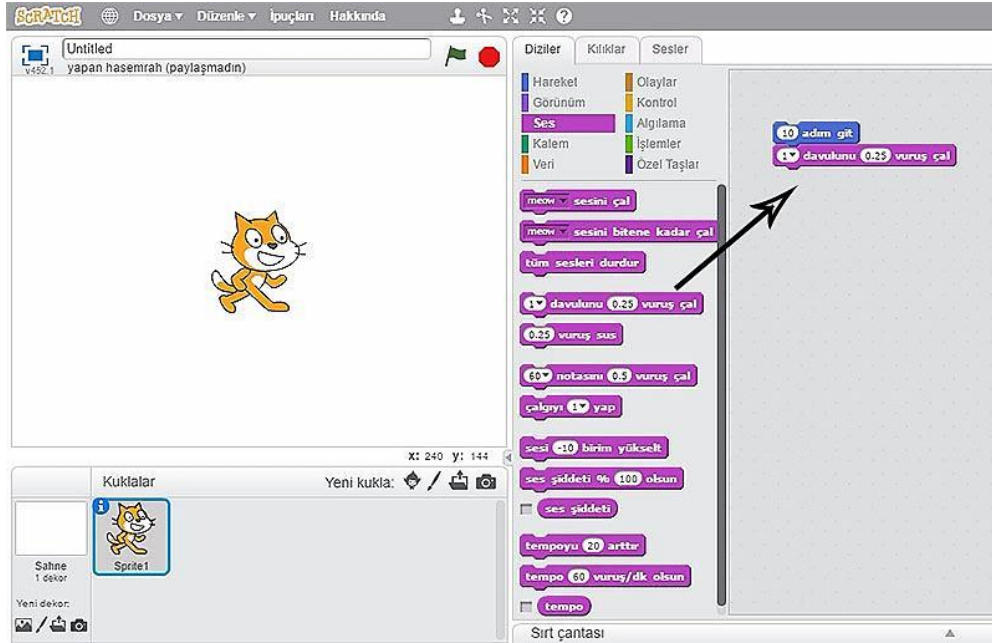


Komut alanına bir **HAREKET** bloğu (kod) sürükleyin.



Kediyi hareket ettirmek için bloğu (kodu) tıklayın.

BİR SES EKLE



Bir **VURUŞ ÇAL** bloğu sürükleyin ve bir **HAREKET** bloğunu yapıştırın.



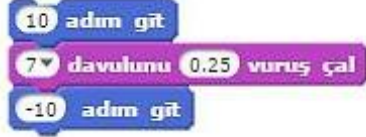
Tıklayın ve dinleyin.

Eğer ses duyamıyorsanız, bilgisayarın sesinin açık olduğunu kontrol edin.



Açılır menüden farklı vuruş sesi seçebilirsiniz.

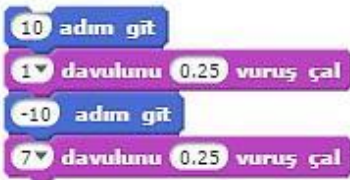
BİR DANS BAŞLAT



Başka bir HAREKET bloğu ekleyin.
Bloğun içine tıklayın ve bir eksi işareti girin.

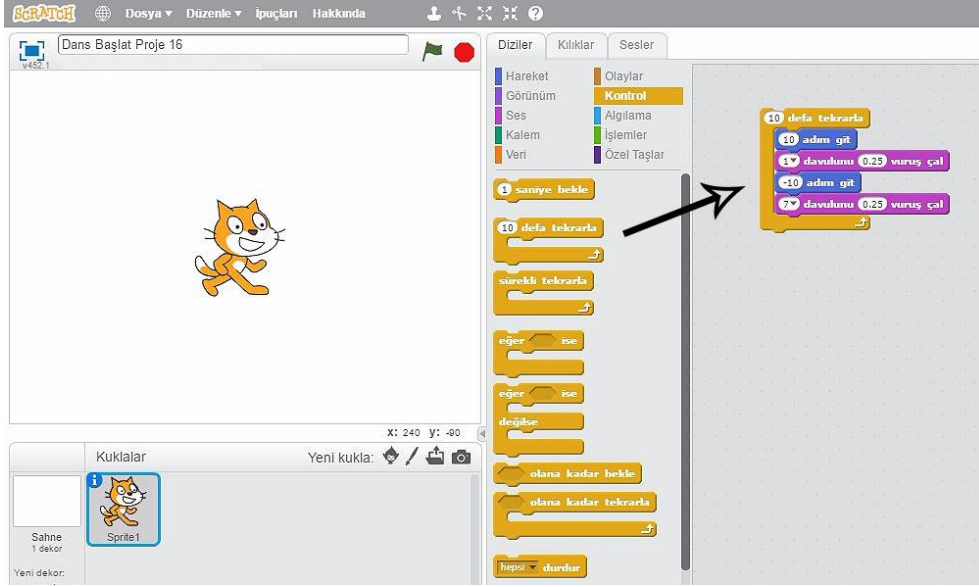


Çalıştırmak için herhangi bir bloğu tıklayın.



Başka bir VURUŞ ÇAL bloğu (kodu) ekleyin, ardından menüden bir vuruş seçin. Çalıştırmak için tıklayın.

TEKRAR ve TEKRAR



Bir **TEKRARLA** bloğu sürükleyin ve kod yığınının üstüne bırakın. **TEKRARLA** ağzının diğer bloklara sarılmasını sağlayın.

Bir kod yığınını sürüklemek için üstten tutup kaldırın.

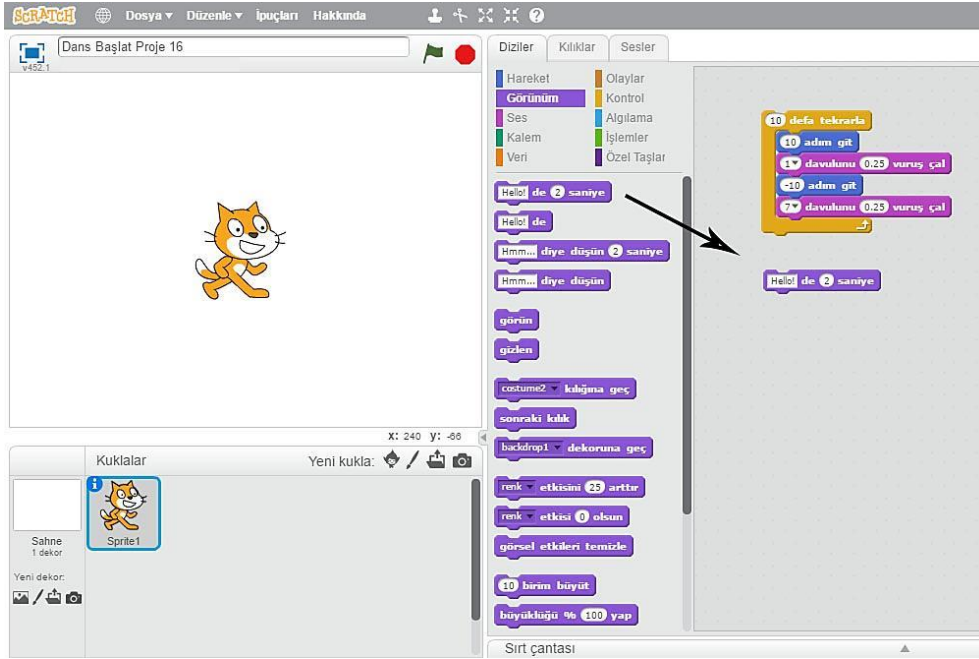


Kaç kez tekrarlanacağını değiştirebilirsiniz.

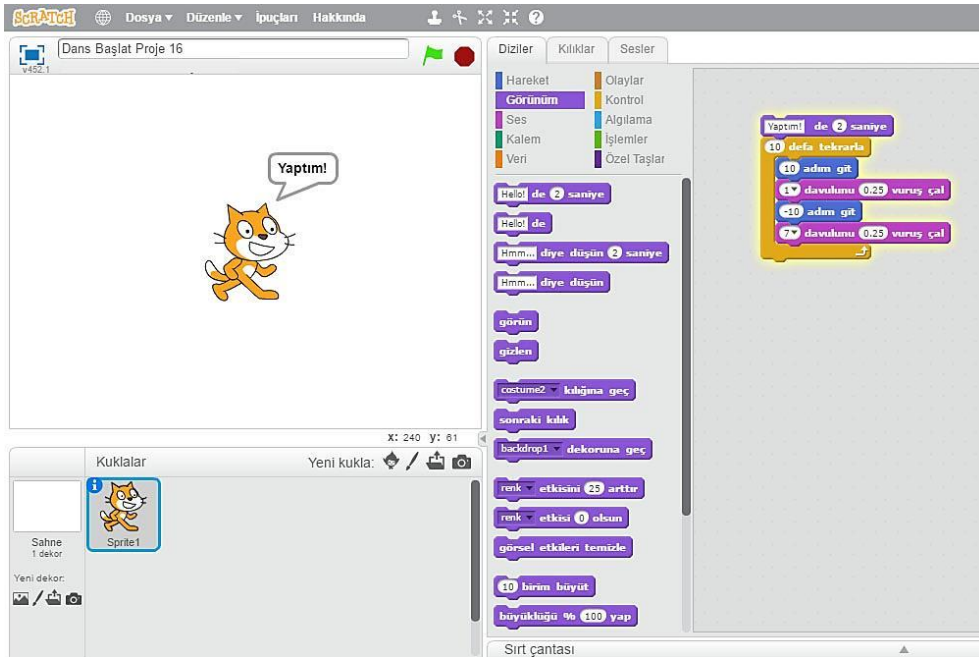
Çalıştırmak için tıklayın

Bir kod yığınını çalıştırmak için herhangi bir blok üzerine tıklayabilirsiniz.

BİR ŞEY SÖYLE



GÖRÜNÜM kategorisini tıklayın ve bir **DE** bloğunu sürükleyin.



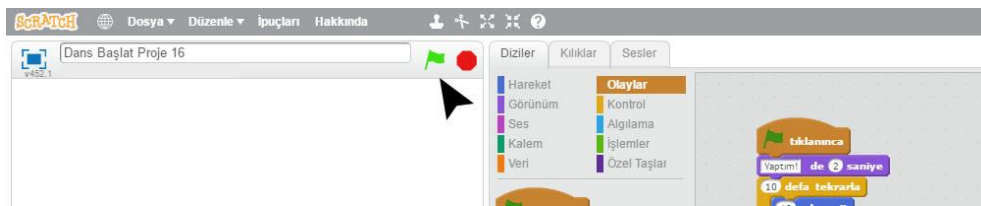
Kelimeleri değiştirmek için **DE** bloğunun içine tıklayın ve yazın.

Ardından **DE** bloğunu üst tarafa yapıştırın.

YEŞİL BAYRAK



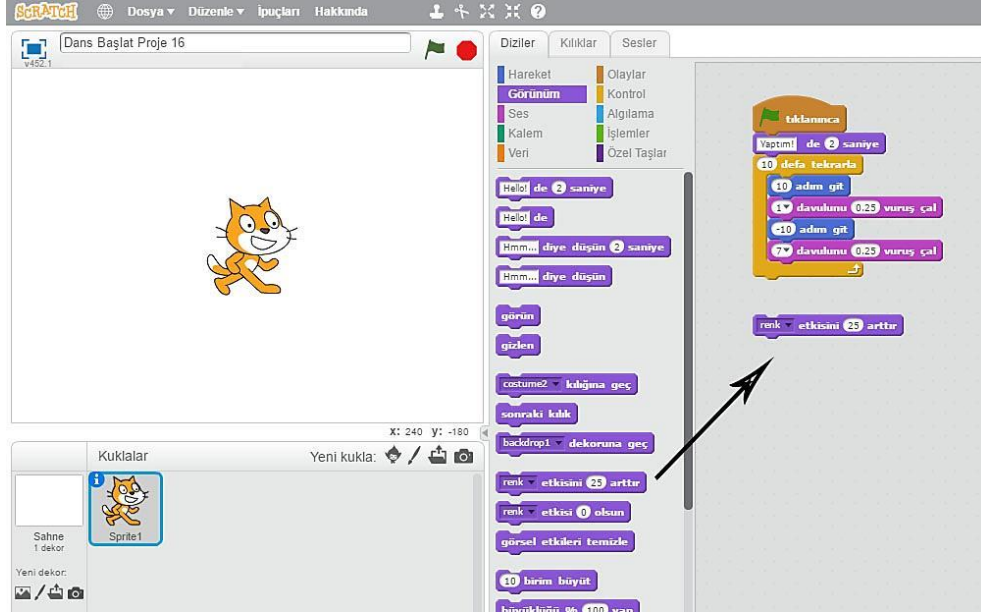
Bir  bloğu sürükleyin, sonra kod yığınının üstüne yapıştırın.



Yeşil bayrağı her tıkladığınızda, senaryonuz başlayacaktır.

Durdurmak için dur düğmesini tıklayın.

RENK DEĞİŞTİR

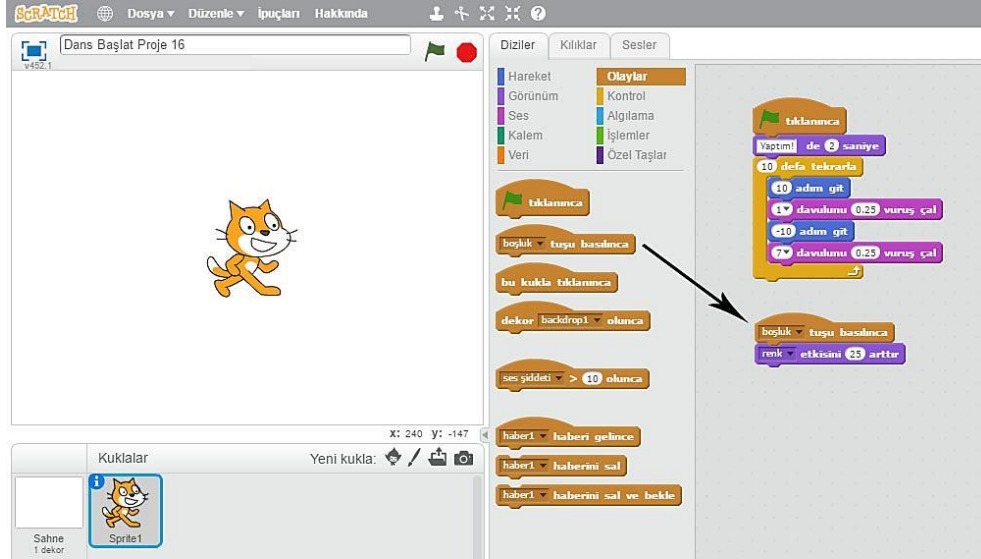


Bir **RENK ETKİSİ** bloğu (kodu) sürükleyin.



Ne yaptığını görmek için tıklayın.

TUŞA BASMA



Bir **boşluk tuşu basılınca** bloğu tuttur.

Şimdi klavyenizdeki boşluk çubuğuna basın.

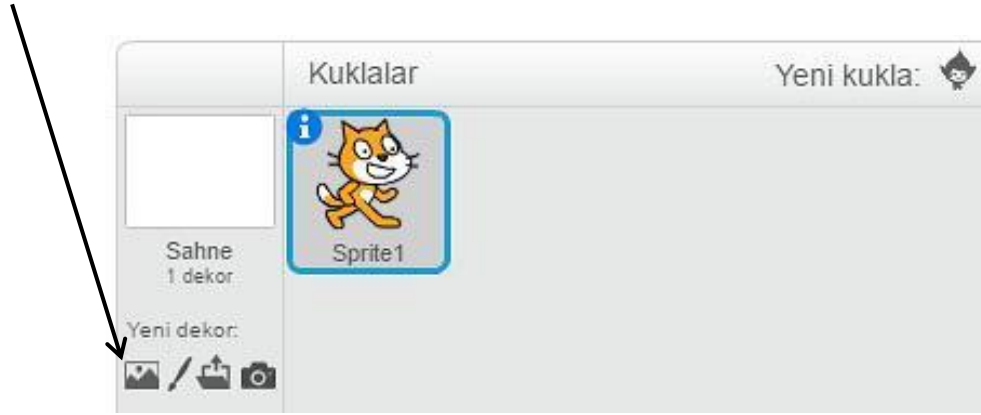


Açılır menüden farklı bir tuş seçebilirsiniz.

BİR DEKOR EKLE

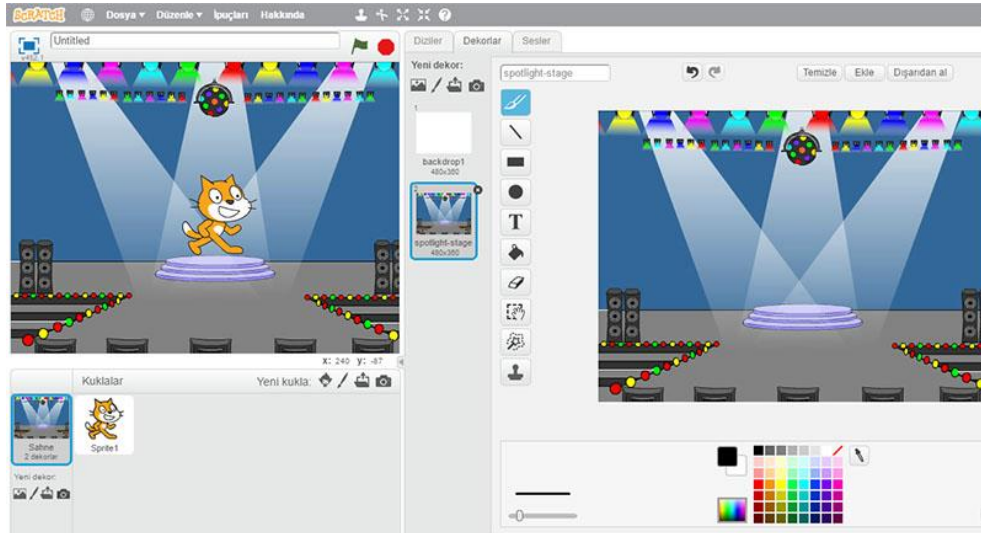
Sahne alanına çeşitli bir arka planlar ekleyebilirsiniz.

Yeni bir zemin seçmek için  düğmesine tıklayın.



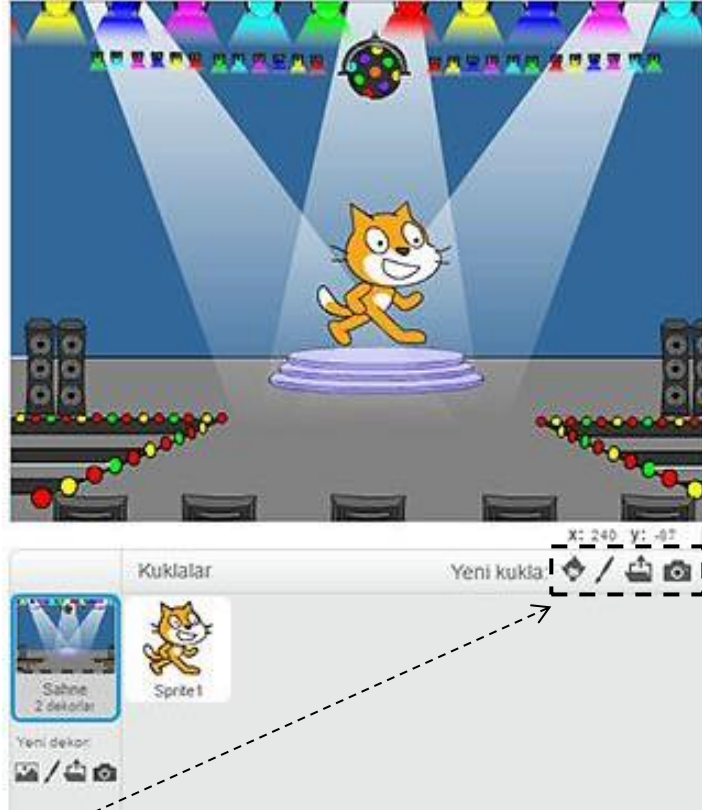
Açılan Dekor Kütüphanesinden bir dekor seçin ("spotlight-stage" gibi). Sonra Tamam düğmesine tıklayın.

Yeni dekor artık Sahne Alanı'nda görünüyor.



BİR KUKLA EKLE

Scratch'daki her nesneye kukla denir.



Yeni bir kukla eklemek için bu düğmelerden birini tıklayın.

YENİ KUKLA DÜĞMELERİ

-  Kütüphaneden seç
-  Yeni kuklayı çiz
-  Kuklayı bilgisayarından seç ve yükle
-  Kameradan yeni kukla oluştur

KEŞFET

Şimdi kuklaya ne yapacağını söyleyebilirsin. Aşağıdakileri deneyin veya kendi başınıza keşfedin.

SES EKLE

SESLER sekmesini tıklayın.

Bir ses seçebilir, kendi sesini kaydedebilir veya bir ses dosyasını içe aktarabilirsiniz. (MP3, AIF veya WAV formatında)

Ardından, **DİZİLER** sekmesini tıklayın ve bir **SES ÇAL** bloğunu sürükleyin.

Açılır menüden sesinizi seçin.



KILIK DEĞİŞ

Her kılık birden fazla kostüme sahip olabilir. Mevcut kılığı değiştirmek için **KILIKLAR** sekmesini tıklatın. Ardından kılık için farklı bir kostüm tıklayın.

