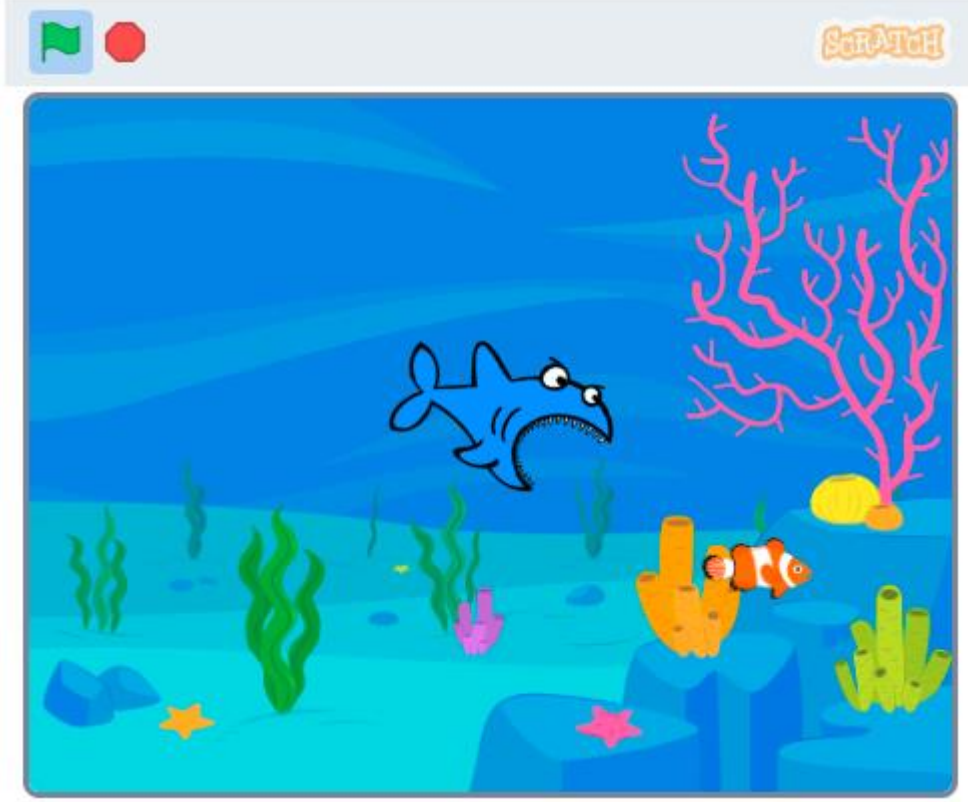


1- SCRATCH İLE BALIK AVI



Balık avı animasyonun da yapmak istenilen şey, köpek balığı kuklasının kostüm değiştirerek ,60 derecelik açıyla sahne içinde hareket ettirdiğimiz balık kuklasını sürekli takip etmesi.

Öncelikle dekorumuzu ve kuklalarımızı seçiyoruz.bu projede **fish** kuklası ve **shark 2**kuklası kullanıldı. dekor olarakta su altından **underwater 1** dekoru seçildi siz istediğiniz dekoru ve kuklaları kullanabilirsiniz. kuklalarımızı biraz küçülterek sahnemize istediğimiz yere yerleştiriyoruz.

Seçimler ve boyutlandırma işlemi bittikten sonra kodlamaya geçebiliriz.

balık kuklasının kodları



Shark 2 kuklasının kodları



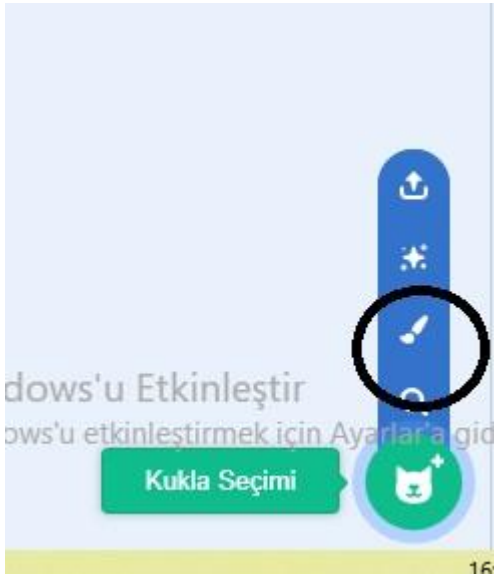
2- SCRATCH İLE RENGARENK



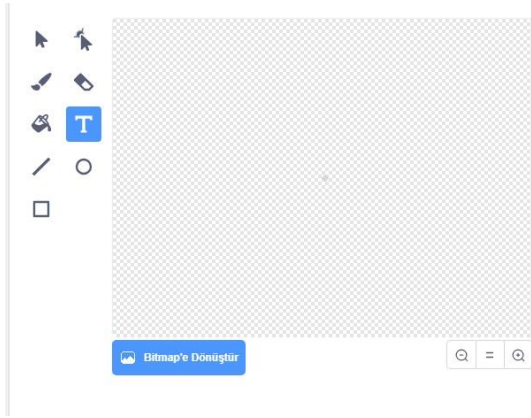
Rengarenk ADLI animasyon da yapılmak istenilen şey, SCRATCH yazısı bir saniye arayla renk değiştirirken, fish kuklası kılık değiştirerek sürekli sağa sola hareket etsin.

Öncelikle dekorumuzu ve kuklalarımızı seçiyoruz.

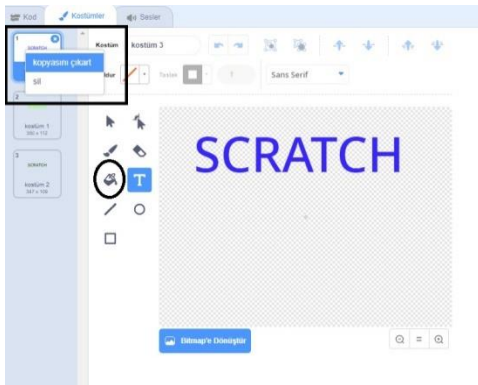
1. **fish** kuklasını kukla kütüphanesinden seçiyoruz .
2. **SCRATCH** yazısı için kuklayı kendimiz oluşturmamız gerekiyor ,bunun için kukla kütüphanesine girdiğimiz yerden (aşağıda resmi var) girerek fırça işaretine tıklıyoruz.



3. “T” İŞARETİNE BASARAK EKRANA SCRATCH YAZIP BOYUTLANDIRMASINI VE KONUMLANDIRMASINI YAPIYORUZ



4. Yazdığımız scratch yazısının iki kopyasını çıkartıyoruz.kostüm 1 in üzerine gelerek fareden sağ tuşa basıp yapabilirsiniz. ardından her kukla için farklı renk belirliyoruz. renklendirme işlemi boya kovası ile yapılmalıdır.



5. şimdi sırada fish kuklamızı düzenlemeye geldi.

İlk olarak fish kuklamız seçili iken kostümlere giriyoruz. ardından ihtiyacımız olmayan kuklaları siliyoruz. Sadece bir tane kostüm kalmalı.

kalan kostümümüzü yukarıda yaptığımız gibi sağ tuşla 1 adet daha çoğaltıyoruz.

kostüm 2 adında yeni bir kostümümüz oluştu .

bu kostümü istediğiniz gibi renklendirip düzenleyebilirsiniz

Dekor olarakta su altından **underwater 1** dekoru seçildi siz istediğiniz dekoru kullanabilirsiniz. Kuklalarımızı küçülterek sahnemizde istediğimiz yere yerleştiriyoruz. Seçimler ve boyutlandırma işlemi bittikten sonra kodlamaya geçebiliriz.

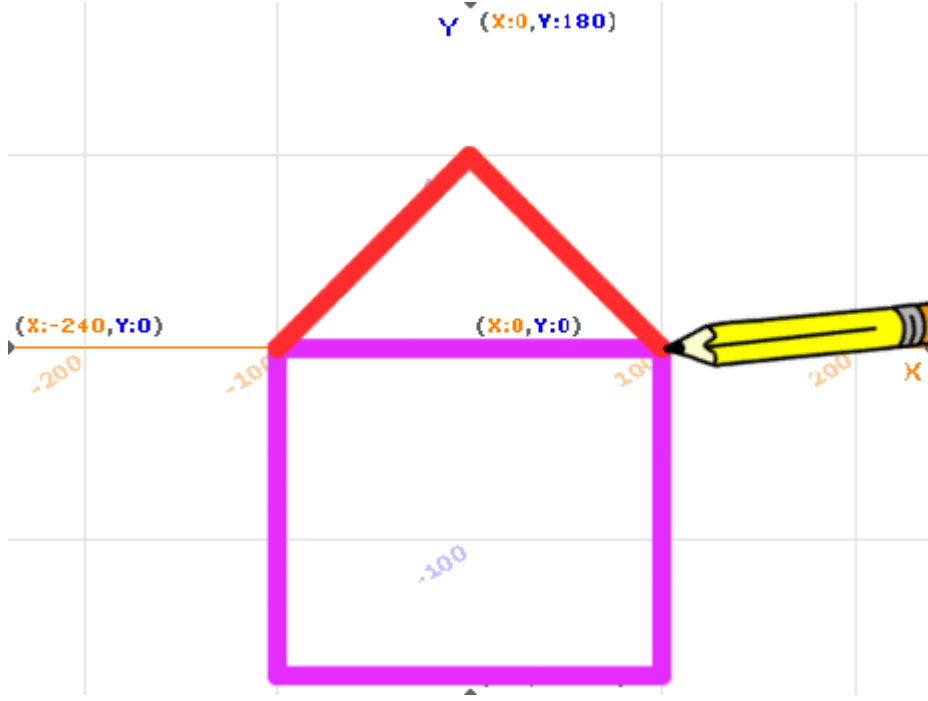
fish kuklası kodları



SCRATCH YAZISI KODLARI



3- SCRATCH İLE şekil çizelim



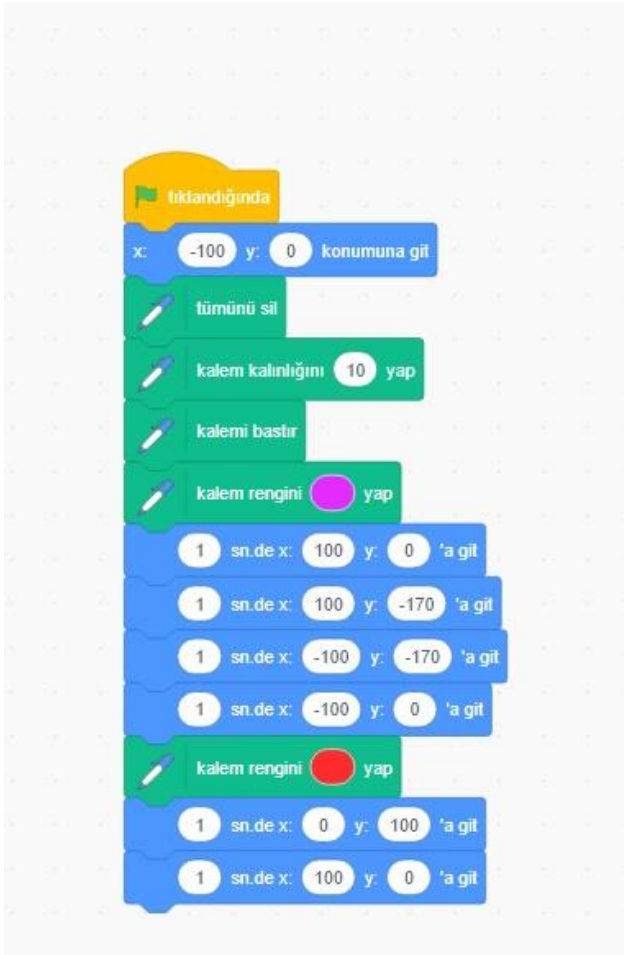
Bu projede dikkat etmemiz gereken öncelikli şey kalem eklentisinin eklenmesi olacak. Bunun için sol alt köşede yer alan eklenti seç simgesine tıklamamız gerekiyor çıkan alanda gördüğümüz kalem eklentisine tıklıyoruz.

Artık sol taraftaki bloklarımızın içerisinde kalem de var.

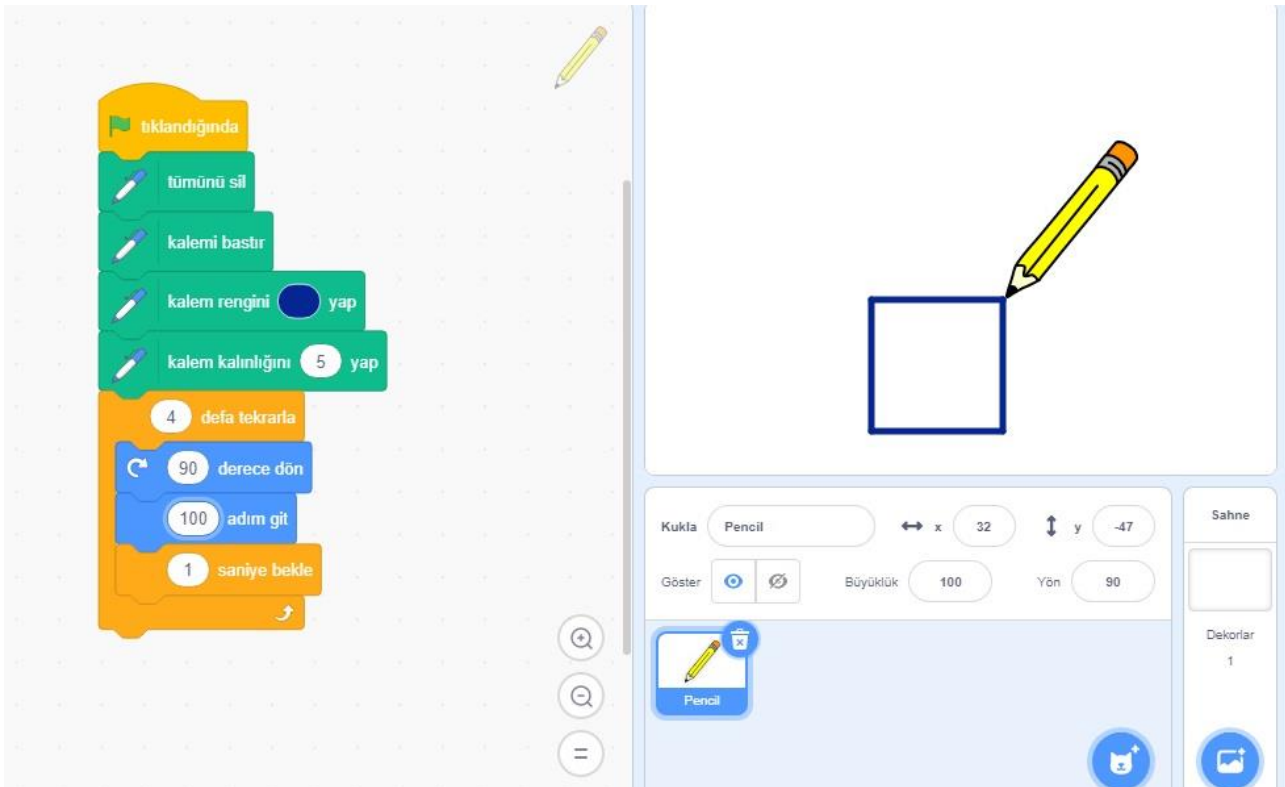
Öncelikle dekorumuzu ve kuklalarımızı seçiyoruz. Bu projede **pencil** kuklası kullanıldı. dekor olarak **XY-GRİD** dekoru seçildi siz istediğiniz dekoru ve kuklaları kullanabilirsiniz. kuklalarımızı biraz küçülterek sahnemize istediğimiz yere yerleştiriyoruz.

Seçimler ve boyutlandırma işlemi bittikten sonra kodlamaya geçebiliriz.

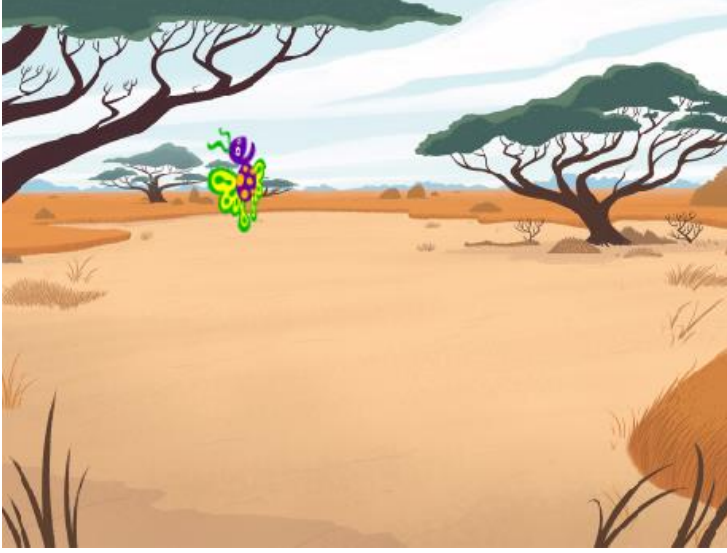
pencil kuklamızın kodları



4- Scratch ile Kare çizelim



5- SCRATCH İLE imleci yakala



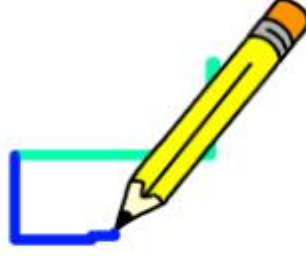
Aşağıda gördüğünüz **imleci yakala** adlı oyunda yapılmak istenilen şey, kelebek kanat çırpma hareketini yaparken sürekli olarak imlece doğru yönelecek ve hareket edecek, imlece değiştiğinde kazandın diye mesaj verecek ve oyun duracak.

Öncelikle dekorumuzu ve kuklalarımızı seçiyoruz.bu projede **butterfly 2** kuklası kullanıldı. dekor olarakta **savanna** dekoru seçildi siz istediğiniz dekoru ve kuklaları kullanabilirsiniz. kuklamızı biraz küçülterek sahnemize istediğimiz yere yerleştiriyoruz.



6- SCRATCH İLE klavye kontrol

EKRANI TEMİZLE



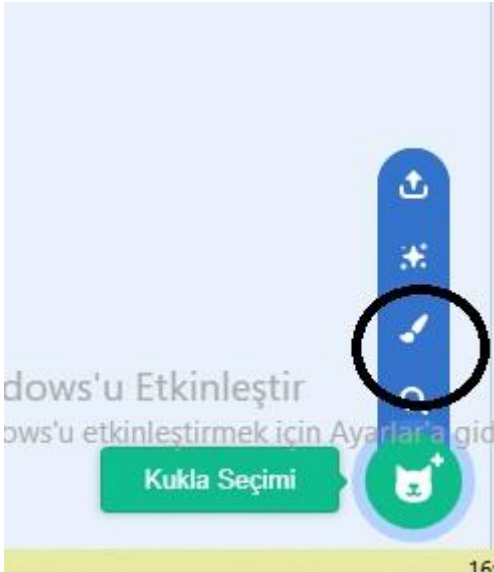
Renk deęiřtir

Ařaęıda grdüğünüz **klavye kontrol oyunun** da yapılmak istenilen řey, PENCİL kuklasının yön tuřları ile kontrol edip řekilçizmek. ekranın sol üst ve alt köřesine oluřturacaęımız iki buton ile ekranı temizleyip renk deęiřtirebileceęiz.

Oyunumuz ařaęıdaki gibidir.

İlk önce daha önce yaptığımız gibi kalem eklentimizi sol alt köřede yer alan eklenti ekle bölümünden ekliyoruz.

Butonlarımızı çizmek için kukla çiz bölümüne ařaęıdaki gibi giriyoruz



sonraki adımda bir dikdörtgen çizip ierisine **renk deęiřtir** yazmamız gerekiyor.



aynı iřlemi sırasıyla tekrar ederek **ekranı temizle** kuklasını oluřturuyoruz.

toplamda 3 kuklamız olacak

1.pencil 2.ekranı temizle 3. renk deęiřtir.

uygun yerlere konumlandırıp kodlamaya geelim.

Pencil kuklasına yazılacak kod:

```
when clicked  
draw pencil  
set pencil thickness to 5  
when green flag clicked  
change pencil color to red  
increase pencil color value by 20  
right arrow pressed  
x konumunu 2 deęiřtir  
left arrow pressed  
x konumunu -2 deęiřtir  
down arrow pressed  
y konumunu -2 deęiřtir  
up arrow pressed  
y konumunu 2 deęiřtir
```

renk deęiřtir kuklasına yazılacak kod

```
when clicked  
change color to haberini sal
```

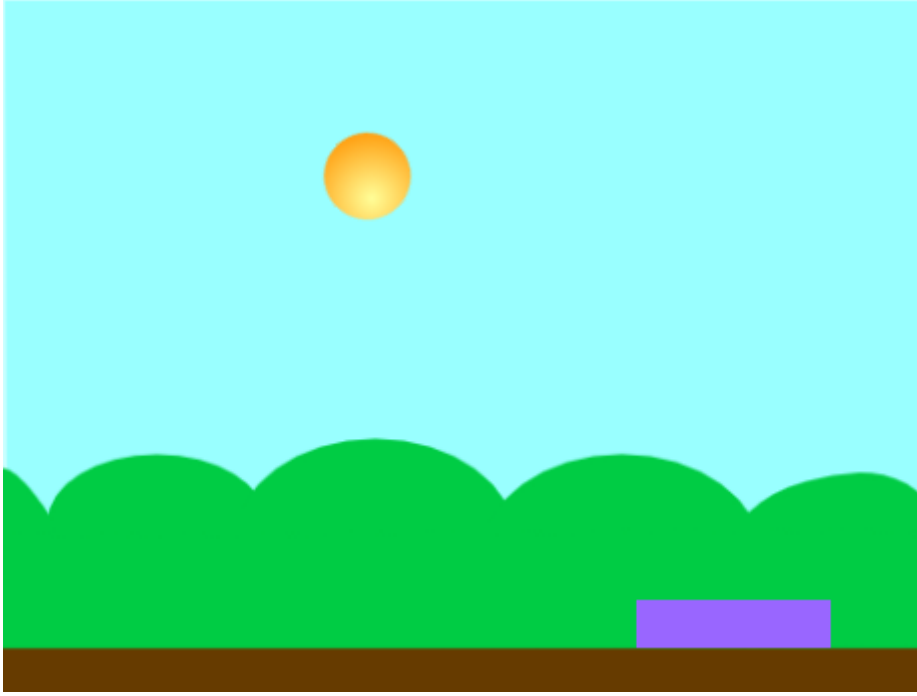
burada dikkat ettiyseniz yeni bir kod bloęu kullandık. olayların iinde **haberini sal** kod bloęu. yeni habere tıklayarak renk deęiřtir yazıyoruz .bu blok sayesinde renk deęiřtir kuklası tıklanınđında pencil kuklasına haber gndereceęiz. pencil kuklasıda renk deęiřtir haberini aldınđında altındaki kodları alıřtıracak. pencil kuklasının kodlarına dikkatle bakarsanız renk deęiřtir haberini aldınđında ile bařlayan bir dizi var

ekranı temizle kuklasının kodları



7- Scratch ile Tenis Oyunu

Aşağıda gördüğünüz Tenis Oyununun da yapmak istediğimiz şey topu aşağıya düşürmemek. raket kuklamızı sağ ok tuları ile kontrol edeceğiz.

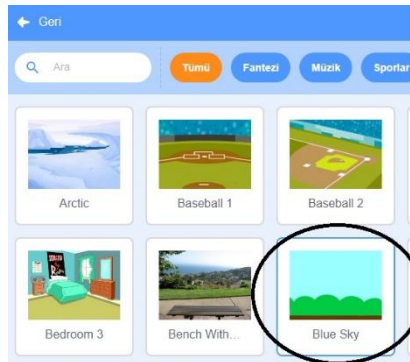


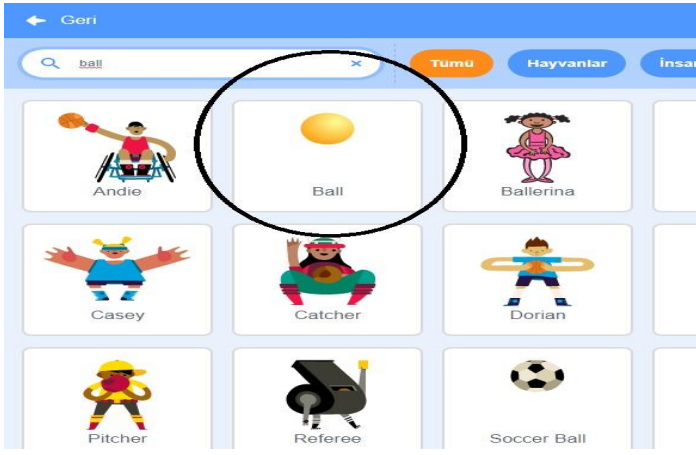
öncelikle kulalarımızı ve dekorumuzu ekleyelim.

Bir **Raket** birde **ball** kuklası gerekiyor.

Raket kuklasını kendimiz çizeceğiz, **Ball** kuklasını ve dekoru scratchin içinden ekleyebiliriz

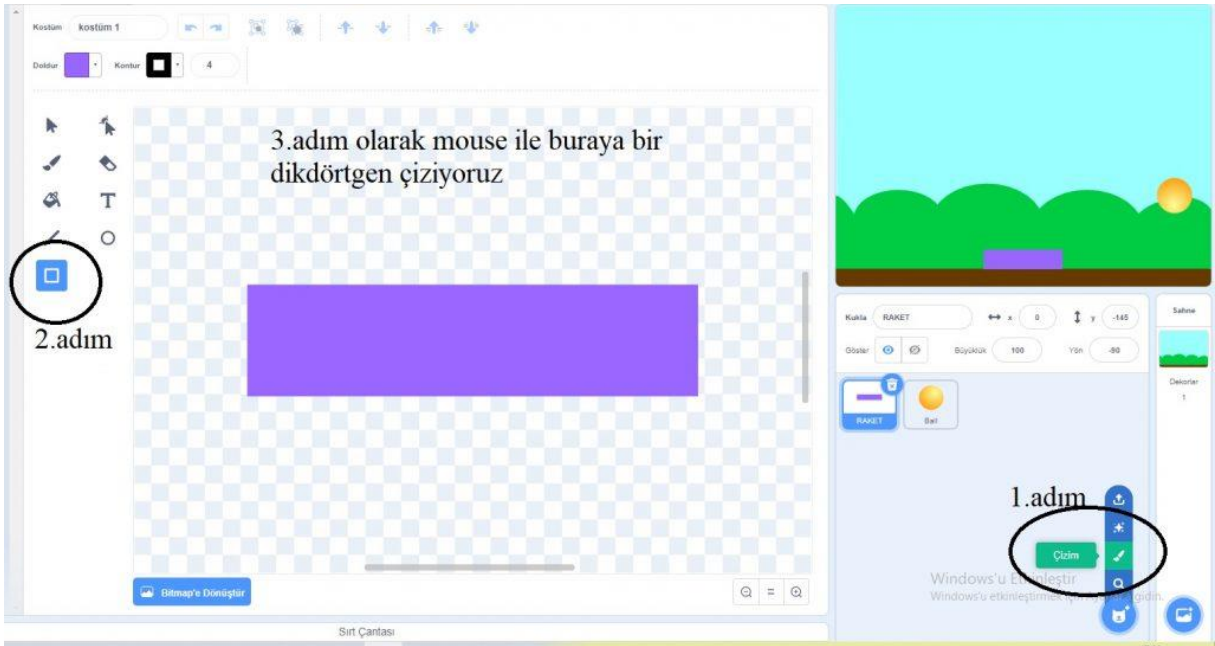
Blue sky dekorunu seçin



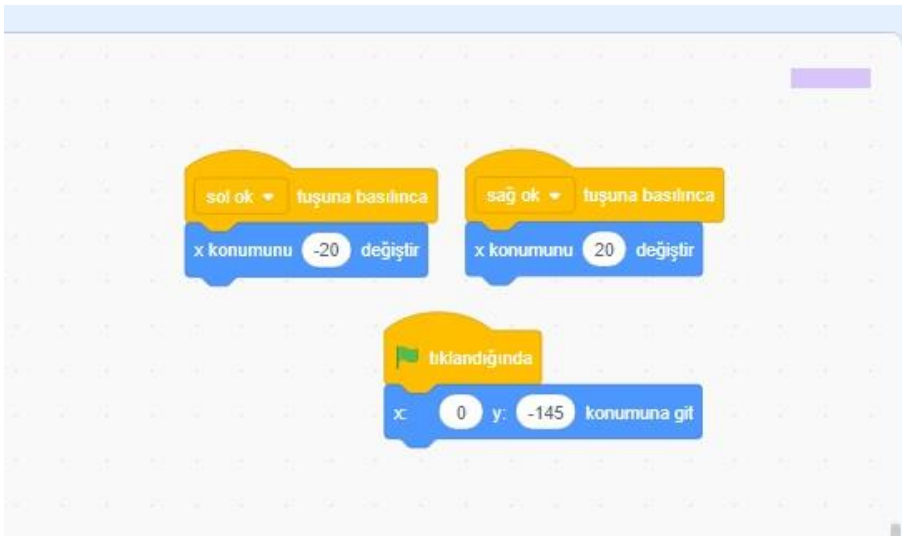


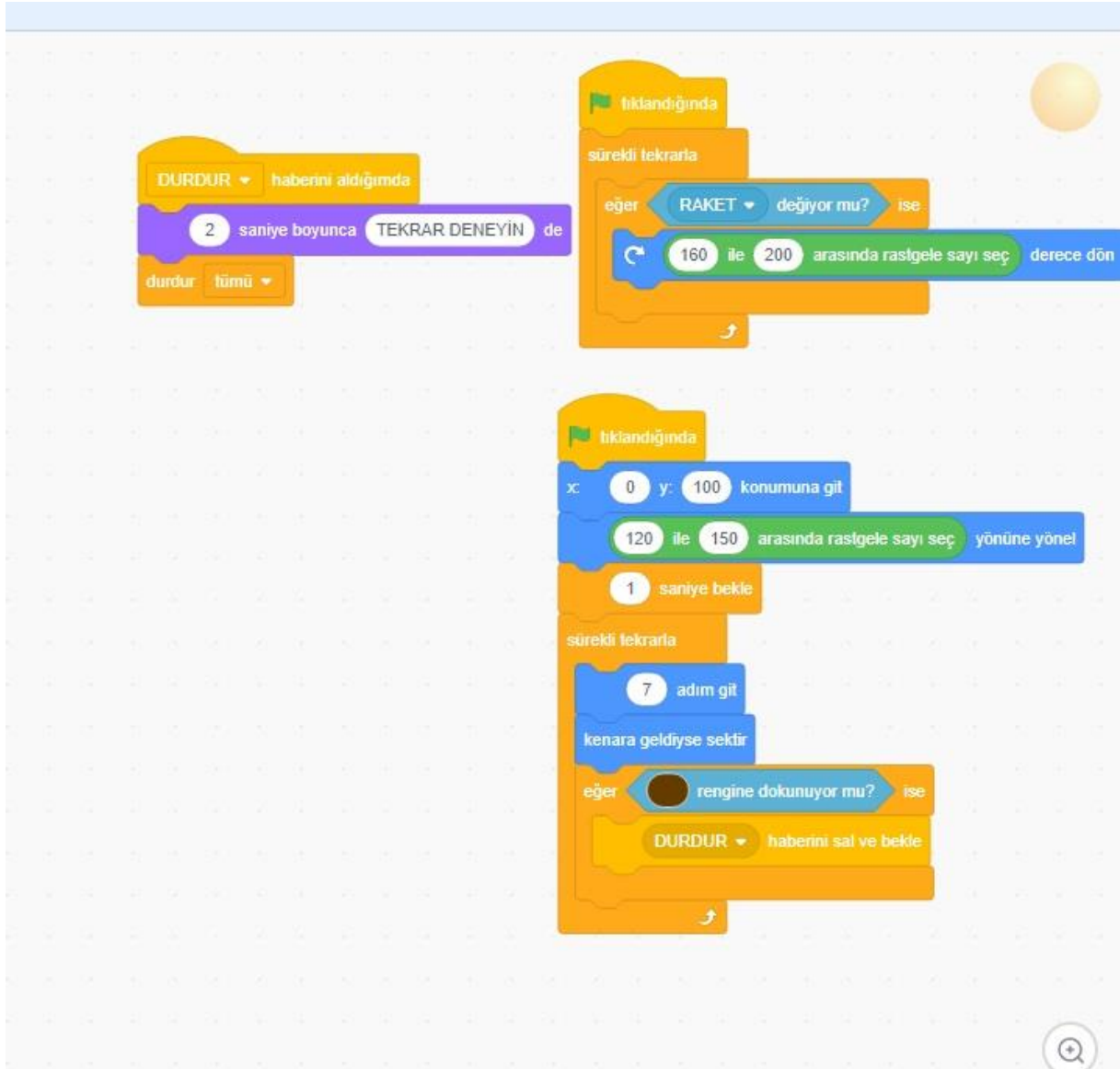
Kuklamızı ekliyoruz

Raket kuklası çizimi için resimde gördüğümüz yolu takip ederek bir dikdörtgen çiziyoruz.



Raket kuklası kodları





8- Scratch ile UZAY YOLCUSU

Aşağıda gördüğünüz Uzay yolcusu Oyununun da yapmak istediğimiz şey Gobo Kuklasını yıldızlara değdirmeden dünyaya ulaştırmak. Klavyenin Yön tuşları ile kuklayı kontrol edeceğiz.



öncelikle kularımızı ve dekorumuzu ekleyelim.

Gobo ,star ve earth isimli kuklaları kukla kütüphanesine girerek ekliyoruz.

ardından dekor seçeceğiz bu oyunda kullanılan dekorun adı **Stars** siz farklı bir dekorda belirleyebilirsiniz.

gobo kuklası için öncelikle sahnemizde uygun bir konum belirliyoruz .Ben x:-190 y:-122 konumunu belirledim,

gobo kuklam **eğer** sarı renge değer **ise** başlangıç konumuna geri dönmesini istiyorum.

bu oyun için iki koşulum var

1.koşul:sarı rengi seçmemin nedeni Earth(dünya) kuklasının etrafına dizdiğim star kuklalarının sarı renkte olması.

2.koşul: **eğer** earth kuklasına değer **ise** tebrikler başardın mesajı vermesini ve oyunu durmasını istiyorum.

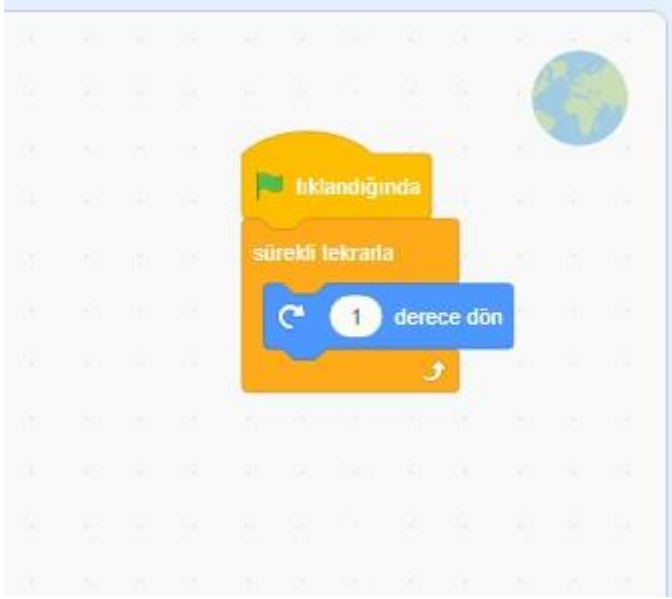
son olarak sağ, sol, yukarı ve aşağı ok tuşları ile hareket ettireceğiz, kodlar aşağıda verilmiştir.

gobo kuklasının kodları



Earth kuklası ise sadece olduđu yerde dönecek kuklamızı üst köşede bir konuma yerleştiriyorum ve aşağıdaki kodu kullanıyorum

Earth kuklası kodları



Star kuklasında ise herhangi bir kod kullanmıyoruz eklediğimiz 4 adet kuklayı yukarıdaki gibi earth kuklasının etrafına yerleştirmemiz yeterli

9-Scratch ile “Engelleri Aşan Papağan” Oyunu

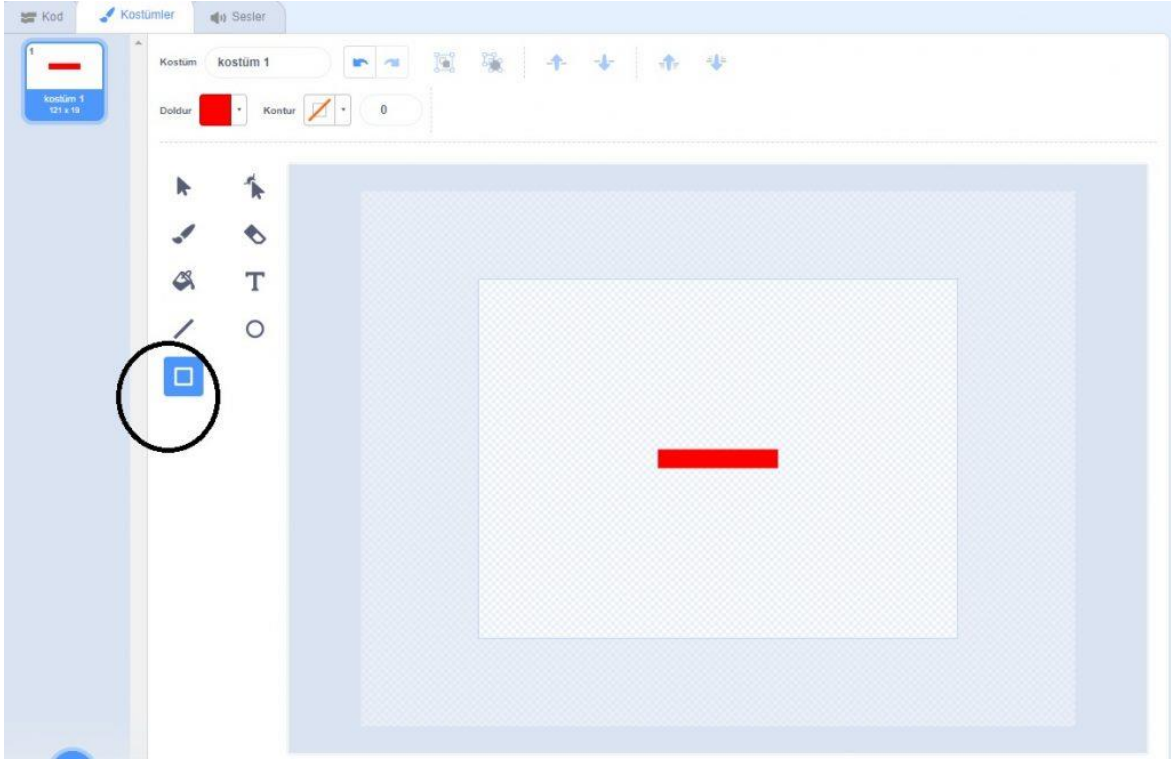
Etkinlik Tanıtımı

Bu etkinlikte, **yeşil bayrağa** tıkladıktan sonra, yön tuşlarıyla hareket ettirdiğimiz kuklamızı, engellere çarpmadan hedefe ulaştırmaya çalışacağımız bir oyun hazırlayacağız.

Öncelikle **parrot** kuklasını ve **blue sky** dekorunu ekliyoruz.

engel kuklalarını kendimiz çizeceğiz. bunun için aşağıdaki gibi çizim ekranına giriyoruz.

Yatay bir dikdörtgen çizerek engel kuklalarını çiziyoruz.



bir tane çizmemiz yeterli kodladıktan sonra kopyasını çıkarıp küçük değişiklikler yapacağız.
kuklalı kodları (çizim dikdörtgen)



kukla 1 i yukarıdaki gibi kodladıktan sonra kukla 1 in üzerine faremizin sağ tuşu ile basıp kopyasını çıkaralım toplam 4 adet engelimiz olacak kopyasını çıkartma işlemi



kopyasını çıkarttığımız kuklaların **kodlarına** girerek sırasıyla **adım git** kısımlarını

kukla 1 i **0 yönüne yönel** ve **9 adım git**

kukla 2yi **180 yönüne yönel** ve **10 adım git**

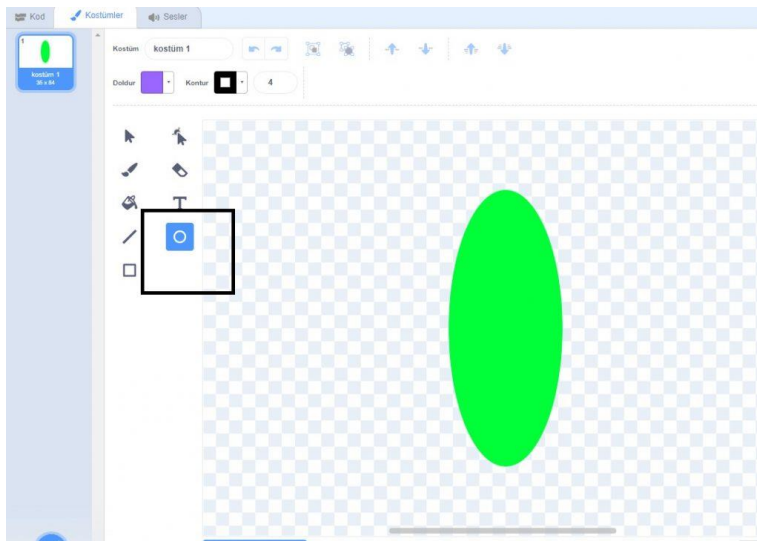
kukla 3ü **0 yönüne yönel** ve **11 adım git**

kukla 4ü **180 yönüne yönel** ve **12 adım git**

olacak şekilde değiştirelim ve her bir kuklayı ekranda biraz aralık bırakarak yerleştirelim. yukarıdaki oyunun bitmiş halini örnek olarak alabilirsiniz

ardından papağanın ulaşacağı hedef için yine bir kukla çizmemiz gerekiyor bunun için yeniden çizim alanına girip bir daire çiziyoruz

hedef kuklasının çizilmiş hali



son olarak **parrot** kuklasını kodlayarak oyunumuzu tamamlayabiliriz. parrot kuklası yön tuşları ile hareket edecek

sağ ve sol ok tuşlarıx düzleminde

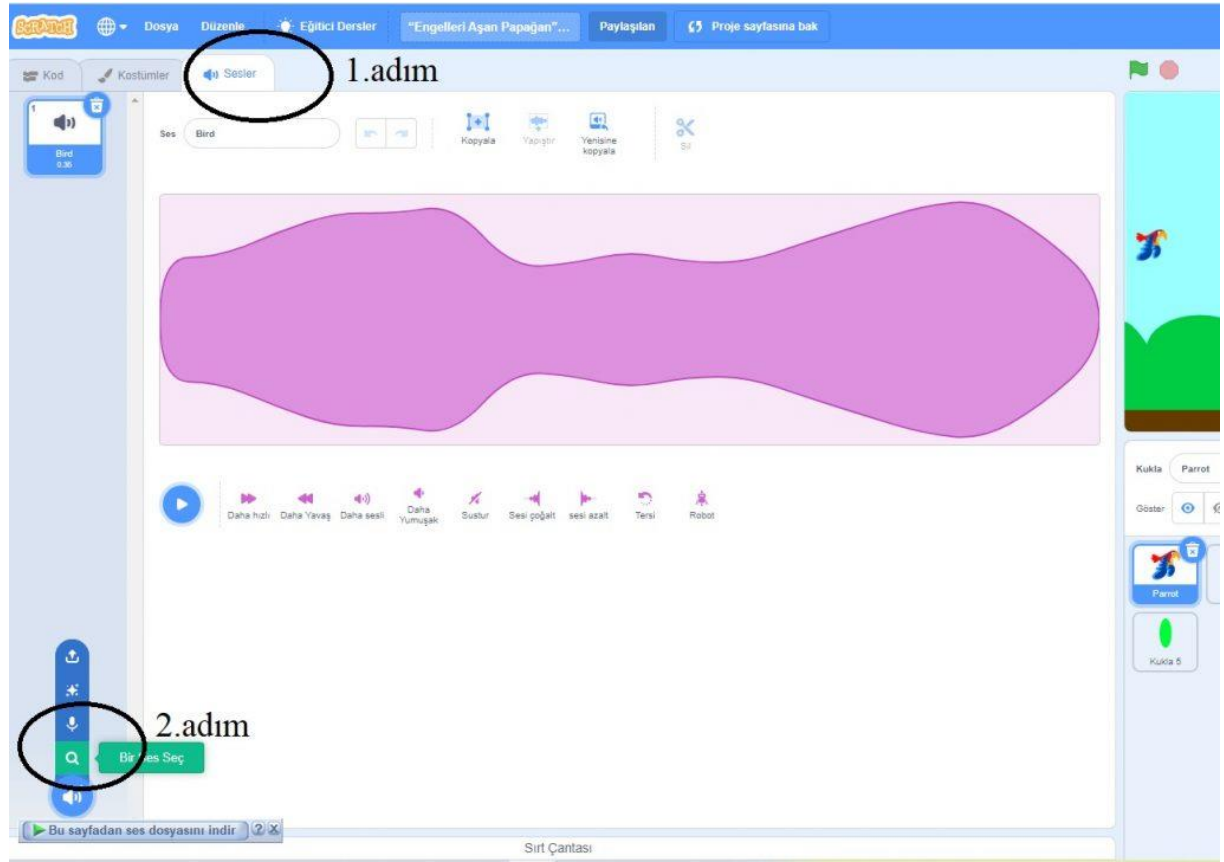
yukarı ve aşağı ok tuşlarıy düzleminde

hareketimizi sağlayacak

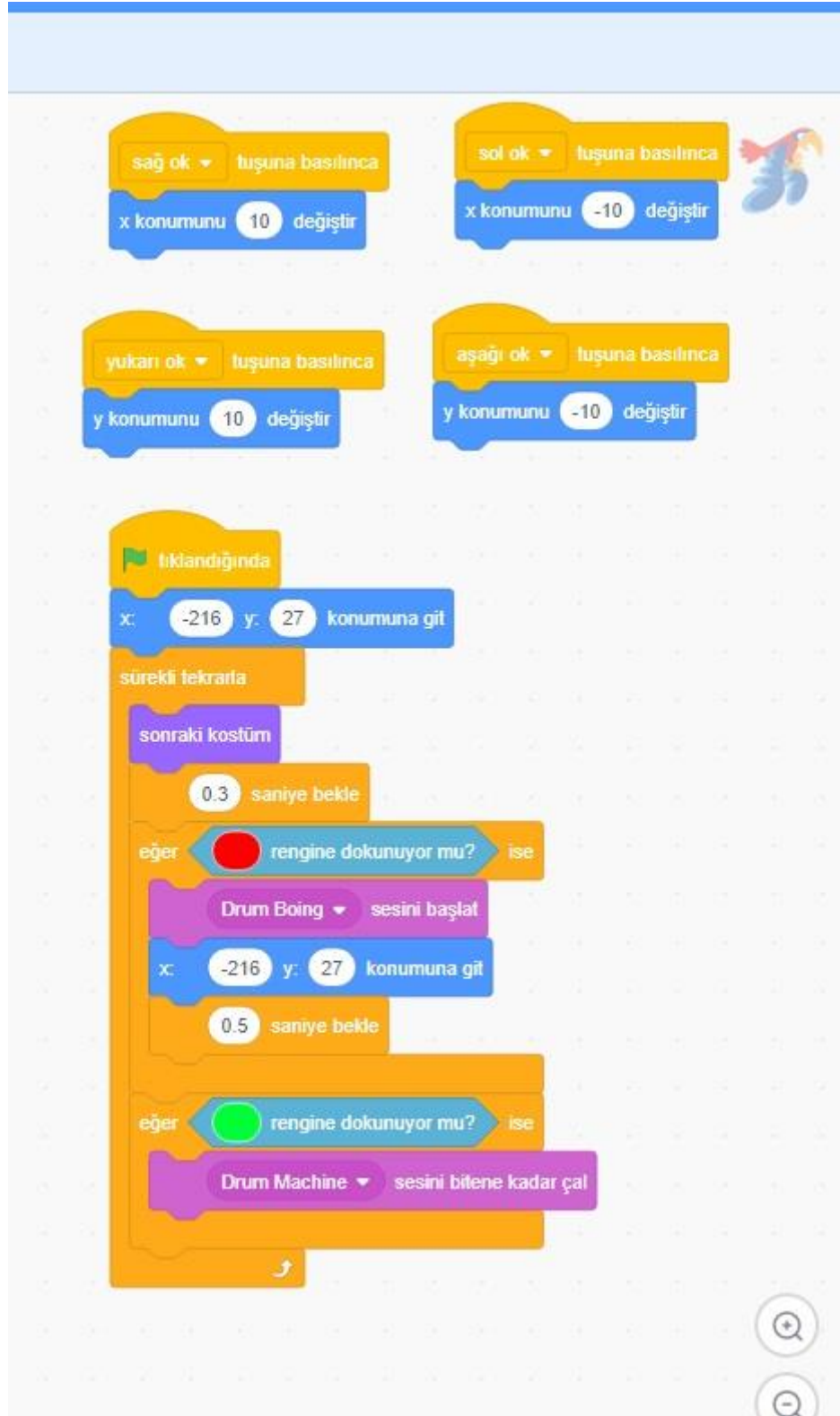
Eğer herhangi bir engelle değer(kırmızı rene değeri) ise başlangıç konumuna x:-216 y:27 geri dönecek ve drum boing sesi başlayacak

Eğer hedefe ulaşır(sarı rene) ise drum machine sesi bitene kadar çalacak

ses eklemek için ; parrot kuklası tıklı olacak



parrot kuklası kodları



The image displays a Scratch script for a parrot puppet. The script is organized into several sections:

- Navigation Blocks:** Four yellow blocks with blue dropdown menus and blue blocks with white text boxes. The top row contains "sağ ok" (right arrow) and "sol ok" (left arrow), both with "luşuna basılınca" (when clicked) and "x konumunu" (change x position) blocks. The bottom row contains "yukarı ok" (up arrow) and "aşağı ok" (down arrow), both with "luşuna basılınca" (when clicked) and "y konumunu" (change y position) blocks. The values for the change blocks are 10 and -10 respectively.
- Start Block:** A yellow "İklendiğinde" (when green flag clicked) block.
- Initial Position:** A blue "x: -216 y: 27 konumuna git" (go to x: -216 y: 27) block.
- Loop:** An orange "sürekli tekrarla" (repeat forever) loop containing:
 - A purple "sonraki kostüm" (next costume) block.
 - An orange "0.3 saniye bekle" (wait 0.3 seconds) block.
 - An "eğer" (if) block with a red circle and "rengine dokunuyor mu?" (is it touching color?). The "ise" (if yes) branch contains:
 - A purple "Drum Boing" (start sound) block.
 - A blue "x: -216 y: 27 konumuna git" (go to x: -216 y: 27) block.
 - An orange "0.5 saniye bekle" (wait 0.5 seconds) block.
 - Another "eğer" (if) block with a green circle and "rengine dokunuyor mu?" (is it touching color?). The "ise" (if yes) branch contains:
 - A purple "Drum Machine" (play sound until finished) block.

The script is set on a grid background with a small parrot icon in the top right corner. The bottom right corner of the image shows zoom in and zoom out icons.