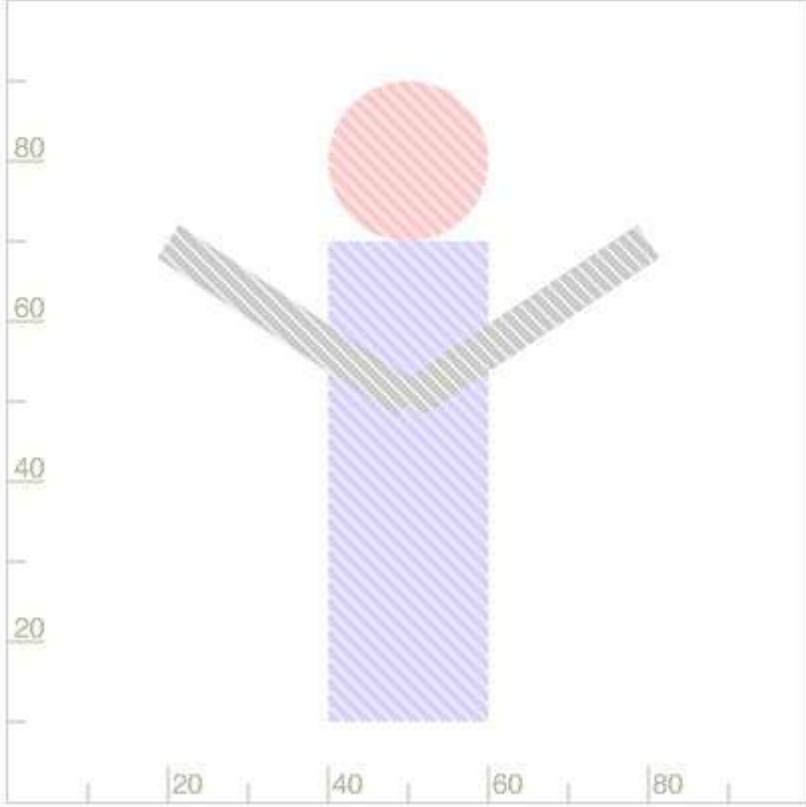


# BLOCKLY OYUNLAR

FİLM 1-2



Film  
Renk  
Matematik

Blockly Oyunlar Film bölümünün ilk seviyesinde bilgisayar ekranında bize verilmiş olan şekilleri bloklar yardımı ile oluşturmamız isteniyor.

Bu işlemi yapabilmek için “Film”

“Renk”

“Matematik”

başlıklarının altında yer alan blokları kullanacağız.

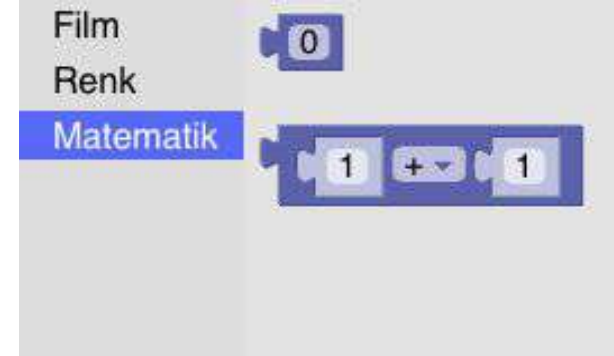
“Film” başlığının altında yer alan bloklar, şekilleri, şekillerin boyutlarını ve konumlarını belirlememize yardımcı olur.



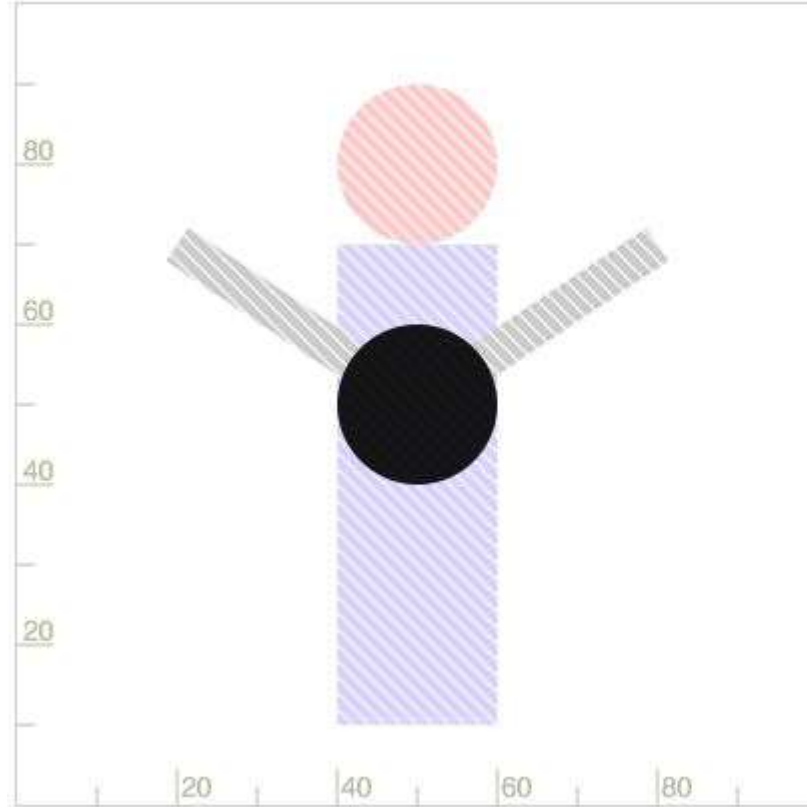
“Renk” başlığının altında yer alan bloklar ise genelde şekil bloklarının üstüne gelir ve şeklin rengini ayarlamamızı sağlar.



“Matematik” başlığının altında yer alan bloklar bir bloğa yatay olarak bağlanarak kullanılır.



“Film” başlığının altından daireyi seçtiğimizde şöyle bir şekilde karşılaşırız. Haydi düzenleyelim.

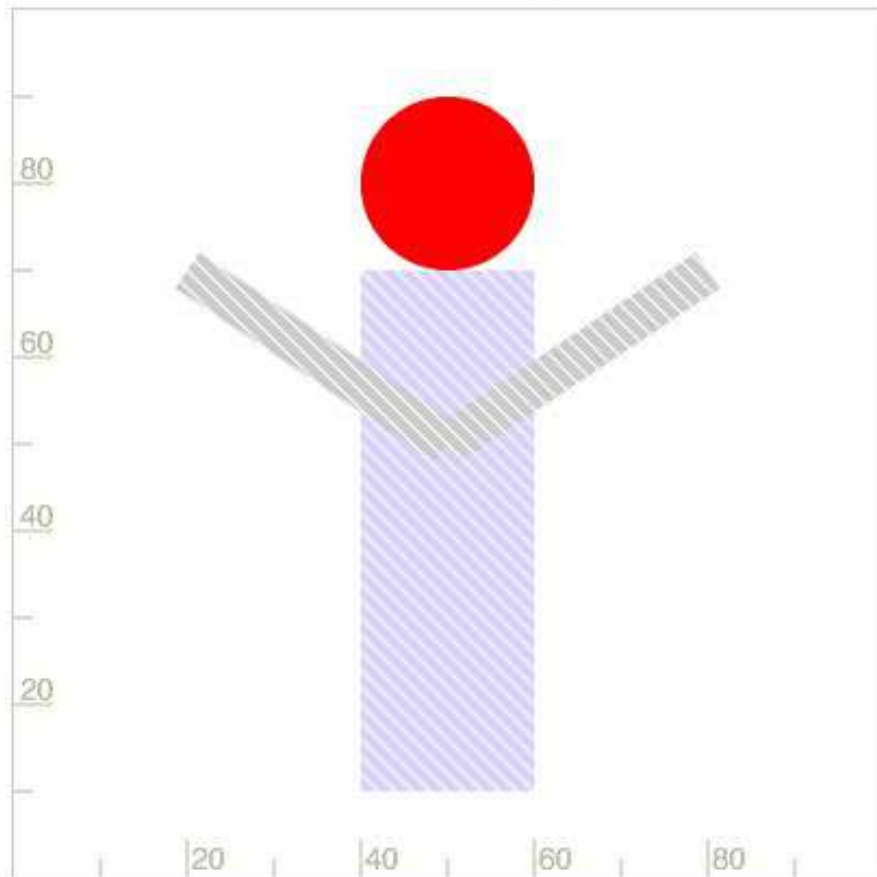


Film

Renk

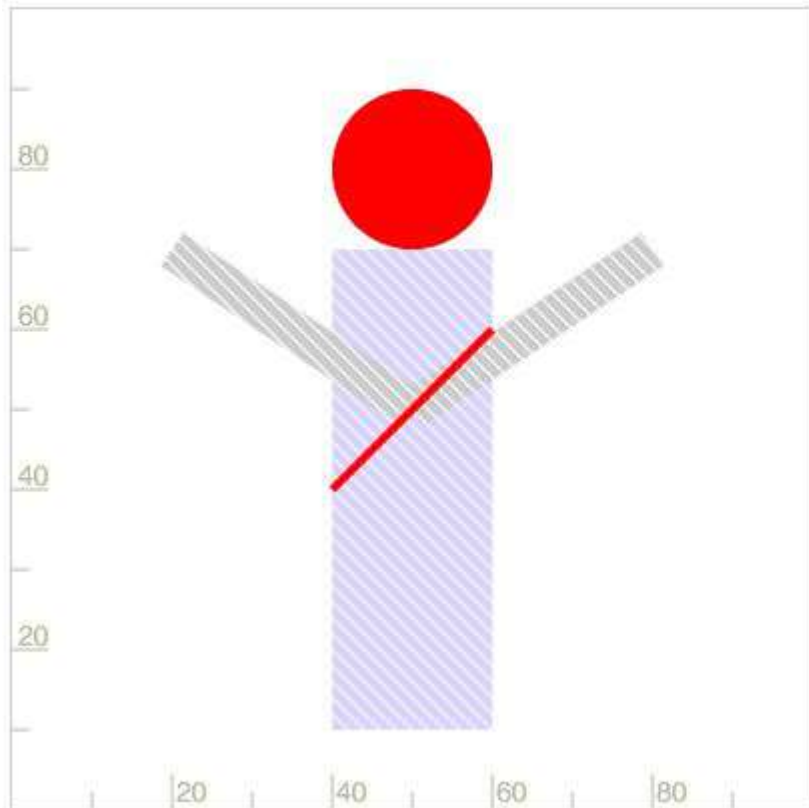
Matematik

daire x	50
y	50
yarıçap	10



Film  
Renk  
Matematik

```
rengi ayarla ■  
daire x 50  
      y 80  
yarıçap 10
```



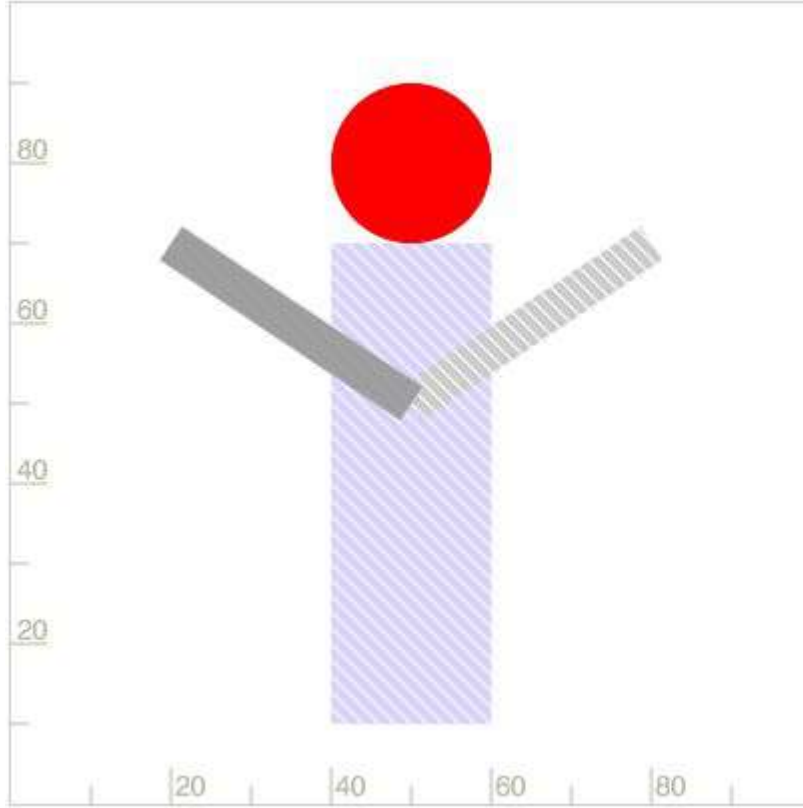
Film

Renk

Matematik

```
rengi ayarla [red]
daire x 50
      y 80
yarıçap 10
```

```
çizgi başlangıç x 40
      başlangıç y 40
      bitiş x 60
      bitiş y 60
genişlik 1
```



Film

Renk

Matematik

rengi ayarla

daire x

50

y

80

yarıçap

10

rengi ayarla

çizgi başlangıç x

50

başlangıç y

50

bitiş x

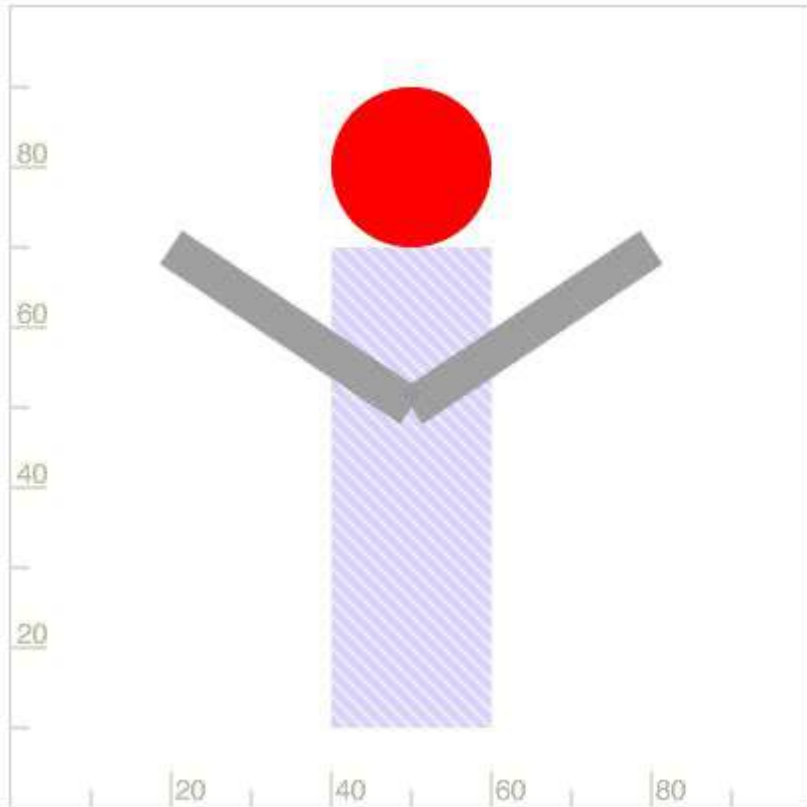
20

bitiş y

70

genişlik

5



Film

Renk

Matematik

rengi ayarla 

daire x 50

y 80

yarıçap 10

rengi ayarla 

çizgi başlangıç x 50

başlangıç y 50

bitiş x 20

bitiş y 70

genişlik 5

çizgi başlangıç x 50

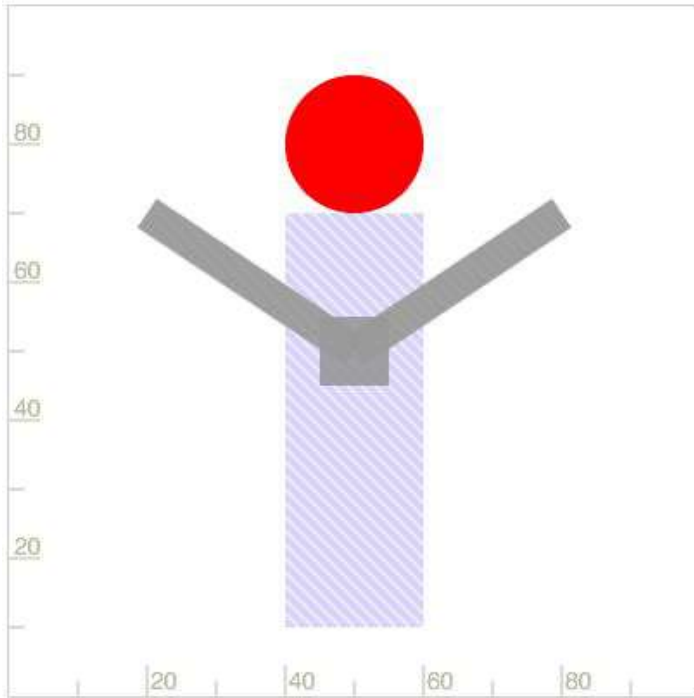
başlangıç y 50

bitiş x 80

bitiş y 70

genişlik 5

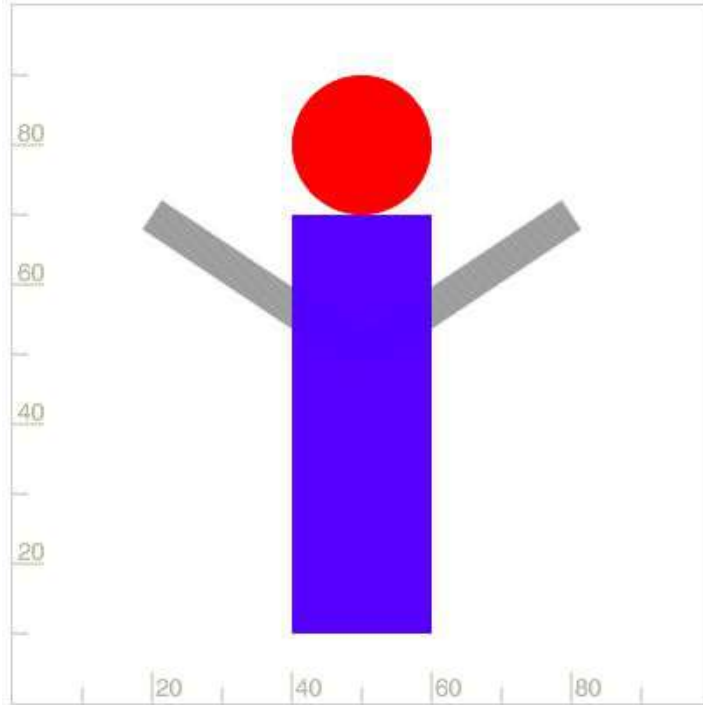




Film  
Renk  
Matematik

```
rengi ayarla [red]
daire x 50
    y 80
    yarıçap 10
rengi ayarla [grey]
çizgi başlangıç x 50
    başlangıç y 50
    bitiş x 20
    bitiş y 70
    genişlik 5
çizgi başlangıç x 50
    başlangıç y 50
    bitiş x 80
    bitiş y 70
    genişlik 5
```

```
dikdörtgen x 50
    y 50
    genişlik 10
    yükseklik 10
```



Film  
Renk  
Matematik

rengi ayarla



daire x 50

y 80

yarıçap 10

rengi ayarla



çizgi başlangıç x 50

başlangıç y 50

bitiş x 20

bitiş y 70

genişlik 5

çizgi başlangıç x 50

başlangıç y 50

bitiş x 80

bitiş y 70

genişlik 5

rengi ayarla

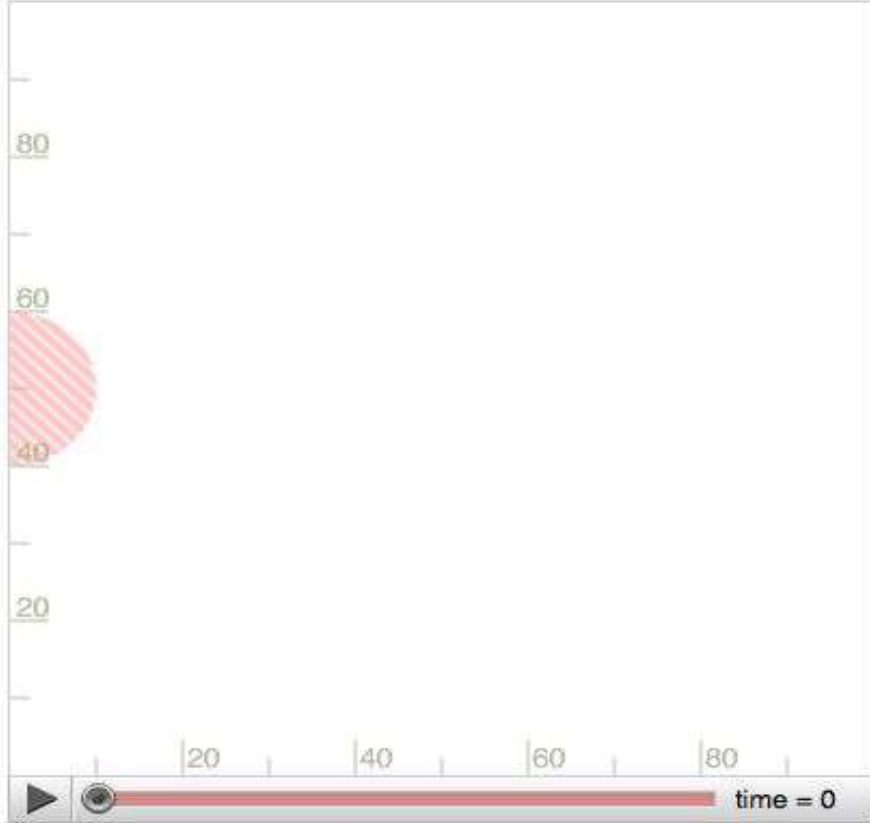


dikdörtgen x 50

y 40

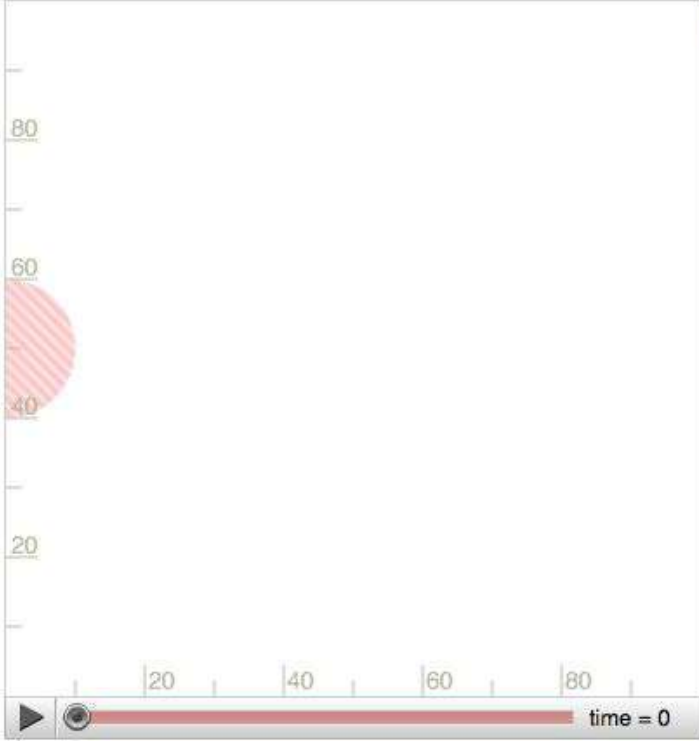
genişlik 20

yükseklik 60



Film  
Renk  
Matematik

2. Seviyeyede  
filmimize hareket  
katmayı  
öğreneceğiz.



Film

Renk

Matematik

daire x

y 50

yarıçap 10

dikdörtgen x 50

y 50

genişlik 10

yükseklik 10

çizgi başlangıç x 40

başlangıç y 40

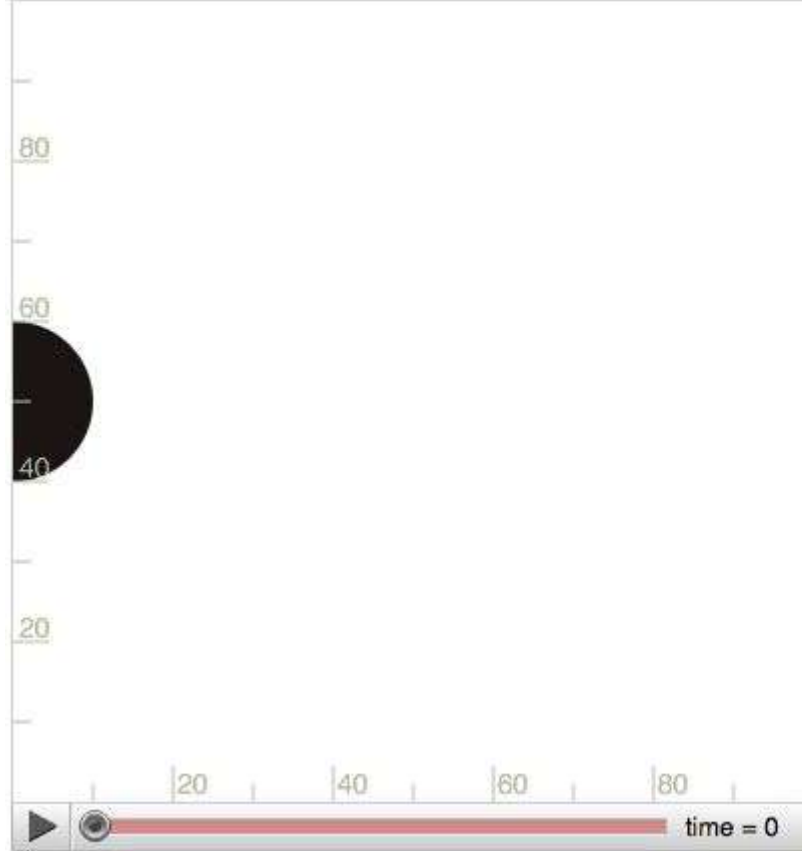
bitiş x 60

bitiş y 60

genişlik 1

time (0→100)

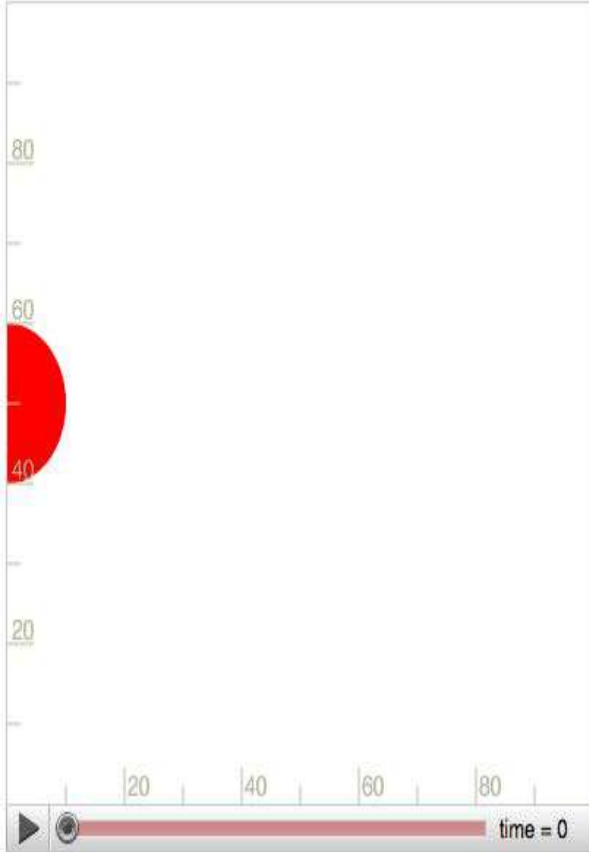
Film başlığı  
altındaki bloklara  
baktığımızda yeni  
bir blok  
eklendiğini  
görebiliriz.



Film  
Renk  
Matematik



Film bloklarından daireyi seçtiğimizde öncelikle renk ayarını yapmamız gerekir.

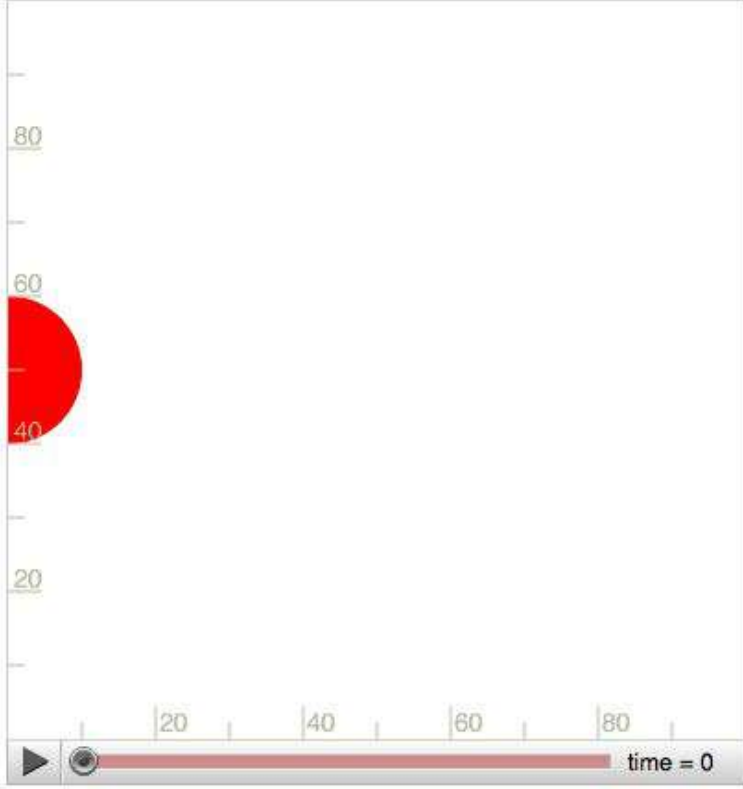


Film  
Renk  
Matematik



Renk ayarını yaptıktan sonra animasyonun sol alt köşesinde bulunan “Oynat” tuşuna basalım.

Sanırım bir eksiklik var. Dikkat edilirse “time” ifadesinin hem blok üzerinde hem de animasyonun sağ alt köşesinde yer aldığı görülebilir. Bu bizim için bir ip ucutur.



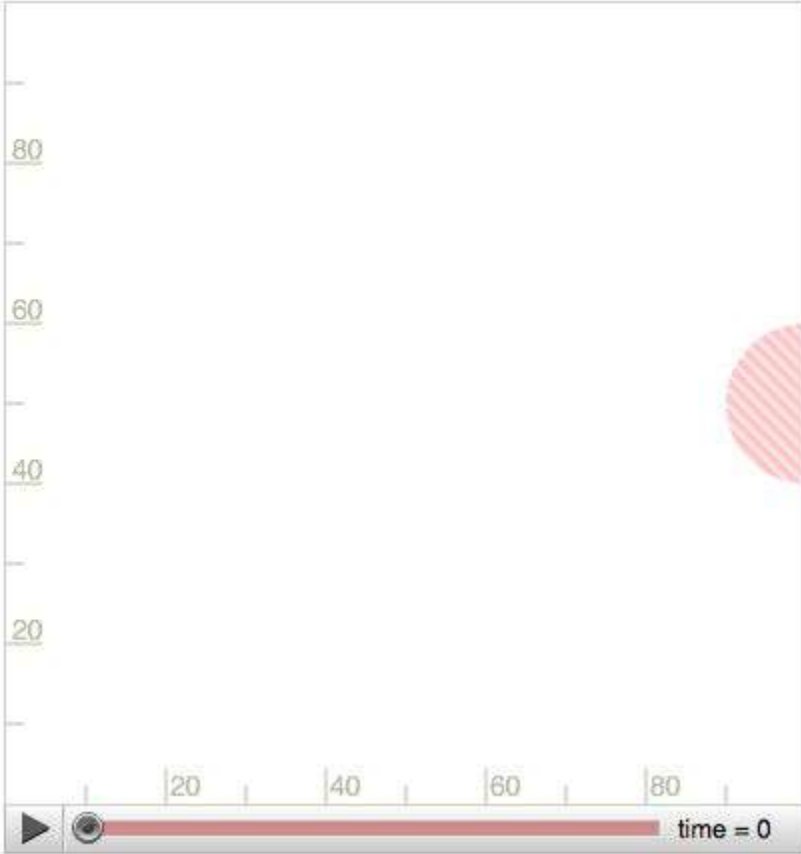
Film  
Renk  
Matematik

```
renği ayarla ■  
daire x time (0→100)  
y 50  
yarıçap 10
```

Bu sorunu çözmek için yeni eklenen bloğumuzu kullanmayı deneyebiliriz.

**BLOCKLY OYUNLAR**  
**FİLM 3.- 5.**

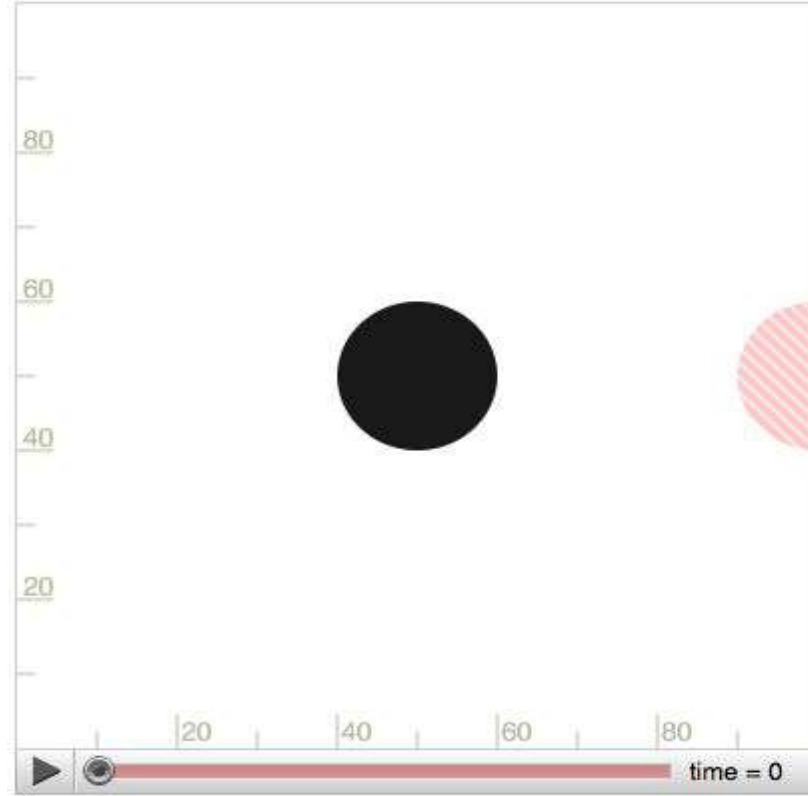




Film  
Renk  
Matematik

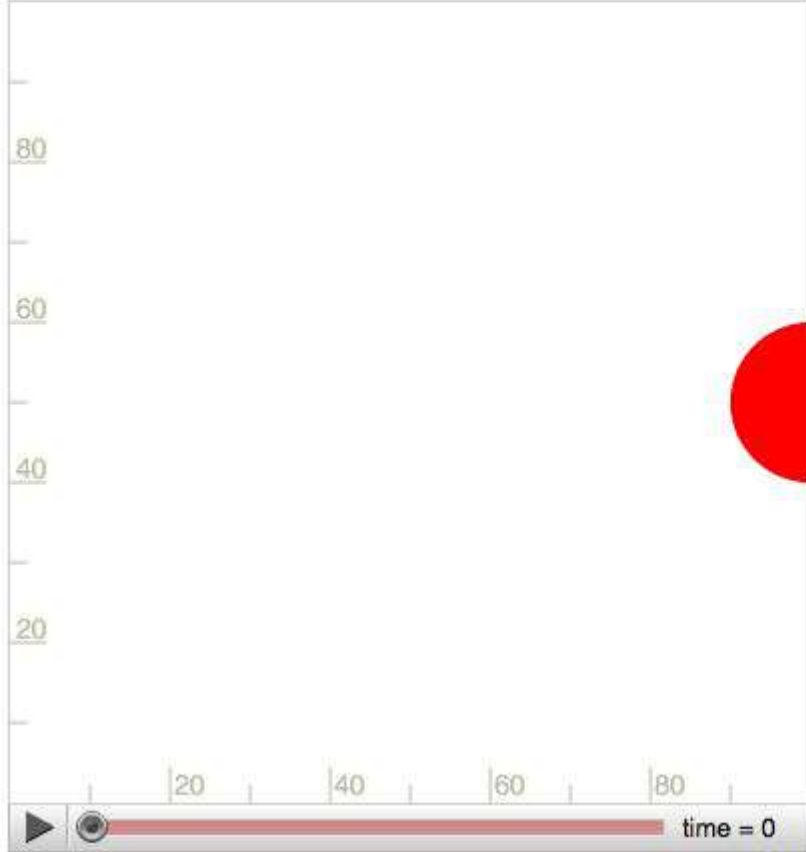
3. Seviyede bir daireyi “x”  
ekseni boyunca 100’den  
geriye doğru hareket  
ettireceğiz.

“Film” başlığı altında bulunan “daire” bloğunu aldığımızda şu şekilde bir ekran görüntüsü ile karşılaşıyoruz.



Film  
Renk  
Matematik

daire x	50
y	50
yarıçap	10



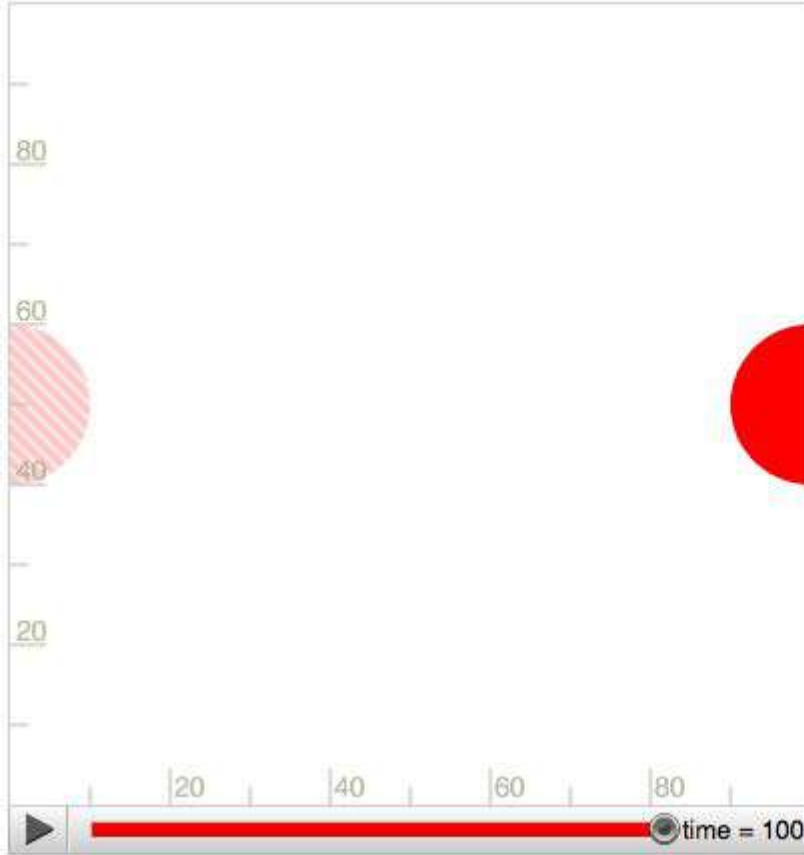
Film  
Renk  
Matematik

```
renği ayarla  
daire x 100  
y 50  
yarıçap 10
```

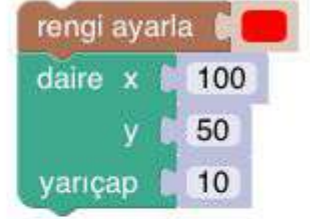
“Renk ayarla” bloğunu kullanarak önce dairemizin rengini düzenliyoruz. Daha sonra ise “x” eksenindeki konumunu düzenleyerek, dairenin doğru konumda durmasını sağlıyoruz.

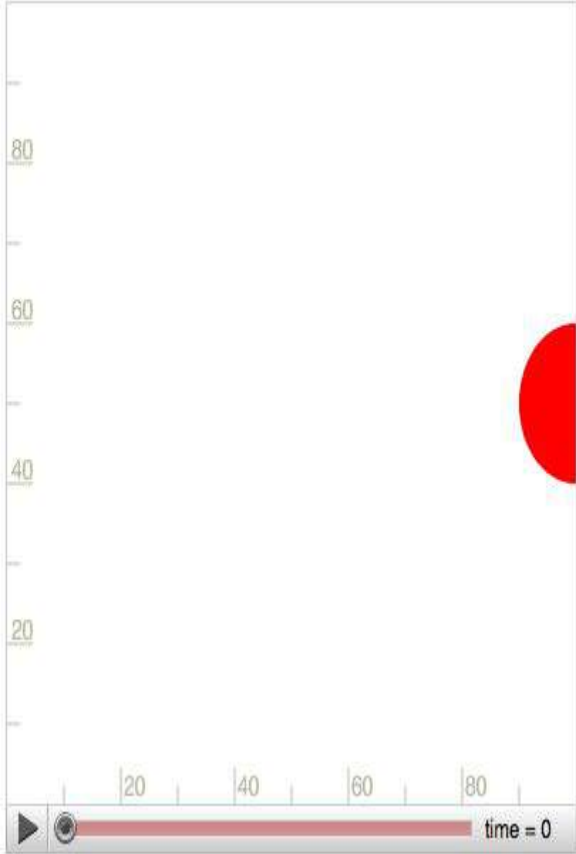
Dairenin bulunduğu konumdan geriye doğru hareket etmesi için “time” bloğunu ve matematik bloğunu kullanmamız gerekiyor.

Hareket “x” ekseninde doğrultusunda gerçekleştiği için bu blokları “x” eksenine eklememiz gerekiyor.



Film  
Renk  
Matematik





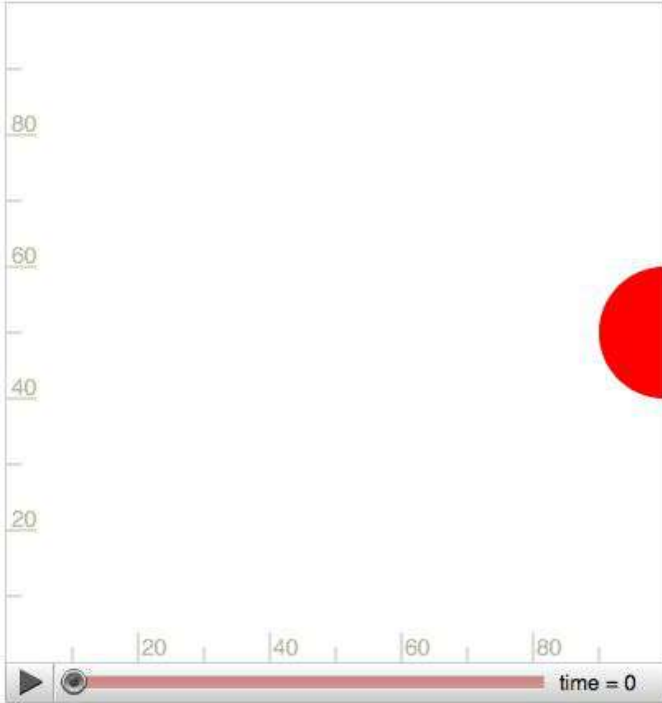
Film  
Renk  
Matematik

```
rengi ayarla [red]
daire x 100 + time (0→100)
y 50
yarıçap 10
```

Blokları şekilde görüldüğü gibi “x” ekseninin olduğu bölüme ekliyoruz.

x’in ilk değerini dairenin başlangıç noktası olan 100 yapıyoruz.

Ancak bu işlem sonucunda daire bizim istediğimiz yönün tersi yönde hareket ediyor.

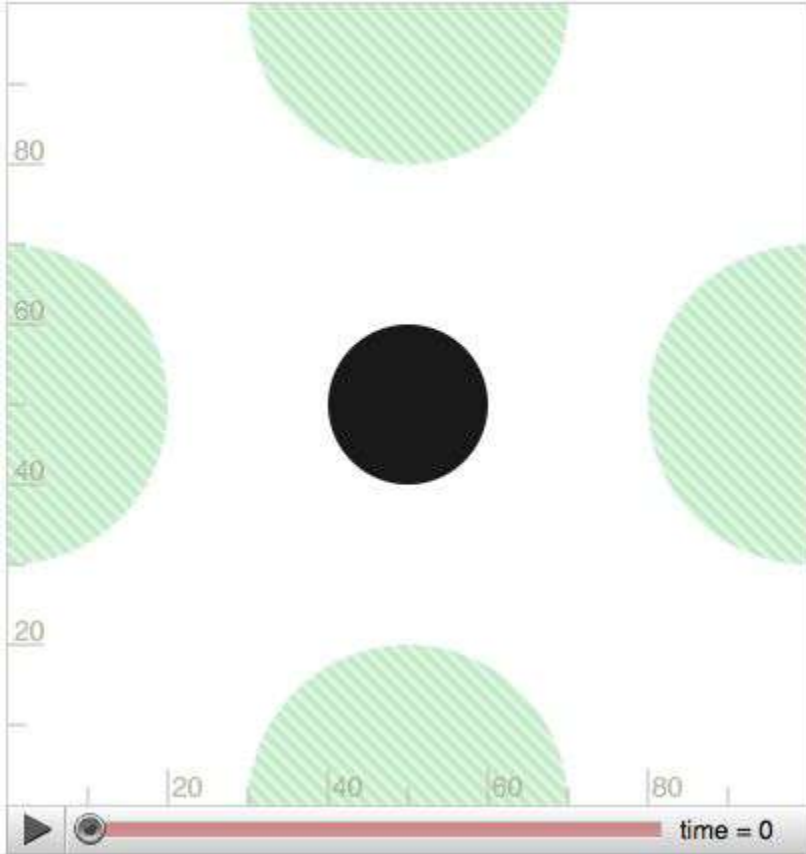


Film  
Renk  
Matematik

```
rengi ayarla [red]  
daire x [100] tire [time (0→100)]  
y [50]  
yarıçap [10]
```

Bunu düzeltmek için “+” işaretinin bulunduğu bölüme gelerek “tire” ifadesini seçiyoruz.

“tire” ifadesi time bloğu üzerindeki (0’dan 100’e) işlemin, tam tersi (100’den 0’a) şekilde çalışmasını sağlıyor.



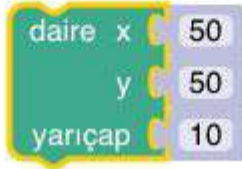
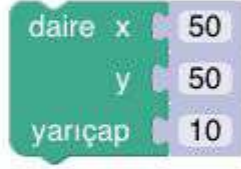
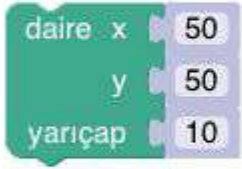
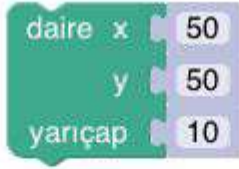
Film  
Renk  
Matematik

daire x 50  
y 50

- Çoğalt
- Yorum Ekle
- Satır içi girdiler
- Blok'u Daralt
- Bloğu Devre Dışı Bırak
- 4 Blokları Sil
- Yardım

4. Seviyeye geçtiğimizde birden fazla dairenin hareket ettiği bir animasyon ile karşılaşırız.


Daire bloğunun üzerine sağ tıklayıp “Çoğalt” ı seçtiğimizde bloğu çoğaltabiliyoruz.





Blokları çoğalttıktan sonra dairelerle aynı şekilde yerleştirebiliriz. Bu görünüm, bizim hangi bloğun hangi daireyi temsil ettiğini anlamamızı kolaylaştıracaktır.



Daha sonra tüm dairelerin rengini düzenliyoruz.

```
rengi ayarla   
daire x 50  
y 50  
yarıçap 10
```

```
rengi ayarla   
daire x 50  
y 50  
yarıçap 10
```

```
rengi ayarla   
daire x 50  
y 50  
yarıçap 10
```

```
rengi ayarla   
daire x 50  
y 50  
yarıçap 10
```