



SÜT KUTULARINI TOPLAYALIM



Öğrenilecekler

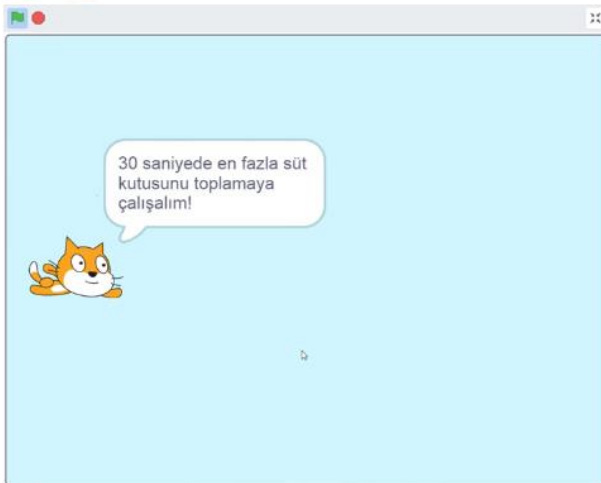


Bu etkinliğin sonunda;

- ✓ Grafik düzenleyicide yeni çizimler oluşturabileceksin.
- ✓ Değişken oluşturup kod blokunda kullanabileceksin.
- ✓ Fare hareketleriyle ilgili kod bloklarını kullanabileceksin.
- ✓ Bir nesnenin farklı görünüşleri arasında geçiş yaptırarak nesneye hareket özelliği verebileceksin.



Etkinlik Tanıtımı



Havada süzülen karakterimizin bulutlardan kaçarak süt kutularını toplayacağı bir oyun tasarlayacağız. Karakterimizi fare ile kontrol edeceğiz, süt kutusunu yakaladıkça **1** puan kazanacağız. **30** saniye süremiz olacak.

Scratch Hesabımıza Girelim

İnternet tarayıcımızdan scratch.mit.edu adresine girelim. **Kullanıcı adı** ve **şifremizi** kullanarak giriş yapalım. **Oluştur** sekmesine tıklayalım. Gelen ekranın sol üstünde bulunan **"Dünya"** ikonuna tıklayıp dili **Türkçe** yapalım.



The image shows the Scratch login form. It has a blue background with a paint palette and a keyboard. The form contains the following fields and buttons:

- Kullanıcı Adı**: Input field with the text "kullaniciadımız". Below it, the text "Bu alan gerekli" (This field is required).
- Parola**: Input field with the text "şifremiz". Below it, the text "Bu alan gerekli" (This field is required).
- Giriş**: A button with a mouse cursor icon.
- Yardım mı Lazım?**: A link for help.

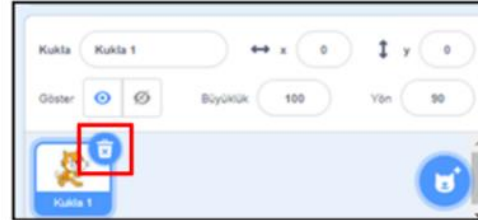
Çalışmamıza İsim Verelim

Çalışmamıza **"Süt Kutularını Toplayalım"** ismini verelim.



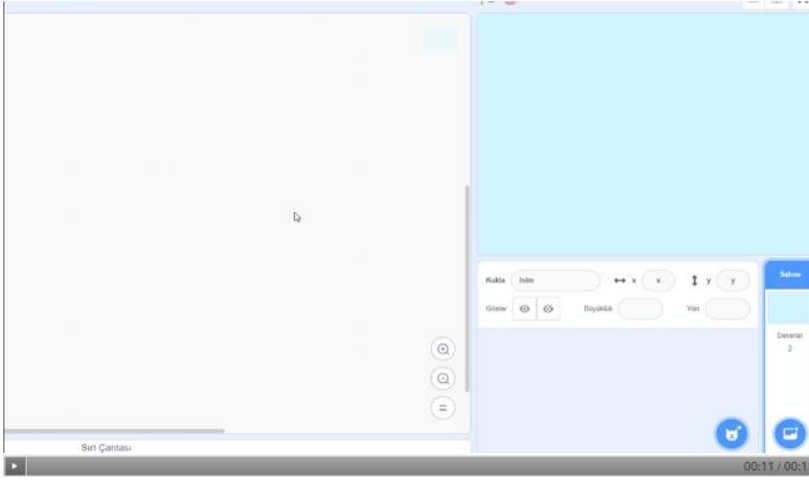
Kedi Kuklasını Silelim

"Kedi" kuklasının sağ üst köşesindeki **"Çöp Kutusu"** ikonunu kullanarak kuklayı silelim.



"Kedi" kuklasının üzerindeyken **farenin sağ tuşuna** tıklayıp **"sil"** seçeneğini işaretleyerek de kuklayı silebiliriz.



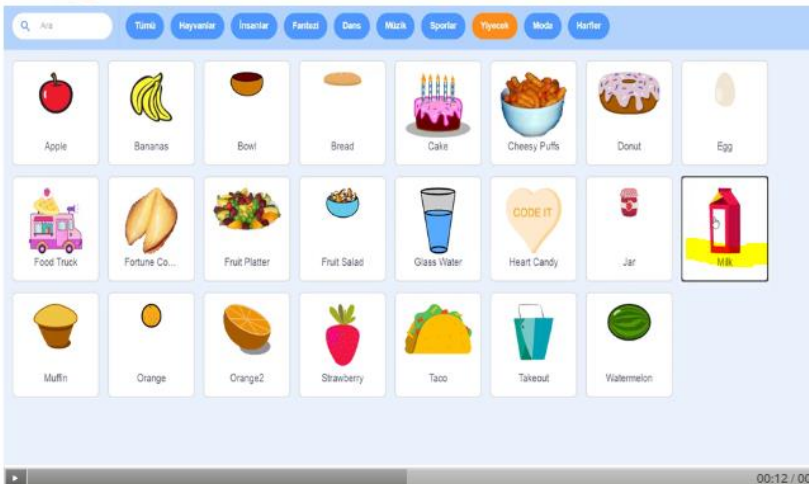


Dekor eklemek için **"Bir Dekor Seç"** simgesine tıklayalım.

Açılan **"Bir Dekor Seç"** ekranından **"Blue Sky 2"** dekorunu seçelim.

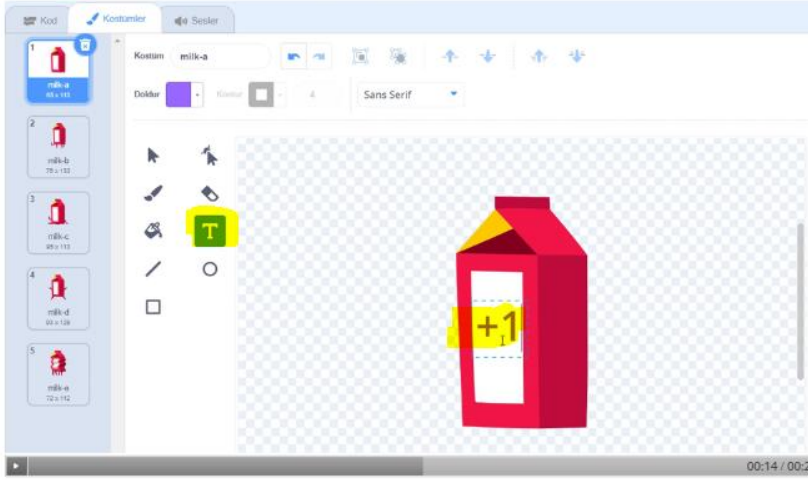


"Kukla Kütüphanesi"ne girelim ve açılan ekrandan **"Hayvanlar"** kategorisine tıklayalım. **"Cat Flying"** kuklasını seçelim. İsmi **"Kedi"** olarak değiştirelim, büyüklüğünü **70** yapalım.



"Kukla Kütüphanesi"ne girelim. **"Yiyecek"** kategorisine tıklayalım. **"Milk"** kuklasını seçelim.

"Süt" Kuklasını Düzenleyelim

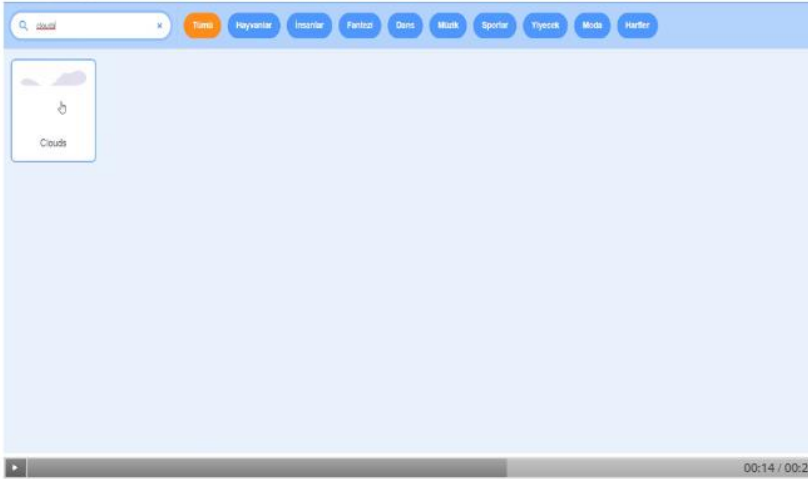


"Süt" kuklası seçiliyken "**Kostümler**" menüsüne tıklayalım.

"**Metin**" aracına tıklayalım ve kutunun üstüne "+1" yazalım.

"**Seç**" aracına tıklayalım ve yazımızın kalınlığını 5 yapalım.

"Bulut" Kuklasını Ekleyelim



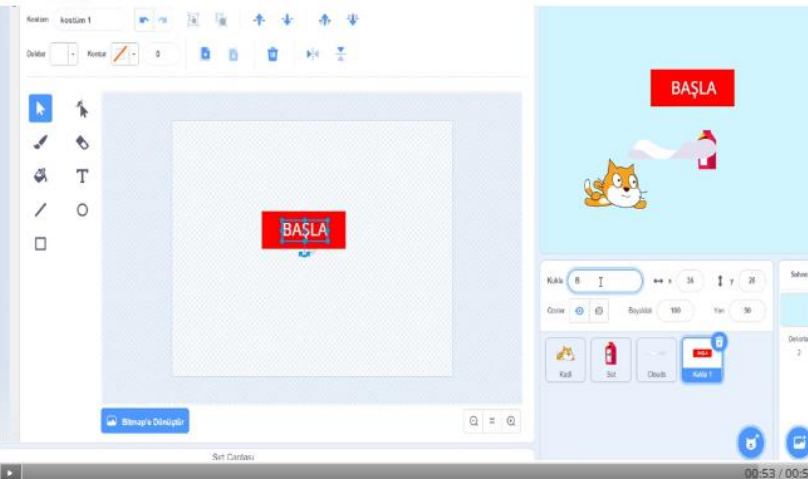
"**Kukla Kütüphanesi**"ne girelim.

"**Ara**" kısmına "**clouds**" yazalım.

"**Clouds**" kuklasını seçelim.

İsmi "**Bulut**" olarak değiştirelim.

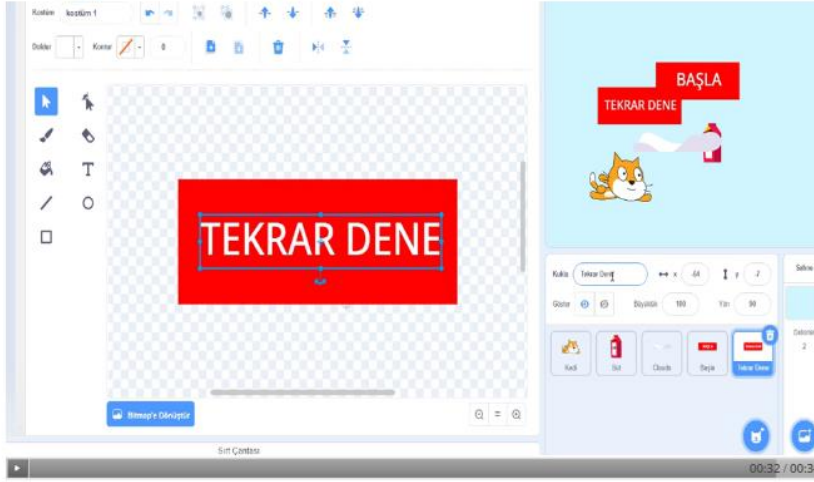
"Başla" Kuklasını Çizelim



"**Bir Kukla Seç**" butonundan "**Çizim**" seçeneğine tıklayalım.

"**Dikdörtgen**" nesnesine tıklayalım ve butonu çizelim, rengini ayarlayalım.

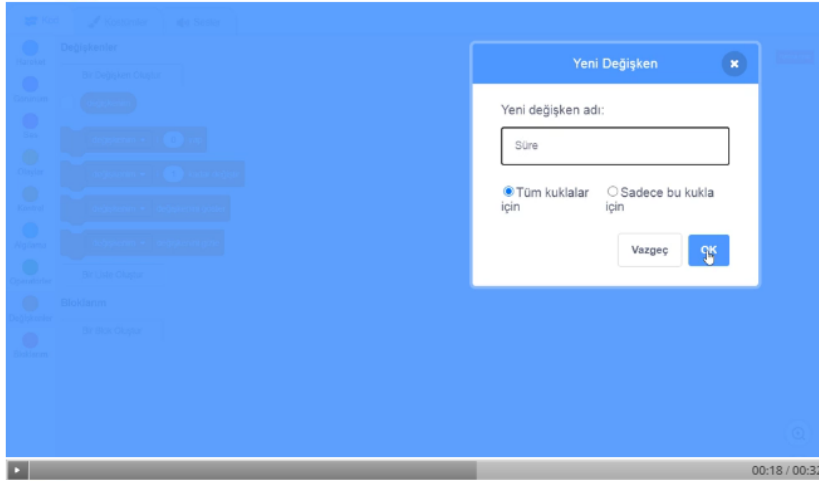
"**Metin**" nesnesini seçelim, rengi ayarlayalım ve butonun içine "**BAŞLA**" yazalım.

"Tekrar Dene" Kuklasını Oluşturalım

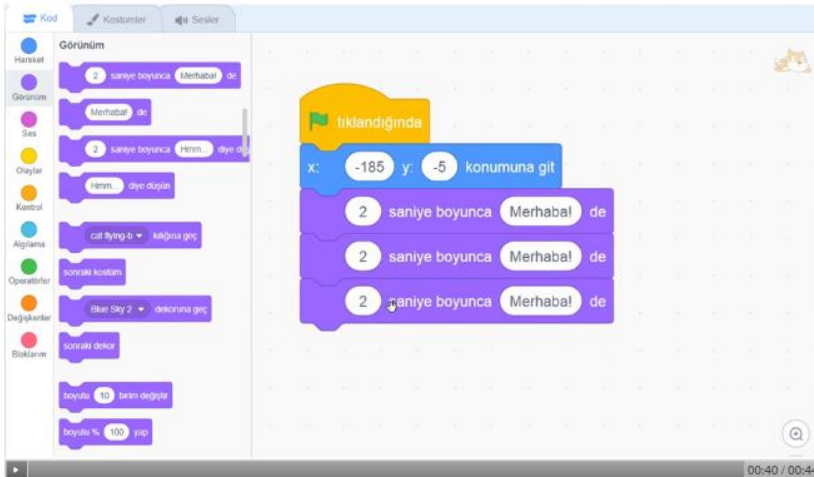
"Başla" kuklasına farenin sağ tuşu ile tıklayıp "kopyasını çıkart" seçeneğini seçelim.

"Metin" aracına tıklayalım ve "BAŞLA" yazısını "TEKRAR DENE" olarak değiştirelim.

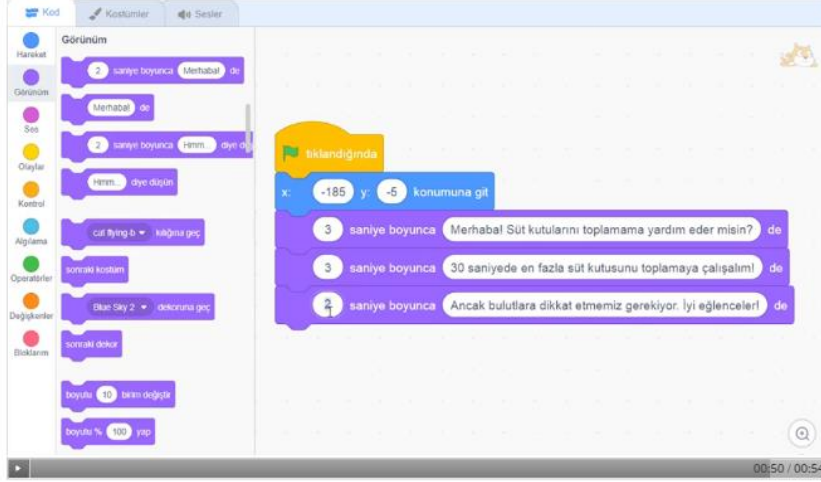
Kuklamızın adını "Tekrar Dene" olarak değiştirelim.

Süre ve Puan Değişkenlerini Ekleyelim

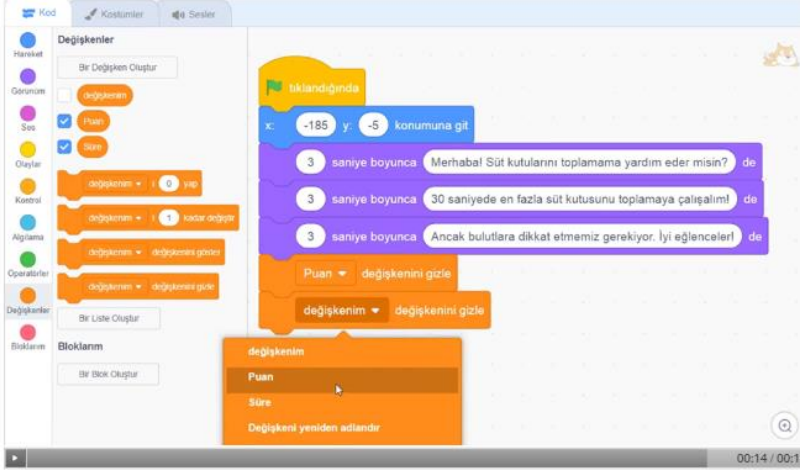
"Kod" sekmesinden "Değişkenler" seçeneğine tıklayalım. "Bir Değişken Oluştur" butonuna tıklayalım. Açılan ekrana "Süre" yazalım ve "OK" butonuna tıklayalım. Tekrar "Bir Değişken Oluştur" butonuna tıklayalım. "Puan" yazalım ve "OK" butonuna tıklayalım.

"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 1

"Olaylar" sekmesinden "tıklandığında" kod bloğunu alalım. "Hareket" sekmesinden "x... y... konumuna git" kod bloğunu ekleyelim. Değerleri x: -185, y:-5 yapalım. "Görünüm" sekmesinden "2 saniye boyunca Merhaba! de" kod bloğunu üç defa alt alta ekleyelim.

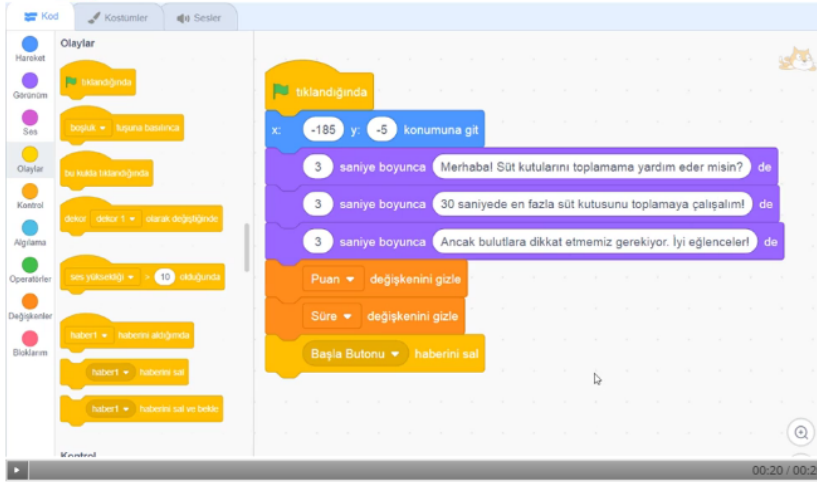


1. bloka "Merhaba! Süt kutularını toplamama yardım eder misin?"
2. bloka "30 saniyede en fazla süt kutusunu toplamaya çalışalım!"



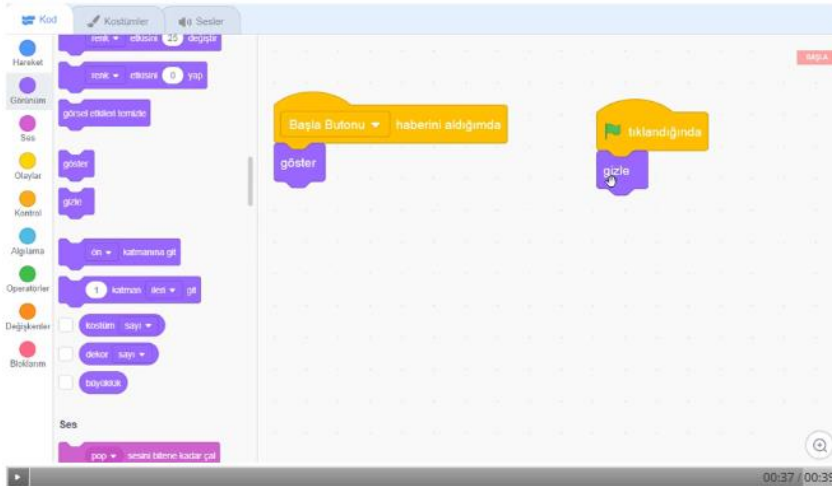
- "Değişkenler" sekmesinden "değişkenim değişkenini gizle" bloğunu iki kez ekleyelim. Ok işaretine tıklayalım ve değişkenleri "Puan" ve "Süre" olarak ayarlayalım.

"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 4



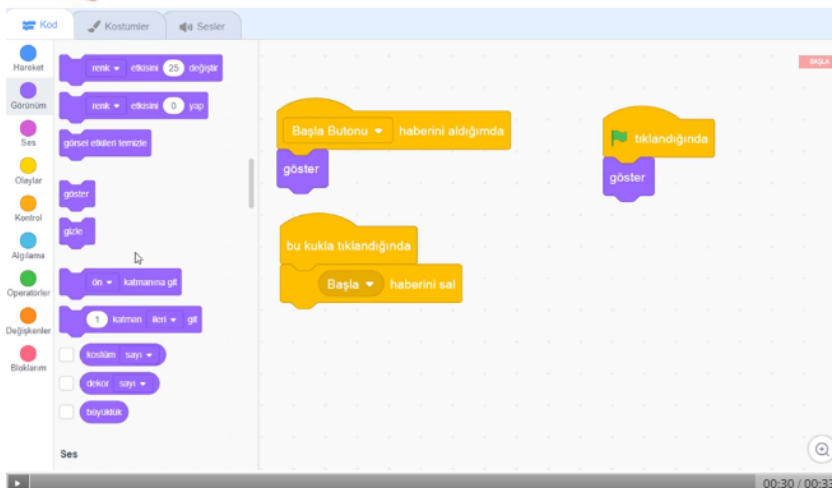
"Olaylar" sekmesinden "haber1 haberini sal" kod bloğunu ekleyelim. "haber1" in yanındaki ok işaretine tıklayalım ve "Yeni Haber" i seçelim. Açılan ekrana "Başla Butonu" yazalım ve "OK" butonuna tıklayalım.

"Başla" Kuklamızı Kodlayalım - 1

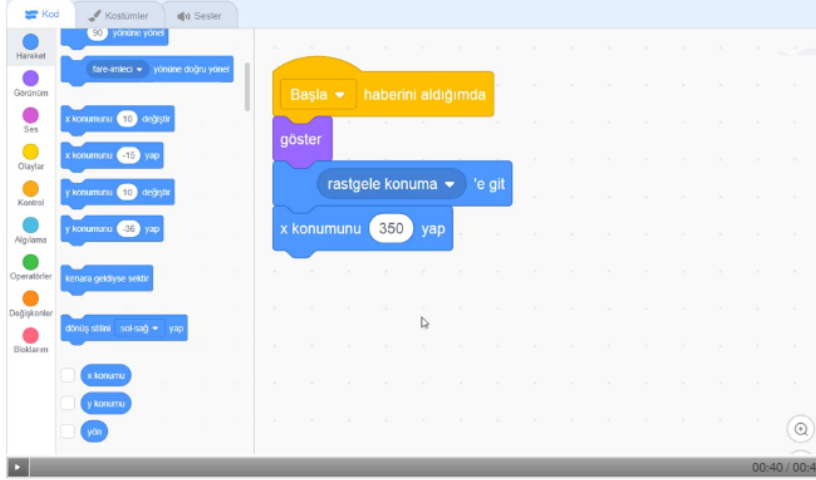


"Olaylar" sekmesinden "Başla Butonu haberini aldığında" bloğunu alalım. "Görünüm" sekmesinden "göster" kodunu ekleyelim.

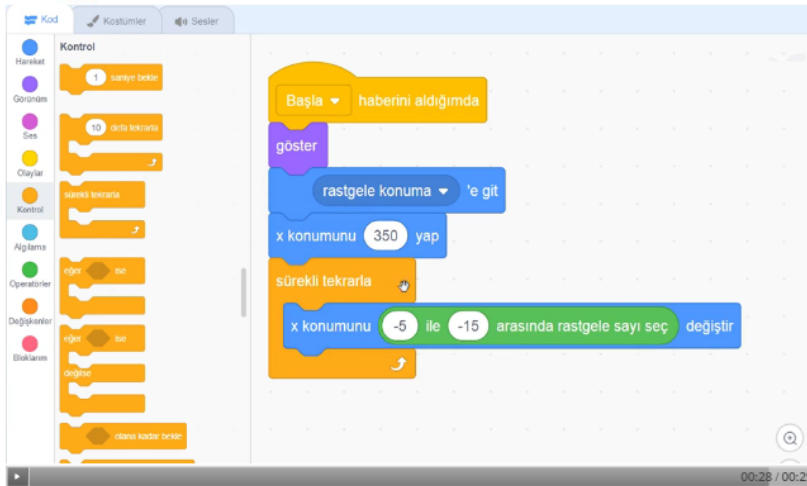
"Başla" Kuklamızı Kodlayalım - 2



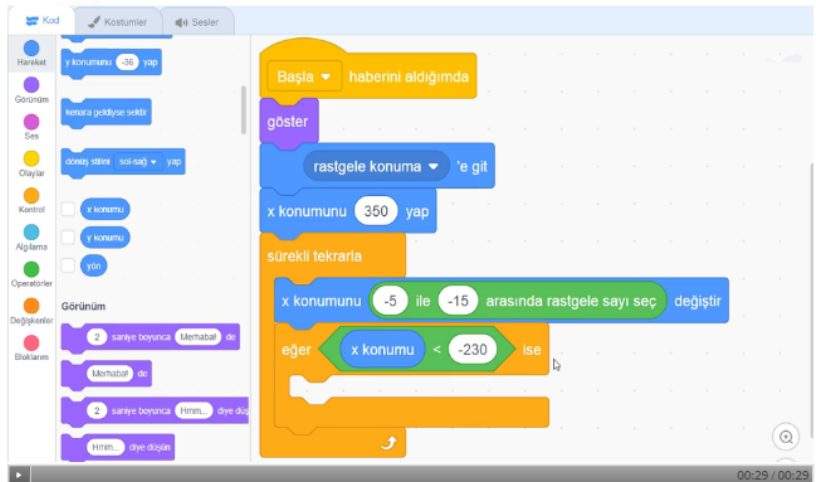
"Olaylar" sekmesinden "bu kuklaya tıklandığında" bloğunu alalım. Aynı sekmeden "Başla Butonu haberini sal" kodunu ekleyelim. Ok işaretine tıklayalım ve "Yeni Haber" i seçelim. "Başla" yazalım ve "OK" butonuna tıklayalım. "Görünüm" sekmesinden "gizle" komutunu ekleyelim.



"Olaylar" sekmesinden "Başla haberini aldığında" bloğunu kod alanına alalım. "Görünüm" sekmesinden "göster" bloğunu ekleyelim.



"Hareket" sekmesinden "x konumunu 10 değiştir" bloğunu ekleyelim. "Operatörler" sekmesinden "1 ile 10 arasında rastgele sayı seç" kodunu, sayı olan yere ekleyelim. Sayıları -5 ve -15 yapalım. "Kontrol" sekmesinden "sürekli tekrarla" bloğunu ekleyelim.



"Kontrol" sekmesinden "eğer ... ise" bloğunu ekleyelim. Eğer ifadesinden sonraki uygun alana "Operatörler" sekmesinden "... < 50" kodunu ekleyelim. < ifadesinden önceki yere "Hareket" sekmesinden "x konumu" bloğunu ekleyelim ve sayıyı -230 olarak değiştirelim.

"Bulut" Kuklasını Kodlayalım - 4



"Hareket" sekmesinden "rastgele konuma git" ve "x konumunu ... yap" bloklarını ekleyelim. Sayı değerini 350 yapalım.

"Bulut" Kuklasını Kodlayalım - 5

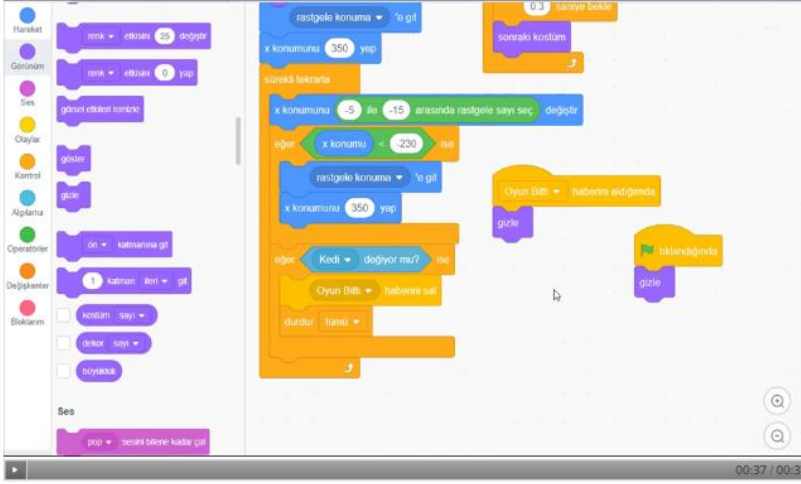


"Olaylar" sekmesinden "Başla haberini sal" blokunu ekleyelim.

"Bulut" Kuklasını Kodlayalım - 6



"Olaylar" sekmesinden "Başla haberini aldığında" blokunu alalım.

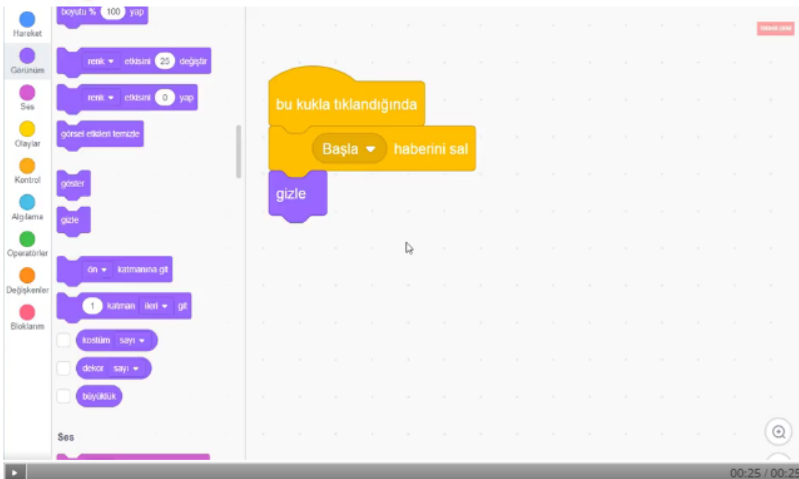
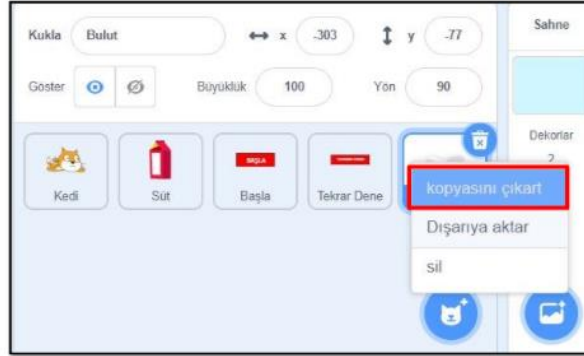


"Olaylar" sekmesinden

"Başla haberini
aldığımda" bloğunu
alalım.

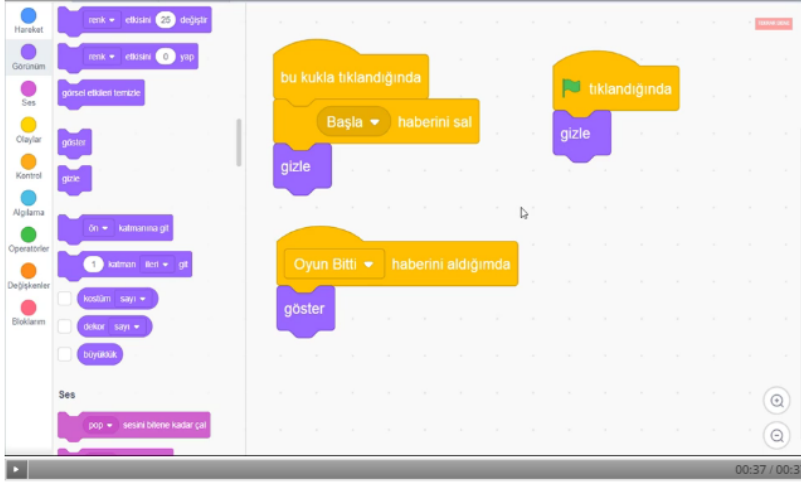
Ok işaretine tıklayalım ve
"Oyun Bitti" seçeneğini
seçelim.

Fare imlecimiz bulut kuklasının üzerindeyken sağ tıklayalım ve "kopyasını çıkart"
seçeneğini seçelim. Toplamda 3 adet bulut istediğimiz için aynı işlemi bir kez daha
yapalım.



"Olaylar" sekmesinden
"bu kukla tıklandığında"
bloğunu alalım.

"Tekrar Dene" Kuklasını Kodlayalım - 2



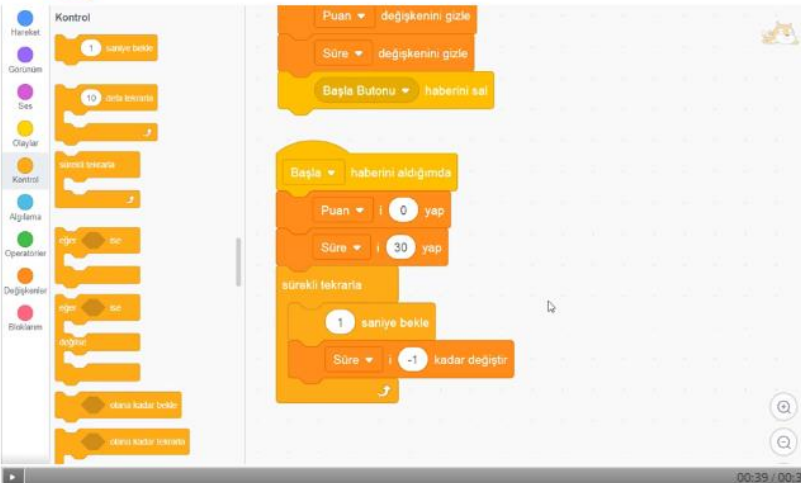
"Olaylar" sekmesinden "Başla haberini aldığında" bloğunu alalım. Başla kısmına tıklayalım ve "Oyun Bitti" olarak değiştirelim.

"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 5



"Kedi" kuklamıza dönelim. "Olaylar" sekmesinden "Başla haberi aldığında" bloğunu alalım.

"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 6



"Kontrol" sekmesinden "1 saniye bekle" bloğunu ekleyelim.

"Kontrol" sekmesinden "eğer... ise" bloğunu ekleyelim.

"Operatörler" sekmesinden "... = 50" bloğunu eğer kısmına ekleyelim.

=den önceki kısma "Değişkenler" sekmesinden "Süre" değişkenini ekleyelim.
=den sonraki kısma 0 değerini yazalım.

"Olaylar" sekmesinden "Başla haberini sal" bloğunu ekleyelim.
"Başla" haberini "Oyun Bitti" olarak değiştirelim.

"Olaylar" sekmesinden "Başla haberini aldığında" bloğunu alalım.

"Değişkenler" sekmesinden "değişkenim değişkenini göster" kodunu 2 kez ekleyelim, değişkenleri "Puan" ve "Süre" yapalım.

"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 10

"Hareket" sekmesinden "x... y... konumuna git" bloğunu ekleyelim.
x değerini **-190** yapalım, y değerine "**Algılama**" sekmesinden "**farenin y'si**" bloğunu ekleyelim.

"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 11

"Olaylar" sekmesinden "**Başla haberi aldığında**" bloğunu alalım ve haberi "**Oyun Bitti**" olarak değiştirilelim.

"Kedi" Kuklasını Kodlayalım - 12

"Görünüm"den "**2 saniye boyunca Merhaba! de**" bloğunu ekleyelim.
"Operatörler"den "**elma ve muz i birleştir**" kodunu ekleyelim. Önce "**Oyun bitti! Puanımız:**" yazalım. Sonra "**Değişkenler**" sekmesinden "**Puan**" bloğunu ekleyelim. 2 saniye değerini **3** yapalım.
"Kontrol" sekmesinden "**durdur tümü**" kodunu ekleyelim.

The code in the Scratch editor for step 1 is as follows:

- Başla** (Start) block
- haberini aldığında** (when clicked) event block
- göster** (show) block
- rastgele konuma 'e git** (go to random position) block
- x konumunu 350 yap** (set x position to 350) block

"Olaylar" sekmesinden "Başla haberini aldığında" blokunu alalım.

"Görünüm" sekmesinden "göster" kodunu ekleyelim.

"Hareket" sekmesinden "rastgele konuma git" ve "x konumunu ... yap" komutlarını ekleyelim, x değerini 350 yapalım.

The code in the Scratch editor for step 2 is as follows:

- Başla** (Start) block
- haberini aldığında** (when clicked) event block
- göster** (show) block
- rastgele konuma 'e git** (go to random position) block
- x konumunu 350 yap** (set x position to 350) block
- sürekli tekrarla** (repeat) block
- x konumunu -10 değiştir** (change x position by -10) block
- eğer** (if) block
- ise** (then) block

"Hareket" sekmesinden "x konumunu 10 değiştir" blokunu ekleyelim ve değeri -10 yapalım.

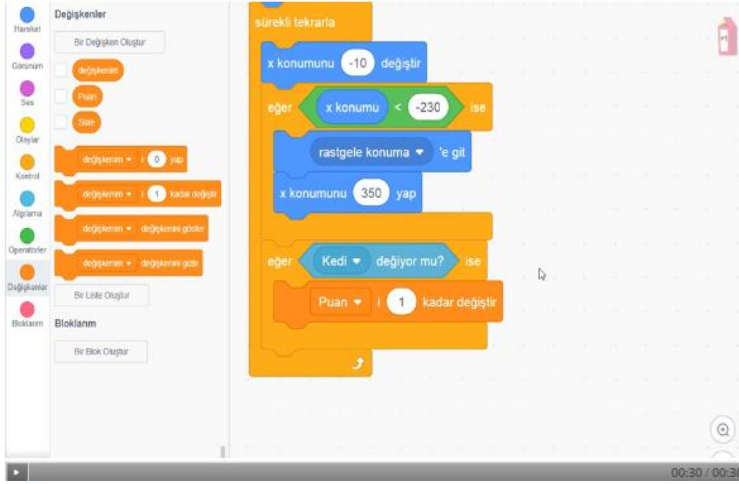
The code in the Scratch editor for step 3 is as follows:

- Başla** (Start) block
- haberini aldığında** (when clicked) event block
- göster** (show) block
- rastgele konuma 'e git** (go to random position) block
- x konumunu 350 yap** (set x position to 350) block
- sürekli tekrarla** (repeat) block
- x konumunu -10 değiştir** (change x position by -10) block
- eğer** (if) block
- x konumu < -230 ise** (if x position is less than -230) condition
- ise** (then) block
- rastgele konuma 'e git** (go to random position) block
- x konumunu 350 yap** (set x position to 350) block

"Operatörler" sekmesinden "... < 50" blokunu ekleyelim.

Eşitliğin ilk bölümüne "Hareket" sekmesinden "x konumu" blokunu ekleyelim, diğer tarafı -230 yapalım.

"Süt" Kuklasını Kodlayalım - 4



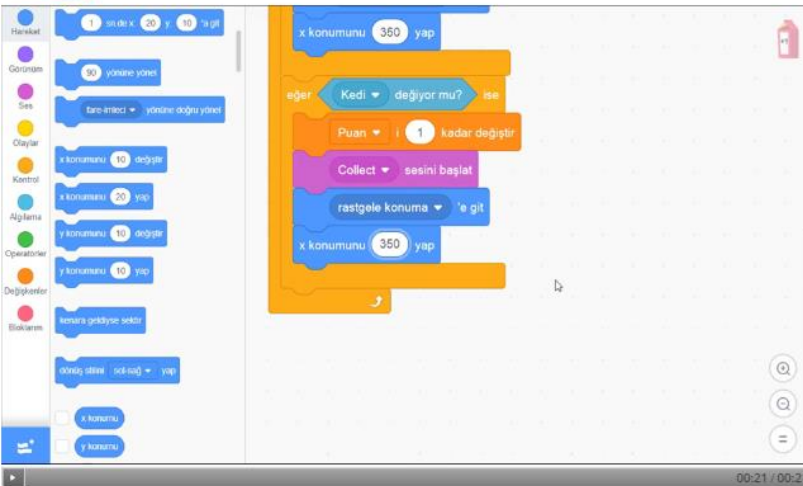
"Kontrol" sekmesinden "eğer ...ise" bloğunu ekleyelim. "Algılama" sekmesinden "fare imlecine değişiyor mu?" bloğunu eğer kısmına ekleyelim ve fare imleci bölümünü "Kedi" olarak değiştirelim.

"Süt" Kuklasını Kodlayalım - 5

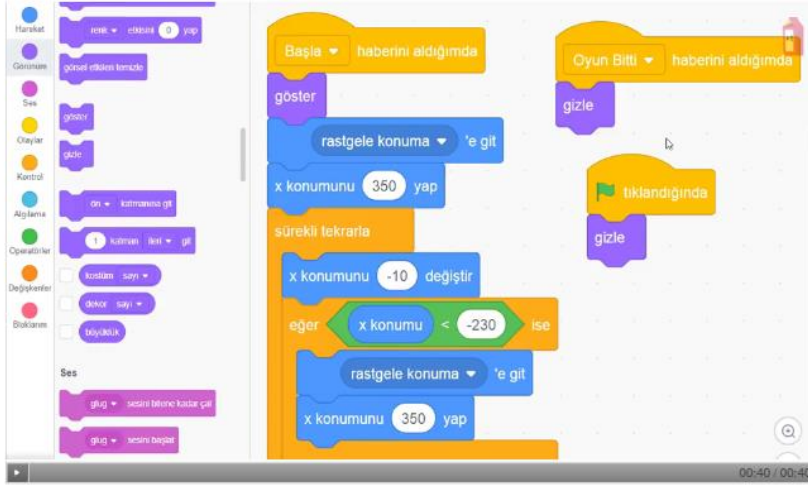


"Sesler" sekmesine tıklayalım. "Bir Ses Seç" seçeneğini seçelim. Açılan ekrandan arama kısmına "collect" yazalım ve "Collect" sesini seçelim.

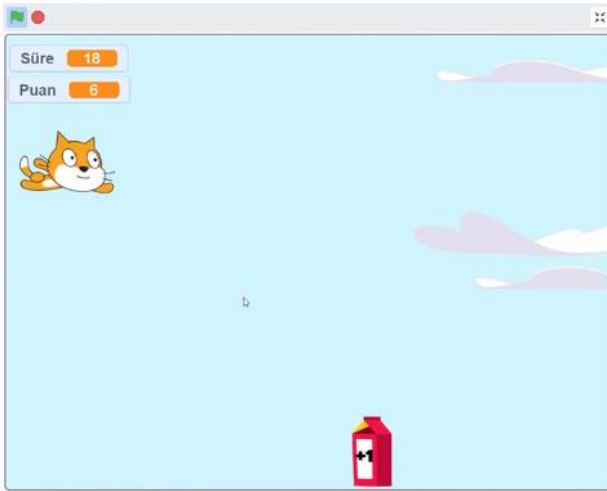
"Süt" Kuklasını Kodlayalım - 6



"Hareket" sekmesinden "rastgele konuma git" ve "x konumunu ... yap" bloklarını ekleyelim.



"Olaylar" sekmesinden "Başla haberini aldığımda" blokunu alalım. Haberi "Oyun Bitti" olarak değiştirelim.



Yeşil bayrağa tıklayıp oyunumuzu çalıştıralım.