Scratch 3.0 Ders Notları

SCRATCH NEDIR?

Scratch programı eğlenceli bir ortamda resim, ses, müzik gibi çeşitli medya araçlarını bir araya getirebileceğimiz, kendi animasyonlarımızı, bilgisayar oyunlarımızı tasarlayabileceğimiz ya da interaktif hikayeler anlatabileceğimiz ve paylaşabileceğimiz bir grafik programlama dilidir.

Scratch web sayfası, Scratch' i öğrenebilmemiz için birçok kaynak içermektedir. Web sayfasını ziyaret etmek isterseniz <u>'http://scratch.mit.edu'</u> adresinden Scratch ana sayfasına ulaşabilirsiniz.

Menü Çubuğu																	
BERNET	🌐 v Dosya D	üzenle 🔅	Eğitici Ders	ler 🥤	-										Scratch'a	Katil G	iniş
Kod	Kostumier	lø Sesler	/	-Kod B	lokları							P					×
Hareket Har	reket	K	[ы н ы н		Ū.				1	1					
Görünüm	10 adim git										~~~			Proje Ekranı (Sal	ine)		
Ses C	15 derece dón																
Olaylar) 15 derece don		2013) 2011 - 2											toop			
Kontrol	rasigele konuma + 1	gi	2.001 -											See .			
Algilama	0 y 0 konumu	na git				Kodlam	a Alanı										
Operatorier	1 saniyede rasige	e konum 👻 n															
Değişkenler	1 sn.de x 0 y	0 'a git	10.001.0														
Bioklanm												Kukla	Kukla 1	→ x (0)	t y 💿	Sahn	
	90 Yonune yone		2.2.2								Q	Göster	0 0	Büyüklük 100 Y	5n 90		
	fare-imleci + yonüne	doğnu yönel									(Q)		0	Windows'u Etkinleşt	r	Dekori	ar.
=	konumunu 10 değiştir						_				Ξ		da 1	Windows'u etkinleştirmek i ayarlarına gidin.		Eayar 1	
	Eklenti Ekle													KuklaEkle	Deko	or Ekle	

SCRATCH'IN EKRANINI TANIYALIM

- 1. Menü Çubuğu: Scratch'ın yönetim, ayar komutlarını içerir.
- 2. **Proje Ekranı (Sahne):** Bizim sahnemizdir. Projemizi çalıştırdığımızda tasarladığımız her şey burada hayat bulur.
- 3. **Kod Blokları:** Karakterimizi programlamak için kullanabileceğimiz kod blokların bulunduğu kısımdır.
- 4. Kodlama Alanı: Blokları sürükleyerek komut dizileri oluşturacağımız alandır.
- 5. Kukla Ekle: Kukla ekleme işlemini yaptığımız bölümdür.
- 6. Dekor Ekle: Sahnemizin arka planına yeni dekor eklememizi sağlayan alandır.



Eklenti Ekleme: Ekranın sol alt tarafında bulunan "+" işaretine tıkladığınızda • karşınıza yeni diziler çıkacaktır. Kalemden tutunda Makey Makey'e Müzikten video algılamaya kadar bir çok dizi karşınıza çıkacaktır.

MENÜ ÇUBUĞU

Dosya Menüsü



Farklı örnek sunumlarıyla eğitici bilgiler veren çalışmalara buradan ulaşılabilmektedir.

SAHNE





Kukla Bilgisi



- 1. Kukla adı: Kuklanın adını değiştirmek için kullanılır.
- 2. Konum: Kuklanın koordinatlarını(konum) belirtir.
- 3. **Göster:** Proje çalıştırıldığında kuklanın ekranda görünüp görünmeyeceğini ayarlar.
- 4. Büyüklük: Kuklanın boyutunu değiştirmek için kullanılır.
- 5. Yön: Kuklanın sahnede 360 derece dönmesini sağlar.