# SCRATCH'I KEŞFEDİYORUM

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM

# SCRATCH MENÜ ÇUBUĞU

Oluştur Keşfet Fikirler Hakkımızda

Projelerimizi (etkileşimli hikaye, oyun, çizgi film) geliştireceğimiz editörü açar.

2 Scratch web sitesinde diğer kullanıcılar tarafından paylaşılmış projeleri görüntüler.

0

Ara 5

- 3 Scratch'e yeni başlayanlar için eğitici derslerin yer aldığı sayfadır.
- 4 Scratch hakkında detaylı bilgi elde edilecek sayfayı görüntüler.
- 5 Scratch web sitesinde istenilen projeyi aramak için kullanılır.
- 6 Scratch takımından veya diğer üyelerden gelen mesajları görüntüler.
- Scratch'te oluşturduğumuz projelerin tümünü görüntüler.

8 Profil seçeneği ile profil resminizi değiştirebilir, hakkında kısa bilgiler ekleyebilir, yakın zamanda neler yaptığını görebilir, varsa Scratch'te paylaştığın projeleri 2 görebilir, takip ettiğin ve seni takip eden üyeleri görüntüleyebilirsin.

## SCRATCH'I TANIYALIM

- Sayfanın üstünde yer alan menü çubuğundaki «Oluştur» seçeneğine tıklayalım. Karşımıza projelerimizi geliştireceğimiz editör görüntülenecektir. Şimdi editörü tanıyalım.
- O Scratch'te farklı işlemlerin yapıldığı farklı alanlar vardır. Projelerimizin görüntülendiği alan, kodlama yaptığımız çalışma alanı, dekor ve kuklaları seçtiğimiz alan, kod blok alanı ve sırt çantası yer alır.



# Projemizin Canlandırıldığı Alan(Sahne)

• Kodlarımızın nasıl çalıştığını görebileceğimiz alandır. Eklediğimiz kuklaların, sahnelerin ve yaptığımız kodlamanın izlendiği alandır. Bu ekranın hemen üstünde sahne görünüm düğmeleri yer alır. Bu düğmelerin görevleri şöyledir:





#### Kukla ve Dekor Alanı

O Bu alandaki kukla kısmında sahneye yeni kukla ekleme, tasarlama ve özelliklerini değiştirme gibi seçenekler yer alır. Sahne kısmında ise yeni dekor ekleme, tasarlama veya mevcut bir resmi dekor olarak yükleme seçenekleri yer alır. Aynı zamanda sahne özelliklerini buradan değiştirebilir ve bu sahnelerin hareketini programlayabiliriz.

OYeni proje açıldığında Scratch'in maskotu olan kedi, ekrana eklenmiş olarak gelir.

#### Kukla ve Dekor Alanı



- 🕕 Kukla adını değiştirmek için kullanılan kısımdır.
- 2 Kuklanın yatay eksendeki konumunu gösterir.
- 3 Kuklanın dikey eksendeki konumunu gösterir.

4 Kuklayı sahnede göstermek veya gizlemek için kullanılır.

- 5 Kuklanın büyüklüğünü arttırmak veya azaltmak için kullanılır.
  - 6 Kuklanın yönünü değiştirmek için kullanılır.
  - 7 Sahneye eklenen kuklaları gösterir.
  - 8 Sahneye yeni bir kukla eklemek için kullanılır.
  - 🥱 Sahneye yeni bir dekor eklemek için kullanılır.

#### Kodlama(Programlama) Alanı

OKodlamayı yaptığımız alandır. Yani kod bloklarını sürükle bırak yöntemiyle taşıdığımız ve projemizi programladığımız çalışma alanıdır. Bu alanın sağ alt köşesindeki düğmeler ile kodlama alanını büyültüp küçültebilirsiniz.





OKodlarımı saklayıp tekrar kullanabileceğimiz alandır. Sırt çantasına eklediğimiz kodları diğer projelerimizde de kullanabiliriz.

#### Kod Blokları Alanı

OScratch'te programlama için kullanacağımız kodlar, bloklar halinde bulunur. Bunları birbirine ekleyip birleştirerek kendi programlarımızı yazabiliriz. Kod blokları, farklı işlemleri yapabileceğimiz farklı kategoriler altında toplanmıştır. Buradaki her kategorinin alanı farklıdır. Böylece karmaşıklık önlenir. Aynı zamanda mevcut kategorilere en altta yer alan «Eklenti Ekle» düğmesinden Müzik, Kalem, Video Algılama, Metinden Sese, Çeviri gibi kategorilerden istediğimizi ekleyebiliriz.

## Kod Blokları Alanı



# Kod Blokları Alanı



Hareket Blokları: Kuklanın hareketi ile ilgili kod bloklarını içerir. Buradaki blokları kullanarak kuklanın konumu ve yönü ile ilgili düzenlemeler yapılır.



**Görünüm Blokları:** Kukla ve sahne görünümü ile ilgili değişiklik yapmamızı sağlayan kod blokları bulunur. Bu bloklar ile kostümler değiştirebilir veya görsel efekt kullanılabilir.



Ses Blokları: Nota veya kaydedilmiş seslerin kontrolü ve düzenlenmesi amacıyla kullanılır.



Olaylar Blokları: Bir komut dizisinin çalışmaya başlaması için gerekli tetikleyicilerin tanımlanması amacıyla kullanılan bloklardır.



Kontrol Blokları: Bir projenin akışını istediğimiz şartlara göre yönlendirmemizi sağlayan kod bloklarını içerir. Bir koşula veya tekrarlı işlemler bu bölümdeki kodlar ile gerçekleştirilir.



**Algılama Blokları:** Kuklalar, fare imleci, klavye tuşları, ses şiddeti, video hareketi gibi birçok olayı algılamak için kullanılan kod bloklarını içerir.







**Değişkenler Blokları:** Veri depolamak amacıyla kullanılan değişken ya da listelerin oluşturularak düzenlendiği kod bloklarını içerir.



**Bloklarım Blokları:** Kullanıcının var olan bloklar dışında, program içerisinde çağırabileceği kendine özgü blok dizileri oluşturmasına yarayan kategoridir.