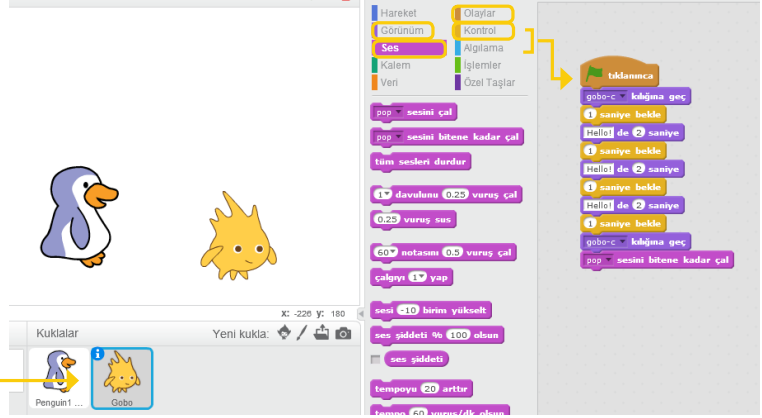
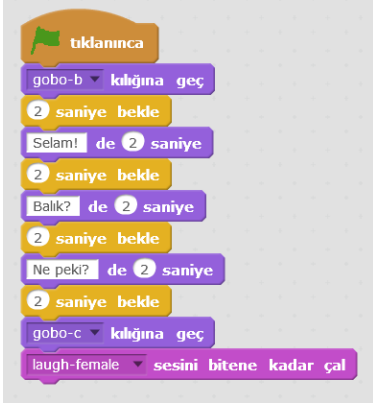


ŞAKACI PENGUEN

4

Gobo kuklası için yanda gördüğünüz kodları biraraya getirin.

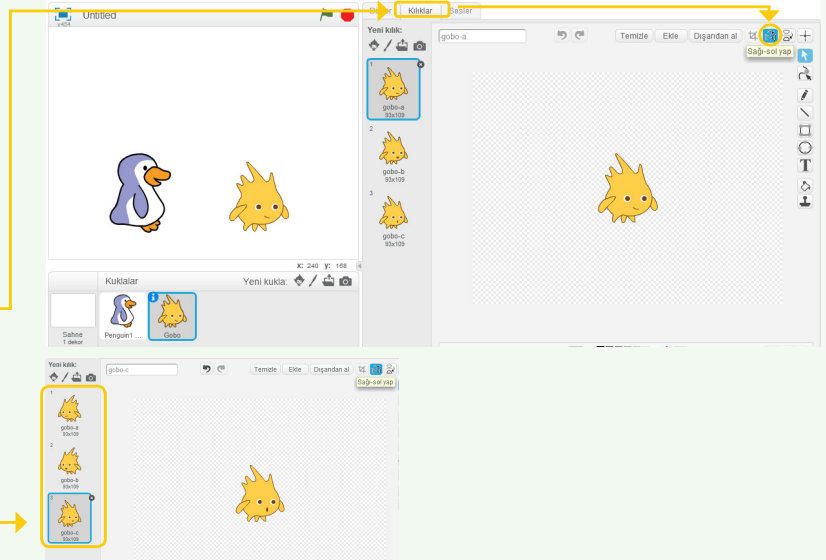


Kod bloklarındaki yazıları soldaki şekildeki gibi düzenleyin. "Laugh-female" sesi ses kütüphanenizde yoksa herhangi bir kahkaha sesi bulabilir ya da kendi sesinizi kaydedebilirsiniz.

Bayrağa basıp denediğinizde ne oluyor?
Şakacı Penguen projeniz çalışıyor mu?

5

Şu anda Gobo ve Penguen birbirlerine bakmıyorlar. Bunu düzeltmek için Kılıklar sekmesindeki sağ-sol yap tuşuna tıklayarak Gobo'yu Penguen'e doğru döndürebiliriz. Bunu her 3 kılık için de yapmamız gerekiyor.

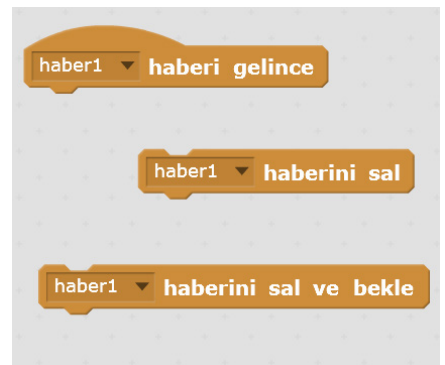


6

Şimdi de ikinci yöntem olan Habersal bloklarını deneyelim.

Habersal blokları scratch öğelerinin (kuklaların ve sahnelerin) birbirleri ile iletişim kurmalarını sağlar. Bir kukla için yazdığınız Habersal komutu diğer kuklaların eylemlerini de etkiler. Bir hareketi başlatmak için "... haberini sal" (haberi gönderir ve hemen eyleme geçmesini sağlar) ya da "... haberini sal ve bekle" (haberi gönderir ve sonraki eyleme dek bekler) komutları kullanılır ve şapkalı "... haberi gelince" komutu bu haberleri alarak bir sonraki eylemi gerçekleştirir. Örneğin bu projedeki gibi karşılıklı konuşmayı sağlamak için kullanılabilir.

Sizce yandaki blokları kullanarak bu projeyi nasıl yazabiliriz?

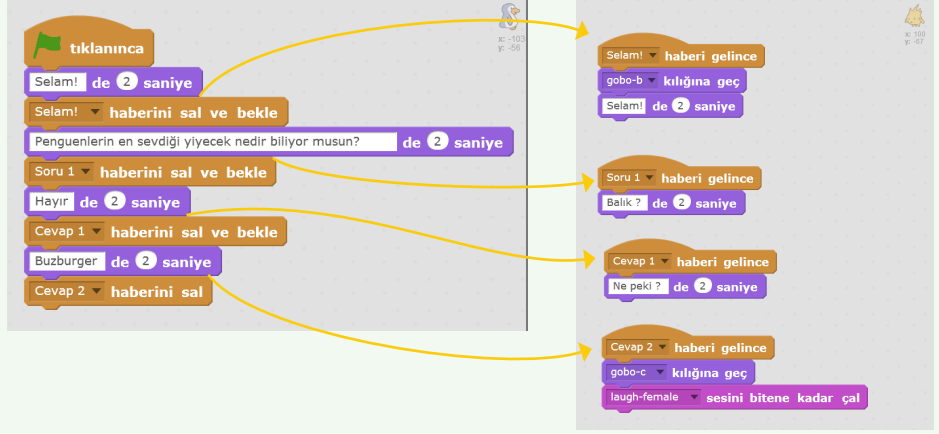


ŞAKACI PENGUEN

7

İşte böyle!

İlk yöntemde konuşmaları birbirine zamanlarken bu yöntemle Penguen ve Gobo komutları arasında bir iletişim kurmuş olduk. Penguen'in eylemleri Gobo'nun eylemlerini harekete geçirdi. Böylece Penguen ve Gobo sahnede iletişim kurarken perde arkasında da bizim yazdığımız komutlar iletişim kurdular.



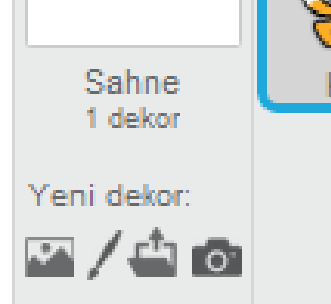
Sahne Dekorları Arasında Geçiş

1

Bir hikaye anlatmak için kullandığımız bir diğer öğe de dekorlardır. Dekorlar hikayeyi anlattığımız mekanı değiştirerek hikayenin gidişatı hakkında bize bilgi verirler. Scratch'te sahne bölümünden farklı dekorları / arka planları kullanarak biz de hikayemizi zenginleştirebiliriz.

Şimdi biraz deneme yapalım.

Arkaplan görsellerini seçmek için Scratch'in dekor kütüphanesini kullanabilir, fırça simgesine basarak kendi çiziminizi yapabilir, ya da bilgisayarınızda bulunan bir görseli buraya ekleyebilirsiniz. Hatta eğer isterseniz bilgisayarınızın kamerasını kullanarak kendi resminizi de çekebilirsiniz.



2

Görünüm ve olaylar gruplarındaki kod bloklarını kullanarak sahneler arasında geçiş sağlayabilirsiniz.

Unutmayın tıpkı kuklalar gibi sahnelerin de kendi kodlama alanı bulunur. Hem kuklalar için hem de sahneler için bloklar içinde "dekor" öğesine dair bloklar ile keşif yapın.



ŞAKACI PENGUEN

3

Örneğin iki dekor arasında sahne tıkladığında tuşunu kullanarak geçiş yaptık.

The image displays two screenshots of the Scratch software interface, illustrating a scene transition. The top screenshot shows a bedroom scene with a bed, a window, and a character named Gobo. The bottom screenshot shows a street scene with a cobblestone floor and the same character Gobo. The interface includes a 'Diziler' (Scripts) panel, a 'Dekorlar' (Decorations) panel, and a 'Sesler' (Sounds) panel. The 'Dekorlar' panel shows a list of decorations: 'dekor1', 'bedroom2', and 'Sokak'. The 'Sesler' panel shows a list of sounds: 'Hareket', 'Görünüm', 'Ses', 'Kalem', 'Vert', 'Olaylar', 'Kontrol', 'Algılama', 'İşlemler', and 'Özel Taglar'. The 'Görünüm' (Appearance) panel is active, showing a 'Sahne tıkladığında' (When clicked on stage) event with a 'Sokak - dekoruna geç' (Switch to Sokak - decoration) block. The 'Kuklalar' (Sprites) panel shows the 'Gobo' sprite and the 'Sahne' (Stage) decoration.