

Bu E-kitap,

SCRATCH Görsel Programlama Uygulamasının Sizlere Anlaşılır, Basit ve Kolay Bir Programlama Ortamında Öğretmek Amacıyla Hazırlanmıştır.

Bu E-kitap,

https://scratch.mit.edu/help/ sayfasındaki Başlangıç Kılavuzu'nun Türkçe'ye çevrilmiş sürümüdür.

> Hazırlayan ve Çeviren: Emrah HAS Bilişim Teknolojileri Öğretmeni



## BAŞLARKEN

SCRATCH, kendi etkileşimli müzik, sanat, oyunlar, öyküler ve animasyonlar oluşturabileceğiniz bir programlama dilidir.



Bu kılavuz SCRATCH 'ta bir projenin nasıl hazırlandığını gösterir.

Yeni bir projeye başlamak için https://scratch.mit.edu/ adresine gidin ve sol üst köşedeki **Oluştur**'u tıklayın.



Giriş

Eğer SCRATCH hesabınız varsa, oturum açarak projenizi kaydedebilirsiniz.

## HAREKET ETMEYE BAŞLA

	Dosya 🔻 Düzenle 🔻 İpuçla	rı Hakkında	× + 1 	Diziler Kılık	lar Sesler			
v452.1 yapan nase	nran (paylaşmadın)			Hareket Görünüm Ses Kalem Veri	Olaylar Kontrol Algılama İşlemler Özel Taşlar	-	10 adım git	
				10 adım git (* 15 derecc *) 15 derecc 90* yönüne d	= dön = dön			
		x:	240 <b>y:</b> 131 💽	fare oku v 'ye o x: 0 y: 0 n fare oku v 'na o 1 sn.de x: 0	loğru dön oktasına git jit y: () a süzül			
Kukla	ılar	Yeni kukla: 🔶	/ 📫 🙆			1. S.		
Sahne I dékor Yeni dékor:				x'i 10 arttır x, 0 olsun y'yi 10 arttır y, 0 olsun kenara geldiys	en sek			
				Sirt cantasi				A .

Komut alanına bir HAREKET bloğu (kod) sürükleyin.



Kediyi hareket ettirmek için bloğu (kodu) tıklayın.

## **BİR SES EKLE**

Untilled vesz i yapan hasemirah (paylaşmadın)	Diziler Kiliklar Sesler
	Harekel Olaylar Görünüm Kontrol
	Ses Algulama (10 adm git) Kalem İştemler Veri Özel Taşlar
	A A
	tum sesleri durdur
<u>SP</u>	(1) davalana (123) varaş çəl (123) varaş sus
	(1) notasam (1) vurus çal
X: 240 Y: 144	ses all birim väkselt
Kuklalar Yeni kukla: 🔶 🖊 📥 🖸	ses şiddeti 46 £00 okun
	Lempoyu 20 arttr
Shine Sprite1	tempo 60 vuruş/dik olsun
⊠/ <b>≙</b> ø	Sirt cantasi

Bir VURUŞ ÇAL bloğu sürükleyin ve bir HAREKET bloğunu yapıştırın.



Tıklayın ve dinleyin.

Eğer ses duyamıyorsanız, bilgisayarın sesinin açık olduğunu kontrol edin.

Açılır menüden farklı vuruş sesi seçebilirsiniz.

## **BİR DANS BAŞLAT**

10	adım git	
77	davulunu (	0.25 vuruș çal
-10	) adım git	

Başka bir HAREKET bloğu ekleyin. Bloğun içine tıklayın ve bir eksi işareti girin.

10	adım git
77	davulunu (0.25) vuruş çal
-10	adım git

Çalıştırmak için herhangi bir bloğu tıklayın.

10 adım git
😰 davulunu (0.25) vuruş çal
-10 adım git
77 davulunu (0.25 vuruş çal

Başka bir VURUŞ ÇAL bloğu (kodu) ekleyin, ardından menüden bir vuruş seçin. Çalıştırmak için tıklayın.

#### **TEKRAR ve TEKRAR**

Dans Başlat Proje 16	Diziler Kılıklar Sesler
	Hareket Olaylar Görünüm Kontrol Ses Algılama Kalem İşlemler Veri Özel Taşlar
	samye beke constraints constraint constraint constraint constraint constraints
x: 240 y: 40 Kuklalar Yeni kukla: ♦ / ▲	değike
	olana kadar bekle

Bir **TEKRARLA** bloğu sürükleyin ve kod yığınının üstüne bırakın. **TEKRARLA** ağzının diğer bloklara sarılmasını sağlayın.

Bir kod yığınını sürüklemek için üstten tutup kaldırın.



Kaç kez tekrarlanacağını değiştirebilirsiniz.

Çalıştırmak için tıklayın

Bir kod yığınını çalıştırmak için herhangi bir blok üzerine tıklayabilirsiniz.

# **BİR ŞEY SÖYLE**

SERVICE 🌐 Dosya v Düzenle v İpuçları Hakkında	<b>1</b> チズズ @
Dans Başlat Proje 16	Diziler Kılıklar Sesler
- <del>5</del> 4521	Hareket Olaylar Gorümüm Kontrol Ses Algiama 10 defa tekrarda Kalem İşlemler Veri Özel Taşlar
	Hald de e saniye Hald de e saniye Hald de Hannu dye düşün e saniye Hannu dye düşün e saniye
Kuklalar Yeni kukla:	1240 y: 480 → ▲ To
Sahne 1 dekor Yeni dekor	renk - etkisim (3) arttır renk - etkisi () olsan gürsel etkileri temizle (1) birim büyüt büyüklüğü (6) (10) yap

#### GÖRÜNÜM kategorisini tıklayın ve bir DE bloğunu sürükleyin.

STATCH 🌐 Dosya 🔻 Düzenle 🔻 İş	buçları Hakkında 🛛 🕹 🕆	XX 🕐	
Dans Başlat Proje 16	/ (	Diziler Kılıklar Sesler	
v452.1		Hareket	
		Ses Algilama	
		Kalem İşlemler	10 defa tekrarla
	Yaptim!	Veri Özel Taşlar	10 adm git
	2	Helol de 🕑 saniye	1 davulunu 0.25 vuruş çal
	ð.	Helo! de	(-10 adim git
	2F	Hmm diye duşûn (2) saniye	
Sec.	2	Hmm diye düşün	
		gizlen	
		costume2 v kılığına geç	
		sonraki kuluk	
Kuklalar	X: 240 y: 61	backdrop1 v dekoruna geç	
		Tark etkisini 25 arttir	
		mit v ether 0 eleve	
Sahne Sprite1			
1 dekor		gorser etknew tennizie	
Yeni dekor.		10 birim büyüt	
		büyüklüğü % (100 yap	
		Sırt çantası	▲

Kelimeleri değiştirmek için **DE** bloğunun içine tıklayın ve yazın.

Ardından DE bloğunu üst tarafa yapıştırın.

https://scratch.mit.edu

# YEŞİL BAYRAK

Sca Tues 🛞 Dosya 🕶 Düzenle 🕶 İpuçları Hakkında 🛛 上 🛧 🗧	< × 0
Dans Başlat Proje 16	Diziler Kılıklar Sesler
¥421	Hareket Okaylar Görünüm Kontrol Ses Algılama Kalem İşlemler Veri Özel Taşlar
	taklammca bojuk tusu basalmca bu kukla taklammca dekor backfrop1 olunca
x: 240 y: 70 Kuklalar Yeni kukla:	se: jiddei = > 🗊 olunca haberi = haberi gelince haberi = haberii sal
Sahne 1 dekor Yeni dekor:	hært • haberini sal ve bekle

bloğu sürükleyin, sonra kod yığınının üstüne yapıştırın.



Yeşil bayrağı her tıkladığınızda, senaryonuz başlayacaktır.

Durdurmak için dur düğmesini tıklayın.

Bir 🚺

# **RENK DEĞİŞTİR**

SERVICE 🌐 Dosya 🔻 Düzenle 🕶 İpuçları Hakkında	1 + X X 0
Dans Başlat Proje 16	Diziler Kılıklar Sesler
VT02.1	Hareket Olaylar
	Ses Algilama
	Kalem İşlemler Veri Özel Teeler Vaptıml de 2 saniye
	Veri Ozel laşlar 10 defa tekrarta
	Held de (2 saniye
± 0.0 €	Heloj de
	Hmm. diye düşün (2) saniye
	Hmm <sub>m</sub> diye düşün
	görin renk - etkisini 23 arttır
	gizlen
	costume2 - kuliğima geç
	sonraki kılık
X:2	240 y: -180 backdrop1 v dekoruna geç
Kuklalar Yeni kukla: 👽	
Sahne Sprite1	
1 dekor	
	D birim biryiit

Bir **RENK ETKİSİ** bloğu (kodu) sürükleyin.



Ne yaptığını görmek için tıklayın.

## TUŞA BASMA

🔐 🗰 Dosya 🔻 Düzenle 🔻 İpuçları Hakkında 🥼 🕹 🤸 💥	: X 0
Dans Başlat Proje 16 📂 🍋	Diziler Kılıklar Sesler
	Hareket Olaylar Görünüm Kontrol Ses Algiama Kalem İşlemler Veri Özel Taşlar Digteriler Qedi Taşlar
	bybk togu bassinca by kukis tokiannca
	dekor backiropi v olunca bojuk v tuşu basılınca rmk v etkosini (5) arttır
X: 240 Y: -147 🖪	habert - haberi gelince
Kuklalar Yeni kukla: 🔶 🖊 📥 🔯	hålert – haberini sal hålert – haberini sal ve bekke

Bir

boşluk 🔻 tuşu başılınca 🛛 bloğu tuttur.

Şimdi klavyenizdeki boşluk çubuğuna basın.



Açılır menüden farklı bir tuş seçebilirsin.

## **BİR DEKOR EKLE**

Sahne alanına çeşitli bir arka planlar ekleyebilirsin.

Yeni bir zemin seçmek için 🔤 düğmesine tıklayın.



Açılan Dekor Kütüphanesinden bir dekor seçin ("spotlight-stage" gibi). Sonra Tamam düğmesine tıklayın.



Yeni dekor artık Sahne Alanı'nda görünüyor.

## **BİR KUKLA EKLE**

Scratch'daki her nesneye kukla denir.



#### YENİ KUKLA DÜĞMELERİ







🗳 Kuklayı bilgisayarından seç ve yükle



🙆 Kameradan yeni kukla oluştur

#### **KEŞFET**

Şimdi kuklaya ne yapacağını söyleyebilirsin. Aşağıdakileri deneyin veya kendi başınıza keşfedin.

#### **SES EKLE**

**SESLER** sekmesini tıklayın.

Bir ses seçebilir, kendi sesini kaydedebilir veya bir ses dosyasını içe aktarabilirsin. (MP3, AIF veya WAV formatında)

Ardından, **DİZİLER** sekmesini tıklayın ve bir **SES ÇAL** bloğunu sürükleyin.

Açılır menüden sesinizi seçin.



	Diziler De	korlar Sesler	
P	Hareket	Olaylar	
	Görünüm	Kontrol	
<b>A</b>	Ses	Algilama	and an owner want to
	Kalem	İşlemler	ep sesiir çar
	Veri	Özel Taşlar	
	and the second s		
	pop v sesini	çal	

#### KILIK DEĞİŞ

Her kılık birden fazla kostüme sahip olabilir. Mevcut kılığı değiştirmek için KILIKLAR sekmesini tıklatın. Ardından kılık için farklı bir kostüm tıklayın.

