

# SCRATCH

*Bu E-kitap,*

*SCRATCH Grsel 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:**

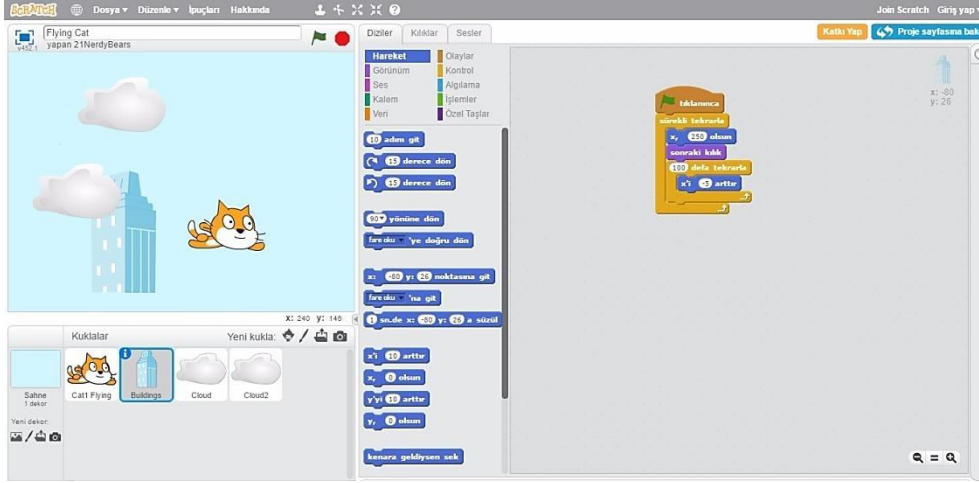
**Emrah HAS**

**Bilişim Teknolojileri Öğretmeni**



# BAŞLARKEN

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



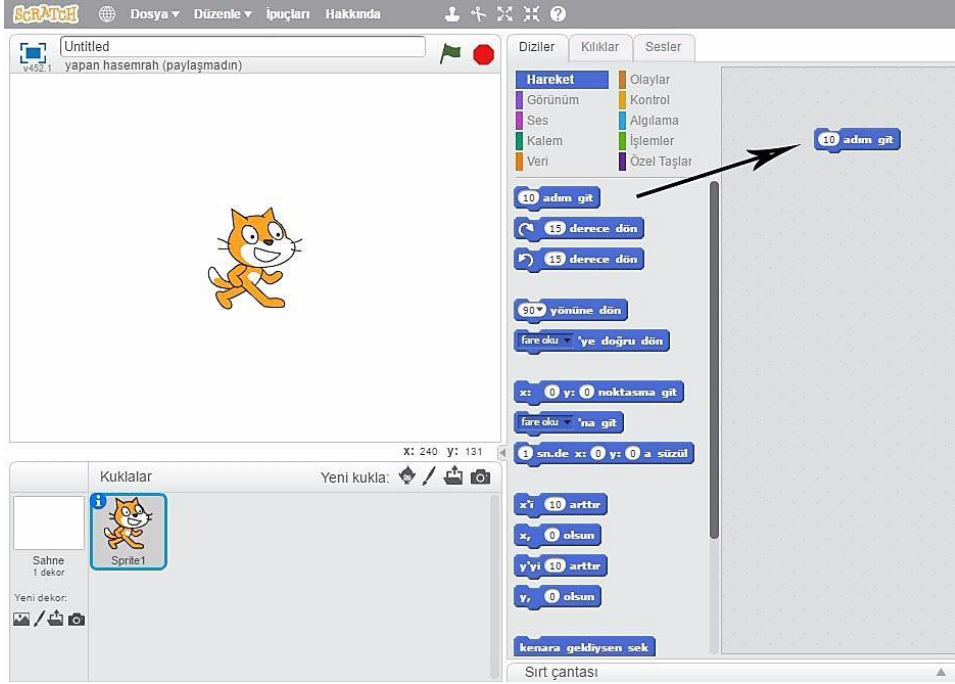
Bu kılavuz SCRATCH 'ta bir projenin nasıl hazırlandığını gösterir.

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



Eğer SCRATCH hesabınız varsa, oturum açarak projenizi kaydedebilirsiniz.

# HAREKET ETMEYE BAŞLA

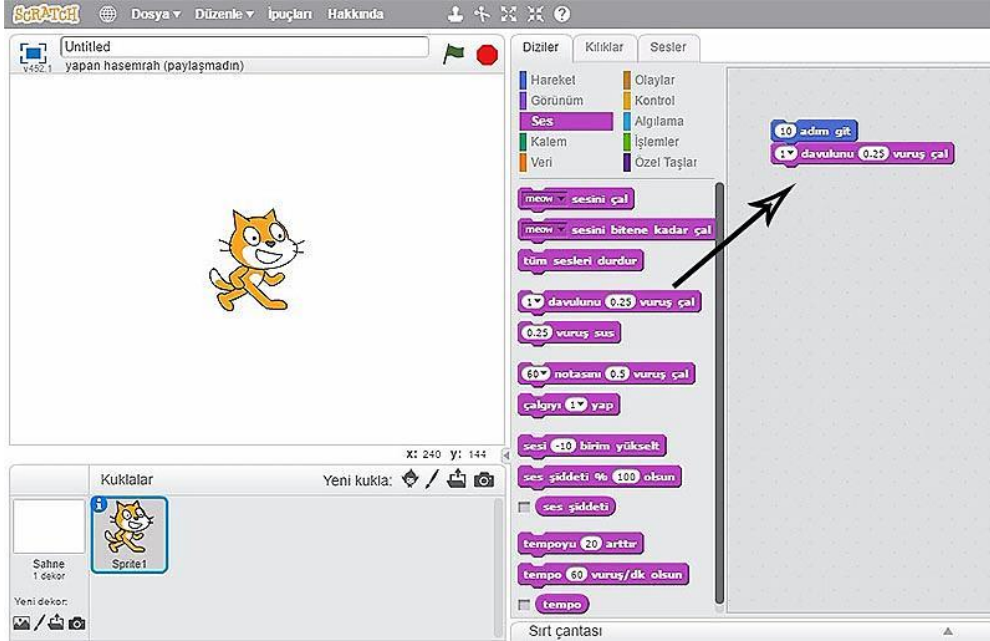


Komut alanına bir **HAREKET** bloğu (kod) sürükleyin.

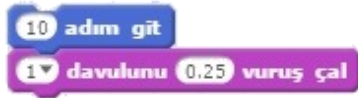


Kediyi hareket ettirmek için bloğu (kodu) tıklayın.

# BİR SES EKLE



Bir **VURUŞ ÇAL** bloğu sürükleyin ve bir **HAREKET** bloğunu yapıştırın.



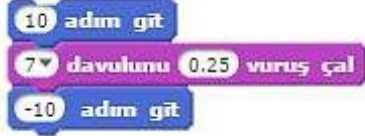
Tıklayın ve dinleyin.

Eğer ses duyamıyorsanız, bilgisayarın sesinin açık olduğunu kontrol edin.



Açılır menüden farklı vuruş sesi seçebilirsiniz.

## BİR DANS BAŞLAT



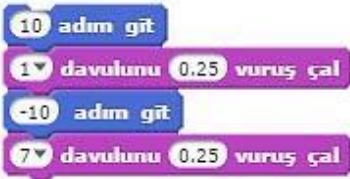
```
10 adım git
7 davulunu 0.25 vuruş çal
-10 adım git
```

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



```
10 adım git
7 davulunu 0.25 vuruş çal
-10 adım git
```

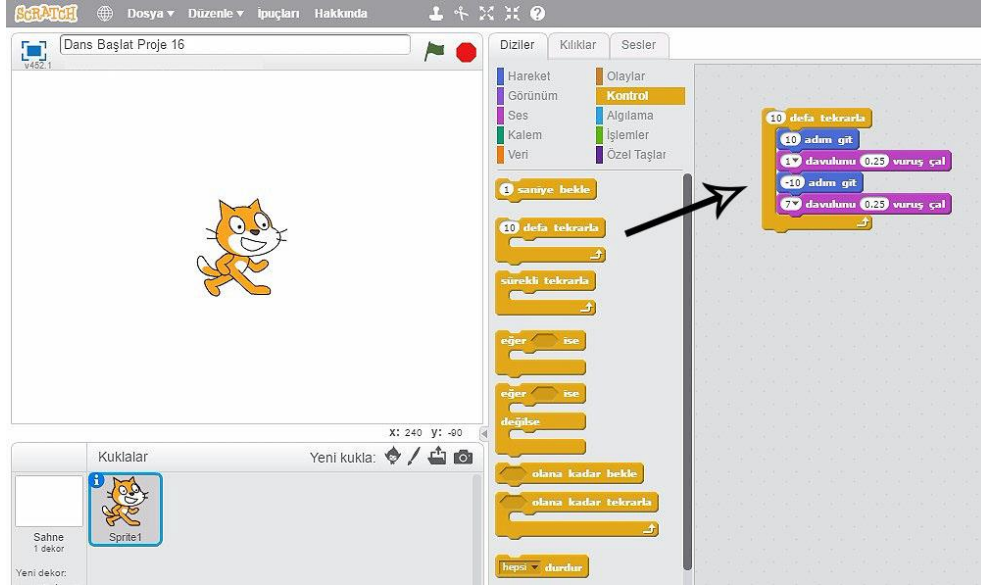
Çalıştırmak için herhangi bir bloğu tıklayın.



```
10 adım git
1 davulunu 0.25 vuruş çal
-10 adım git
7 davulunu 0.25 vuruş çal
```

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

# TEKRAR ve TEKRAR



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

*Bir kod yığınını sürüklemek için üstten tutup kaldırın.*

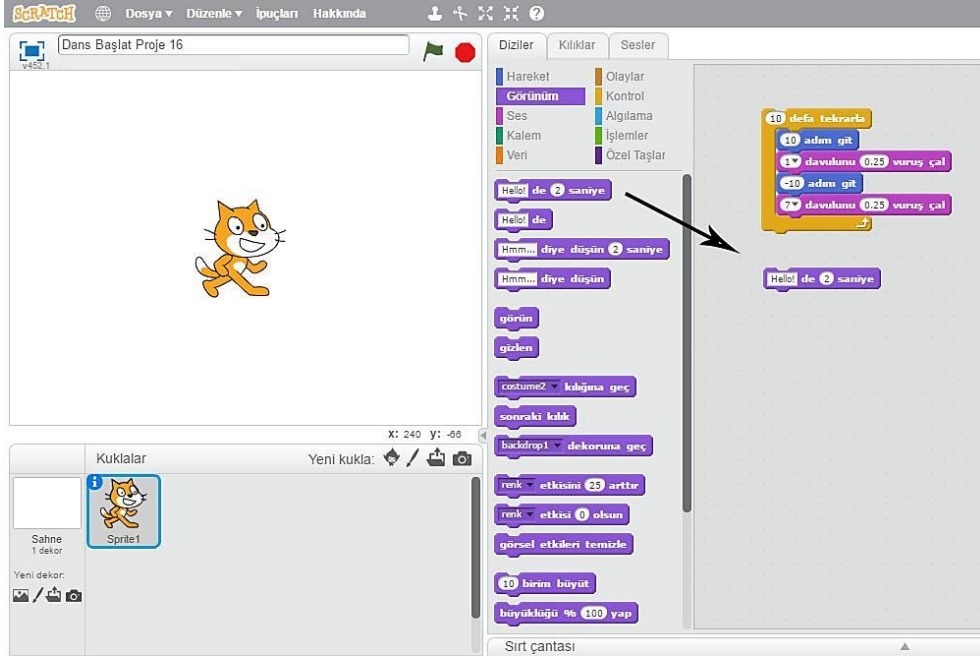


Kaç kez tekrarlanacağını değiştirebilirsiniz.

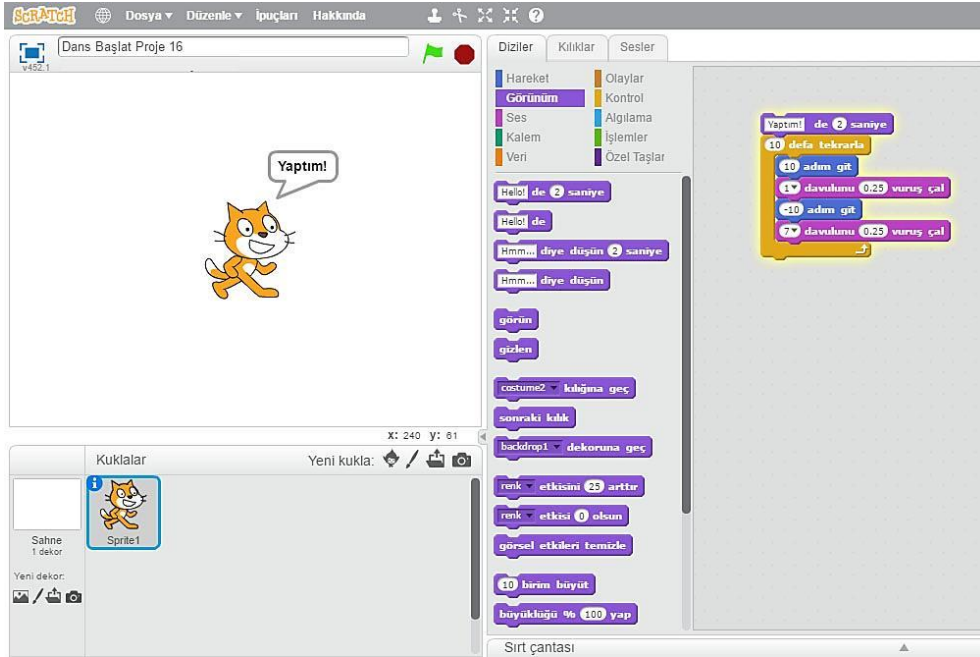
Çalıştırmak için tıklayın

Bir kod yığınını çalıştırmak için herhangi bir blok üzerine tıklayabilirsiniz.

# BİR ŞEY SÖYLE



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




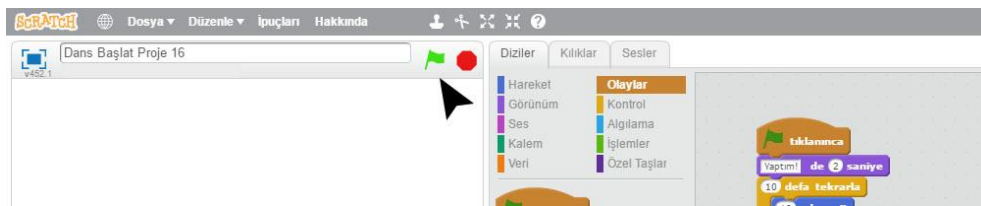
Kelimeleri değiştirmek için **DE** bloğunun içine tıklayın ve yazın.

Ardından **DE** bloğunu üst tarafa yapıştırın.

# YEŞİL BAYRAK



Bir  bloğu sürükleyin, sonra kod yığınının üstüne yapıştırın.

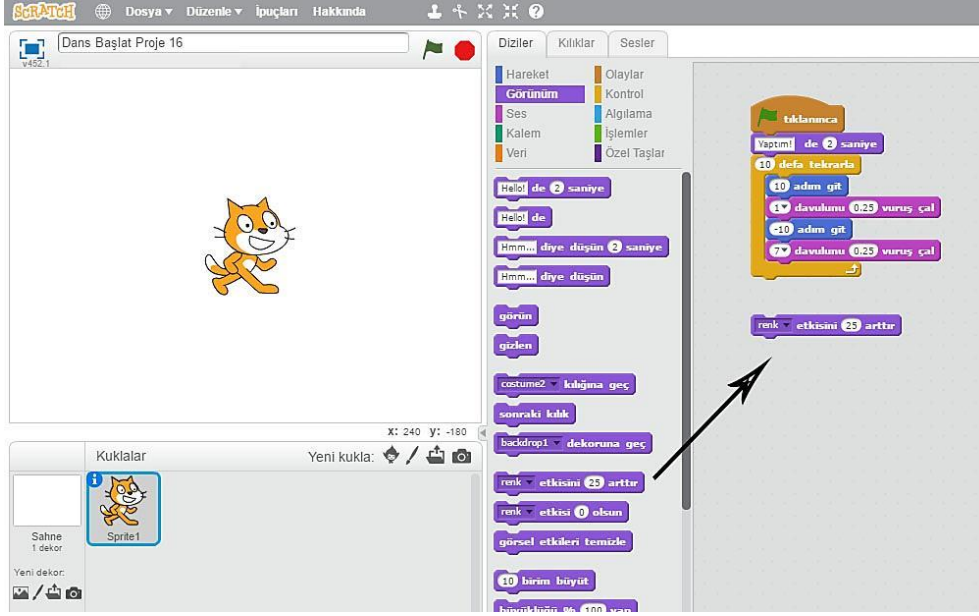


Yeşil bayrağı her tıkladığınızda, senaryonuz başlayacaktır.

Durdurmak için dur düğmesini tıklayın.



# RENK DEĞİŞTİR

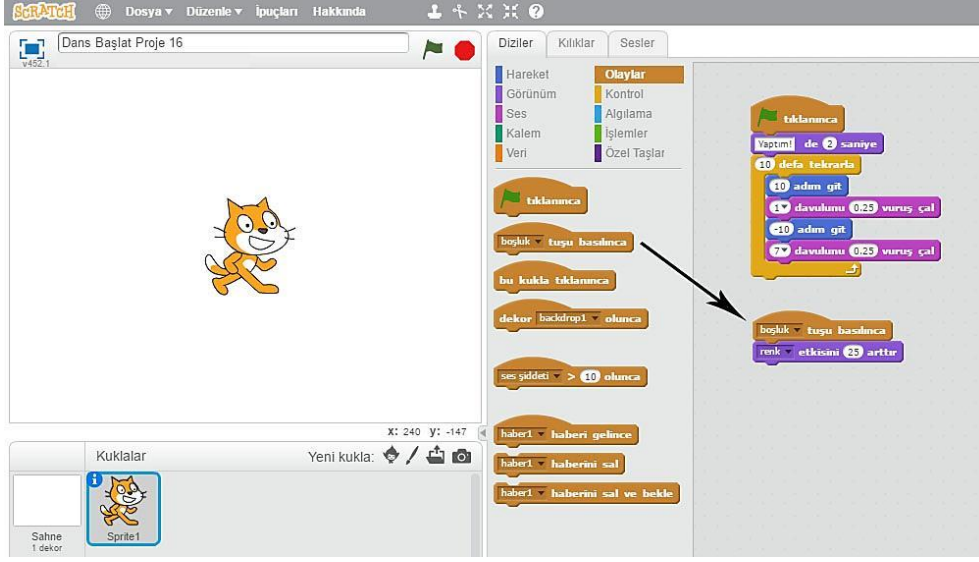


Bir **RENK ETKİSİ** bloğu (kodu) sürükleyin.



Ne yaptığını görmek için tıklayın.

# TUŞA BASMA



Bir **boşluk tuşu basılınca** bloğu tuttur.


Şimdi klavyenizdeki boşluk çubuğuna basın.



Açılır menüden farklı bir tuş seçebilirsiniz.

## BİR DEKOR EKLE

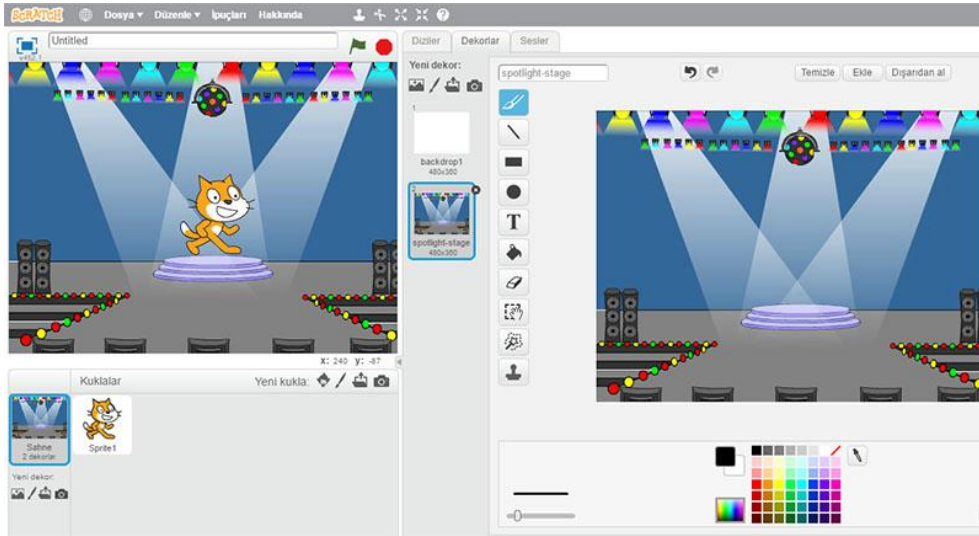
Sahne alanına çeşitli bir arka planlar ekleyebilirsiniz.

Yeni bir zemin seçmek için  düğmesine tıklayın.



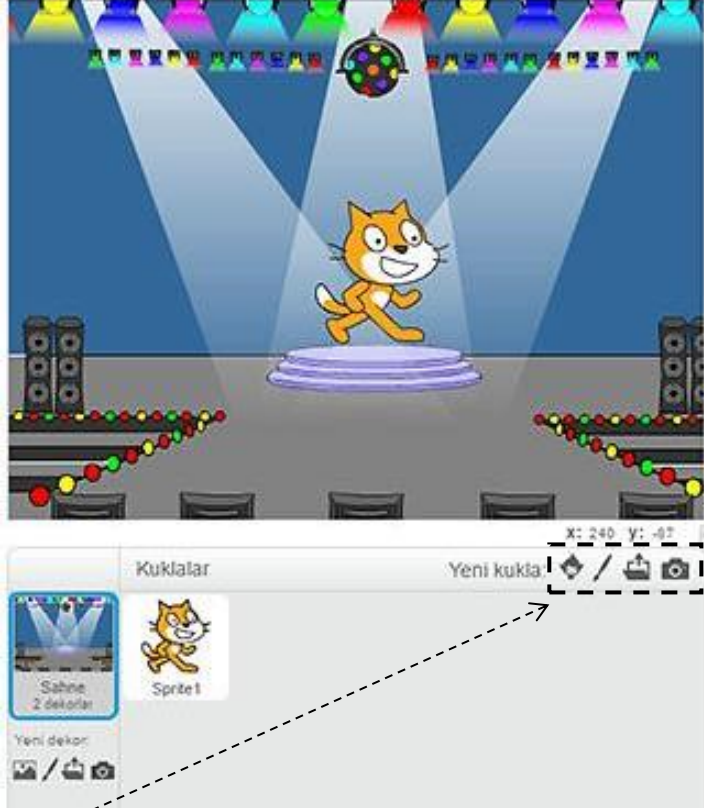
Açılan Dekor Kütüphanesinden bir dekor seçin ("spotlight-stage" gibi). Sonra Tamam düğmesine tıklayın.

Yeni dekor artık Sahne Alanı'nda görünüyor.







# BİR KUKLA EKLE

Scratch'daki her nesneye kukla denir.



Yeni bir kukla eklemek için bu düğmelerden birini tıklayın.

## YENİ KUKLA DÜĞMELERİ

-  Kütüphaneden seç
-  Yeni kuklayı çiz
-  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 aktarabilirsiniz. (MP3, AIF veya WAV formatında)

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

Açılır menüden sesinizi seçin.



## KILIK DEĞİŞ

Her kılık birden fazla kostüme sahip olabilir.

Mevcut kılığı değiştirmek için

**KILIKLAR** sekmesini tıklatın.

Ardından kılık için farklı bir kostüm tıklayın.

