

## SCRATCH PROGRAMI



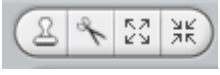
Programı başlat - Programı durdur



Küçük ekran - Tam ekran - Sunum Görünümü



Sunumdan Çık



Çoğalt - Sil - Karakter büyüt - Karakter küçült

### ARKA PLAN EKLEME



İçeri Aktar : Yeni bir arka plan eklemeye yarar.

Düzenle: Kendi arkaplanımızı çizmemizi sağlar.

Kopya: Aynı arkaplandan kopyalar.

### KARAKTER EKLEME



- 1-Yeni Karakter çizme
- 2- Yeni karakter ekleme(bilgisayardan)
- 3-Rasgele karakter getirir.
- 4- Farenin o anki konumunu gösterir.

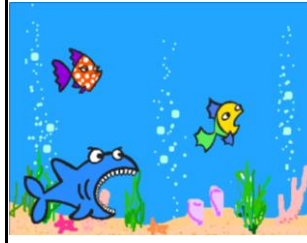
### KARAKTERLE İLGİLİ İŞLEMLER



- 1-Serbest dön
- 2-Sadece sağa sola dön
- 3- Döndürme
- 4- Çizgi karakterin yönünü belirler.
- 5- Karakterin adı yazılabilir. 6- Karakterin o anki konumu
- 7- Karakterin o anki yönü (90-Sağ demektir)

### SCRATCH'TE YÖNLER

- SAĞ - (90) SOL - (90)  
AŞAĞI (180) YUKARI(0)



### UYGULAMA 1-BALIK YAKALA

Bu oyunda amaç köpek balığının küçük balıkları yakalamasıdır. Yakaladıkça puan kazanılır.

### Komutlar



**Küçük balıklarının yazıları şeklindeki gibidir.**

Küçük balıkların sahnede hareket etmesini ve kenarda ise geri dönmesini sağlar.

Köpek balığının diğer balıkları yemesi için küçük balıklara yazılacak komut.

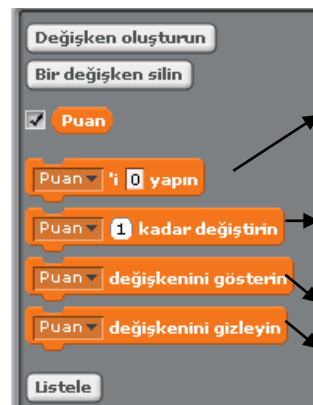


**Köpek balığına yazılacak komutlar**

Bu komutlar Köpek balığının Mouse işaretçisini takip etmesini sağlar.

### DEĞİŞKEN EKLEME

Puan değişkeni oluşturmak için önce "Değişkenler" sonra "Değişken oluşturun" yazan butonlara tıklanmalıdır.



Puan değişkenini "0" yapar.

Puan değişkenini "1" artırır. Eğer puan azaltılmak istenirse buradaki 1 yerine "-1" yazılmalıdır.

Puan değişkeninin sahnede gösterilmesi veya gösterilmemesini ayarlar.



## UYGULAMA 2 –UÇMA ANİMASYONU



- 1-Resme sahne eklenir.
- 2-Karakter olarak papağan eklenir.
- 3-Papağanın kostümlerine kanat çırpma kostümü eklenir.

4-Aşağıdaki komutlar papağanın yazılarına yazılır.

A-Yeşil bayrak tıkladığında o konuma gitmesini sağlar.

B-Kuşun kanat çırpmasını sağlar.

C- Kuşun sahnede hareketini kenarda ise dönmesini sağlar.

## UYGULAMA 3 YÜRÜME ANİMASYONU



1-Sahne ve karakter eklenir.

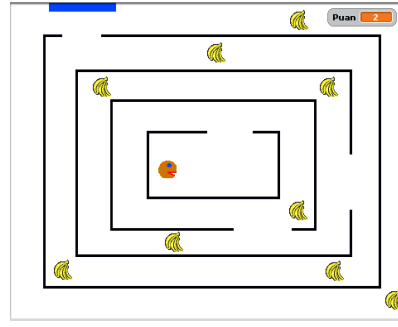
2- Karakterin diğer kostümleri eklenir.

3-Şekildeki komutlar yazılır.

Şekildeki komutlardan sağdaki yürürkenki hareketleri yaptırır. Sadece bu komut yazılırsa karakter yerinde sayar.

Diğer komut bloğu ise ilerlemesini sağlar

## UYGULAMA 4 -PACMAN LABİRENT



Bu oyunda Pacman karakteri çizilen labirent çizgilerine çarpmadan mavi çizgiye ulaşmalıdır. Çizgilere değerse başa döner. Muz yerse puan kazanır.

- 1- Sahneye labirent şekli çizilir.
- 2- Pacman karakteri iki kostümlü olarak çizilir. Ağzı açık ve kapalı.
- 3- Pacman'ın komutları aşağıdaki gibidir.

A-Oyun başladığında Pacmanın tam ortada ve sağa dönük olmasını sağlar.

B-Pacmanin sürekli ağzını açık kapammasını sağlar.

C- Yukarı ok tıklanınca Pacman yukarı hareket eder.

D- Aşağı ok tıklanınca Pacman aşağı hareket eder.

E- Sağ ok tıklanınca Pacman sağa hareket eder.

F- Sol ok tıklanınca Pacman sola hareket eder.

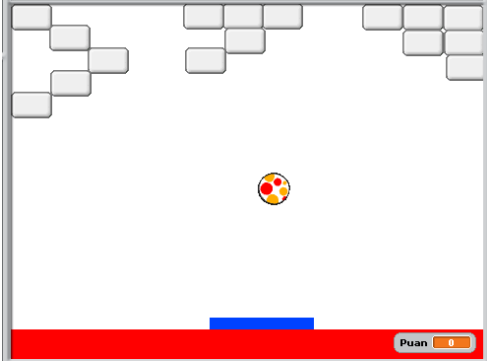
G- Siyah renge değince(çizgilere çarpınca) başa dönmesini sağlar.

H- Mavi renge değince(Bitişe geldiğinde) "Tebrikler" yazar.

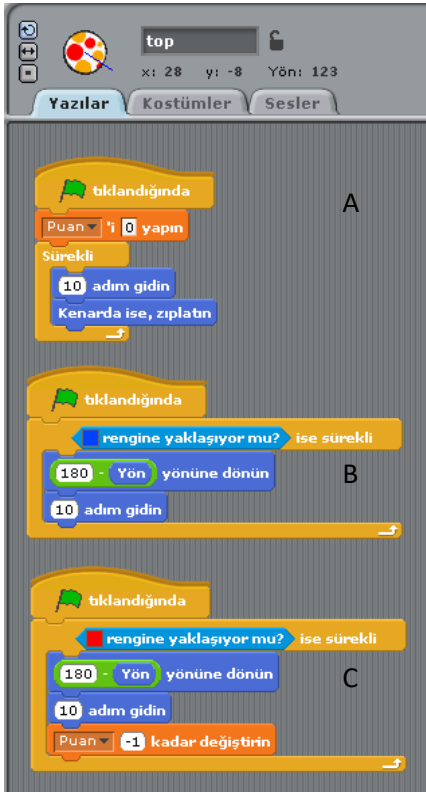


4- Muzlara yazılacak komut yukarıdaki gibidir. Pacman muzlara değdiğinde Muzlar gizlenir.

#### UYGULAMA 5- DXBALL (Mause ile oynanan tuğla kırmalı)



Bu oyunda mavi çubuk Mouse ile hareket ettirilir topa vurmaya çalışılır. Kırılan tuğlalar puan kazandırır. Kırmızıya değince puan kaybedilir.



#### MAVİ ÇUBUĞA YAZILAN KOMUT



Yandaki komut mavi çubuğa yazılır bu şekilde mouseun sağ ve sol yöne hareketleri(Mouse x yönünde) sağlanmış olur.

#### TUĞLALARA YAZILACAK KOMUT

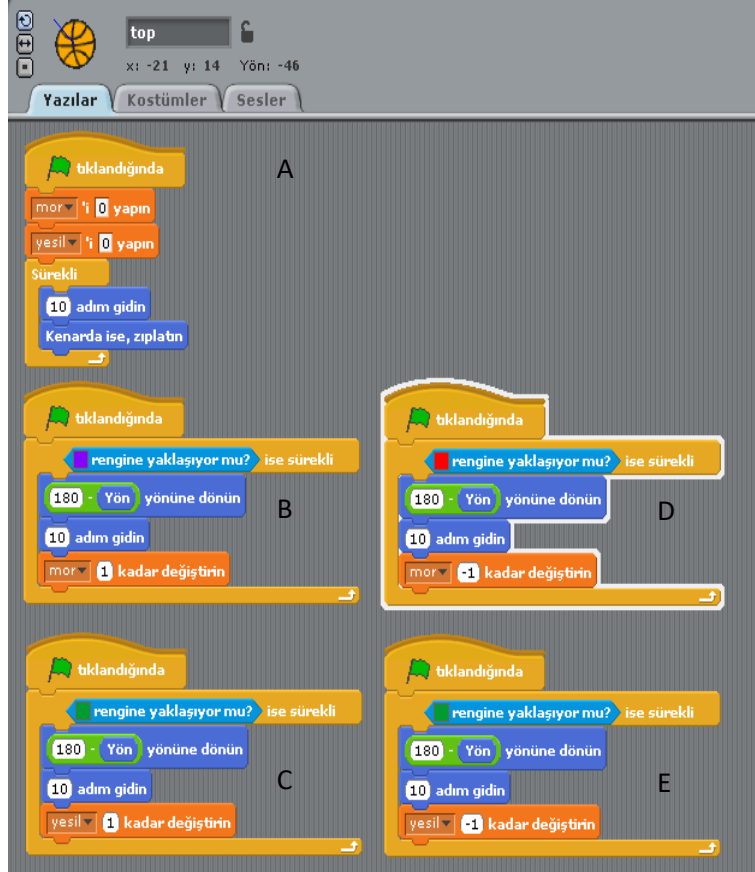


Top tuğlalara değince tuğlalar gizlenir. Puan kazanılır.

#### UYGULAMA6 DXBALL (2 oyunculu )



Bu oyunda iki oyuncu vardır 1. Oyuncu(mor çocuk) sağ ve sol ok ile, ikinci oyuncu(yeşil çubuk) a ve s tuşları ile oynar.Topa vurunca puan kazanırlar. Vuramayınca puan kaybederler.



#### TOPA YAZILAN KOMUTLAR

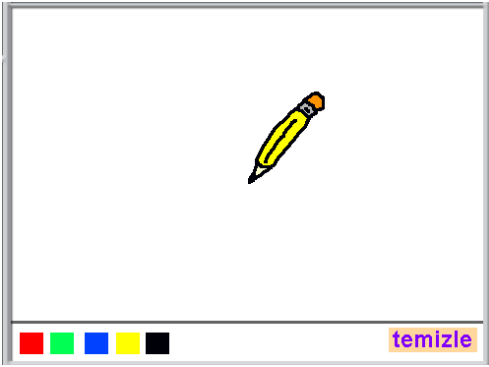
- A- Topun sahnedeki hareketi sağlanır. Oyuncuların puanları oyun başında 0'lanır.
- B- Mor renge yani mor çubuğa değince tam tersi istikamete dönüp,ilerler.Mor puan kazanır.
- C- Yeşil renge yani yeşil çubuğa değince tam tersi istikamete dönüp,ilerler.Yeşil puan kazanır.
- D- Kırmızıya değince tam tersi dönüp ilerler, Mor çubuk puan kaybeder.
- E- Mavi değince tam tersi dönüp ilerler, yeşil çubuk puan kaybeder.



## ÇUBUKLARA YAZILAN KOMUTLAR

- 1- Sağdaki şekilde Mor çubuk sağ oka basılınca X'i 10 değişir yani sağa ilerler. Sol oka basılınca X'i -10 değişir yani sola ilerler.
- 2- Soldaki şekilde yeşil çubuk "s" tuşuna basılınca x'i 10 değişir yani sağa ilerler. "a" tuşuna basılınca X'i -10 değişir yani sola ilerler.

## UYGULAMA 7 PAİNT PROGRAMI



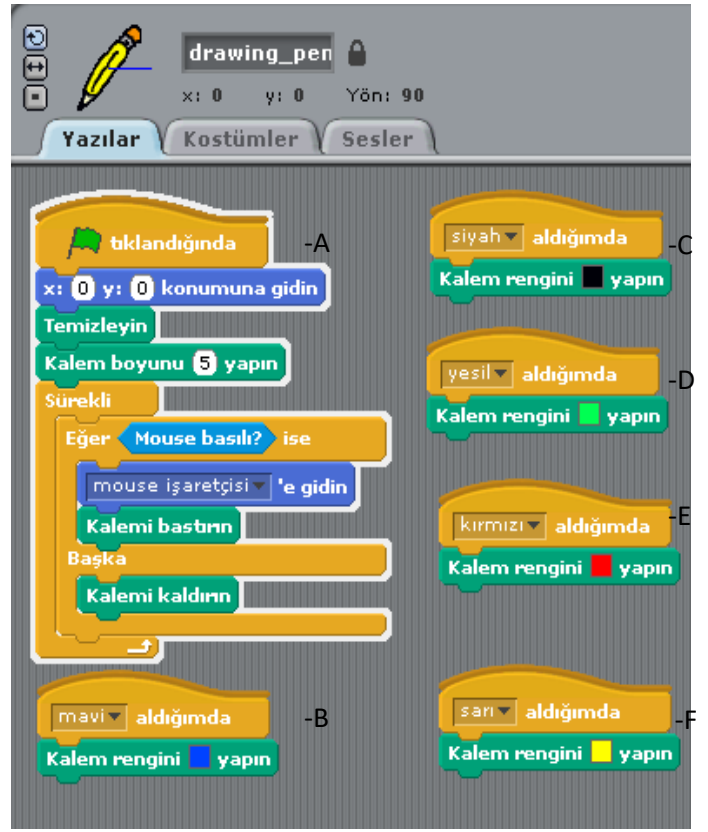
Bu program renklere tıklanınca kalemin rengi tıklanan renk olur. Kalem o renkte yazar. Temizleye basılınca çizim alanı temizlenir.

- 1- Karakter olarak 5 adet renk kutusu oluşturulur.
- 2- Temizle kutusu oluşturulur.
- 3- Kalem karakteri eklenir.



## RENKLERE YAZILACAK KOMUT

Yandaki komutlar tüm renk karelerine yazılır. O renk kutusuna tıklanınca o rengin alarmı verilir.



## KALEME YAZILACAK KOMUT

- A- Kalemi program başlayınca tam ortada tutar.(0,0) noktasında. Sahneyi temizler. Kalem boyutunu 5 yapar. Mouse basılı iken kalemin yazmasını basılı değilken yazmamasını sağlar.
- B- Mavi alarmı verildiğinde Kalem rengini mavi yapar.
- C- Siyah alarmı verildiğinde Kalem rengini siyah yapar.
- D- Yeşil alarmı verildiğinde Kalem rengini yeşil yapar.
- E- Kırmızı alarmı verildiğinde Kalem rengini kırmızı yapar.
- F- Sarı alarmı verildiğinde Kalem rengini sarı yapar.



## TEMİZLE'YE YAZILACAK KOMUT

Temizle kutucuğuna yazılacak komut yandaki gibidir. Tıkladığında tüm sahneyi temizler.