

Diziler Kılıklar Sesler

Hareket	Olaylar
Görünüm	Kontrol
Ses	Algılama
Kalem	İşlemler
Veri	Özel Taşlar

HAREKET

- 10 adım git
- 15 derece dön
- 15 derece dön
- 90 yönüne dön
- fare oku 'ye doğru dön
- x: 0 y: 0 noktasına git
- fare oku 'na git
- x'i 10 arttır
- y'yi 10 arttır
- kenara geldiysen sek
- kuklanın şekli sağa-sola dönebilsin

SES

- miyav sesini bitene kadar çal
- tüm sesleri durdur
- 60 notasını 0.5 vuruş çal

GÖRÜNÜM

- Hello! de 2 saniye
- Hmm... diye düşün 2 saniye
- görün
- gizlen
- klik2 kılığına geç
- sonraki kılık
- dekor1 dekoruna geç
- büyüklüğü % 100 yap
- üste çık

OLAYLAR

- tıklanınca
- boşluk tuşu basılınca
- bu kukda tıklanınca
- haber1 haberi gelince
- haber1 haberini sal ve bekle

KALEM

- temizle
- kalemi bastır
- kalemi kaldır
- kalem rengini yap
- kalem kalınlığını 1 arttır

KONTROL

1 saniye bekle

10 defa tekrarla

sürekli tekrarla

eğer ise

hepsi durdur

ALGILAMA

fare oku a değdi (mi?)

rengine değdi (mi?)

What's your name? diye sor ve bekle

yanıt

boşluk tuşu basılı (mı?)

fareye basılı (mı?)

İŞLEMLER

+

-

*

/

1 ile 10 arasında bir sayı (tut)

<

=

>

VERİ

Değişken Nedir?



Bir insana 5+2 kaçtır diye sorunca 7 cevabını verir. 7 cevabını vermeden önce beyininde 5 + 2 işleminin her elemanını tek tek tutar. 5 sayısı ve 2 sayısını belleğine yazar ve işlemi yapar. Bilgisayarda böyledir, siz bir programa bu tarz bir toplama işlemi yaptıracağınız zaman, bilgisayarda bir yerde bu sayıları saklamanız gerekmektedir. İşte tam bu noktada devreye değişkenler girer, değişkenler bu değerleri bellekte tutmaya yarar.

Değişken Nasıl Oluşturulur?

1. Adım : Veri'den Bir Değişken Oluştur seçilir.

Bir Değişken Oluştur

2. Adım : Ekranı gelen Yeni Değişken penceresinden Değişken Adı kısmına değişkenin adı yazılır ve Tamam düğmesine basılır.

Yeni Değişken

Değişken adı: sayı1

Tüm kuklalar için Sadece bu kukla için

Tamam İptal

3. Adım: Eklemiş olduğumuz sayı1 isimli değişkene ait aşağıdaki kodlar veri bölümüne eklenir.

sayı1

sayı1 , 0 olsun

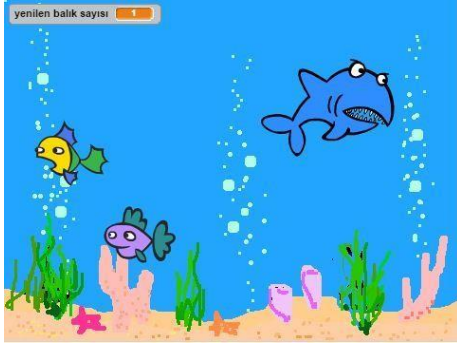
sayı1 'i 1 arttır

sayı1 değişkenini göster

sayı1 değişkenini gizle



Uygulama 1: Akvaryum



Adım 1: Sahneye yeni dekor bölümünde akvaryum dekorunu ve yeni kukla bölümünden 1 köpek balığı ve 2 adet balık ekliyoruz



Adım 2: Sırayla Fish1 ve Fish2 balık kuklalarımızı seçerek aşağıdaki kod bloğunu ekliyoruz.



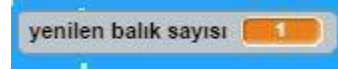
Adım 3: Köpekbalığı kuklamız (Shark) faremizi izlemez için önce kuklamızı seçip sonra aşağıdaki kod bloğunu ekliyoruz.



Adım 4: Köpekbalığı balıklara değdiğinde balıklara yemesi için Fish1 ve Fish2 kuklalarımızı seçip aşağıdaki kod bloğunu ekliyoruz.



Adım 5: Veri bölümünden Yenen Balık Sayısı isminde bir değişken oluşturuyoruz.



Adım4' de yenen balık sayısı'nı 1 arttır kodu buradan ekleyeceğiz.

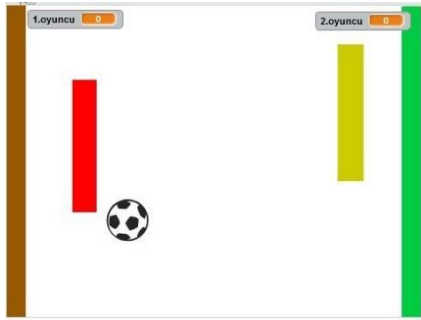


Adım 6: Yenen Balık Sayısı değişkeni 10 olduğunda "Karnım Doydu" demesi için Köpekbalığı kuklamıza yandaki kodu ekliyoruz.

Adım 7: Yeşil bayrağa tıkladığında Oyun yeniden başlasın ve Yenen Balık Sayısı değişkenini "0" yapan kodu ekliyoruz.



UYGULAMA 2: Ping Pong Oyunu



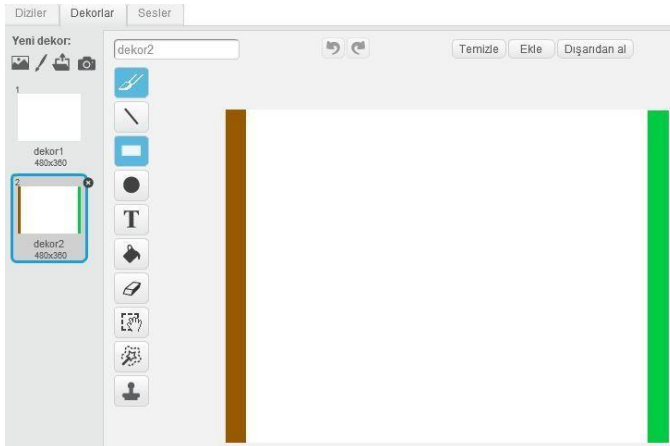
Oyunun Kısa Açıklaması:

2 oyunculu oyunumuz 1. Oyuncu soldaki Kukla1 isimli kaleciyi, 2.Oyuncu sağdaki Kukla2 isimli kaleciyi kontrol ediyor. Topu karşıdaki rakibin kalesine atıp Gol bulmaya çalışıyorlar. 5 golü atan ilk oyuncu Oyunu kazanıyor.

Adım1 : Kukla1 ve Kukla2 yi kendimiz çiziyoruz, Ball-soccer kuklasını kütüphaneden ekliyoruz.



Adım2: Yeni Dekor bölümünden oyuncularının kalelerini çiziyoruz.



Adım3 : Kukla1 kuklasını seçip hareket ettirmemizi sağlayan kodları ekliyoruz.



Adım4 : Kukla2 kuklasını seçip hareket ettirmemizi sağlayan kodları ekliyoruz.



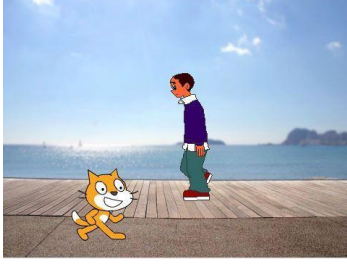
Adım5 : 2 oyuncu olduğu için atılan gollerin bilgisayarda saklanması gerekiyor. Bunun için Veri bölümünden 1.Oyuncu ve 2.Oyuncu isimli iki değişken oluşturuyoruz.



Adım6 : Ball-Soccer kuklasını seçip aşağıdaki kodları ekliyoruz.



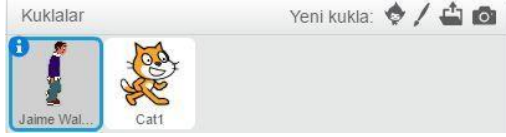
Uygulama 3: Haber Sal ve Bekle



Uygulamanın Kısa Açıklaması:

Erkek kuklasının üzerinde fareyle tıklanınca öksürüyor. Öksürme haberi gelince kedi "Geçmiş olsun" diyor.

Adım1: Yeni dekor bölümünden dekorumuzu değiştiriyoruz. Sahnemize iki kukla ekliyoruz.



Adım2: Jamie isimli kuklamıza hareket kodu ve adım atmasını sağlayan sonraki kılık kodunu ekliyoruz.



Adım3: Cat1 isimli kuklamıza hareket kodu ve adım atmasını sağlayan sonraki kılık kodunu ekliyoruz.



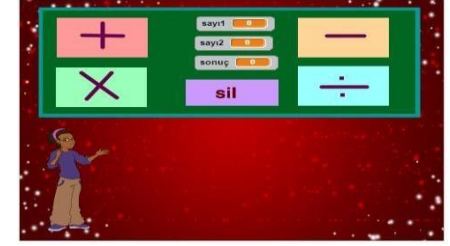
Adım4: Hareket ve kılık değişimini yukarıdaki kod blokları ile sağladıktan sonra Erkek kuklasına tıkladığında Hasta Haberini Salıp beklemesini sağlıyoruz.



Adım5: Kedi öksürük haberini duyunca (Hasta Haberi Gelince) "Geçmiş Olsun" demesi için aşağıdaki kod bloğunu ekliyoruz.



Uygulama 4: Hesap Makinesi



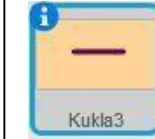
Uygulamanın Kısa Açıklaması:

Toplama, Çıkarma, Çarpma ve Bölme işlemi için 4 tane kukla çizip Hangi işleme tıklanırsa 2 sayı girilmesi isteniyor. Çıkan sonuç sahnedeki yardımcı kuklamız tarafından söyleniyor.

Adım1: Kuklalarımızı sahnemize ekleyip çiziyoruz.



Adım2: Her işleme ait kuklayı seçip o işlem ne ise Haber Sal Bekle komutuyla haberleri salıyoruz.



Adım3: Yardımcımız olan bayan kuklamızı seçip aşağıdaki komutları yazıyoruz.



İşlemler bölümünden hangi kod eklenmiştir?



Çıkarma, Çarpma ve Bölme işlemlerinde hangi numaraları kodları değiştireceğiz?



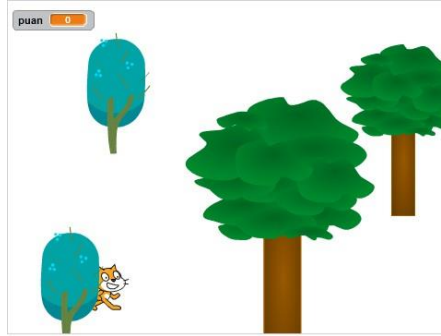
Algılama bölümünden hangi kodlar eklenmiştir?



Veri bölümünden hangi kodlar eklenmiştir?



Uygulama 5: Tıklama Oyunu Yarım Kalmıştı Tamamlayalım 😊



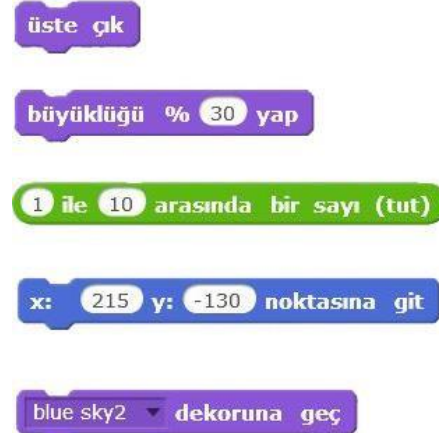
Uygulamanın Kısa Açıklaması:

4 ağacımız var. Kedimiz ağaçlarımızın arkasına saklanıyor. Faremizle kedinin üzerine tıklayınca puan değışkeni bir artacak...

Adım1: 4 adet ağaç ve her zamanki kedi kuklamızı sahnemize ekleyelim.



Adım2: İlk defa kullanacağımız kodlara bir bakalım.



Adım3: Yeşil Bayrağa tıkladığımızda bizi oyunun giriş ekranı karşılasın.

Sahnemize yeni bir dekor daha ekliyoruz.



Adım4: Üstte eklediğimiz yeni dekorun Yeşil bayrağa basınca gözükmesi için aşağıdaki kod bloğunu ekleyelim.



Adım5: Bayrağa tıkladığımızda sahnedeki tüm kukları gizleyelim. Tüm kukları tek tek seçip aşağıdaki kodu ekleyelim.



Adım6: Klavyeden boşluk tuşuna basınca dekor1 e geçelim ve tüm gizli kukları görünür hale getirelim.



Önce Sahneyi seçiyoruz.

Sonra sahne seçili iken diziler bölümüne aşağıdaki kodu yazalım.

```
boşluk tuşu basınca
dekor1 dekoruna geç
```

Adım7: Ağaçlarımızı sırasıyla seçip kodlarını ekleyelim.

```
dekor blue sky2 olunca
gizlen

boşluk tuşu basınca
görün
üste çık
büyüklüğü % 90 yap
x: 190 y: 20 noktasına git
```

```
dekor blue sky2 olunca
gizlen

boşluk tuşu basınca
görün
üste çık
x: -170 y: -130 noktasına git
```



```
dekor blue sky2 olunca
gizlen

boşluk tuşu basınca
görün
üste çık
büyüklüğü % 140 yap
x: 60 y: -100 noktasına git
```



```
dekor blue sky2 olunca
gizlen

boşluk tuşu basınca
görün
üste çık
büyüklüğü % 70 yap
x: -120 y: 80 noktasına git
```

Adım8: Veriden puan ve tahmin adında iki değişken oluşturalım.

```
Veri Özel Taşlar
Bir Değişken Oluştur
[puan]
[ tahmin ]
puan , 0 olsun
puan 'i 1 arttır
puan değişkenini göster
puan değişkenini gizle
```



Adım8: Kedi kuklamızı seçip aşağıdaki kodları ekleyelim.

```
boşluk tuşu basınca
görün
puan , 0 olsun
tahmin değişkenini gizle
sürekli tekrarla
tahmin , 1 ile 4 arasında bir sayı (tut) olsun
eğer tahmin = 1 ise
Tree1 'na git
büyüklüğü % 30 yap
eğer tahmin = 2 ise
Tree2 'na git
büyüklüğü % 60 yap
eğer tahmin = 3 ise
Trees 'na git
büyüklüğü % 50 yap
eğer tahmin = 4 ise
Trees2 'na git
büyüklüğü % 20 yap
-100 ile 50 arasında bir sayı (tut) adım git
0.7 saniye bekle
```