

SCRATCH

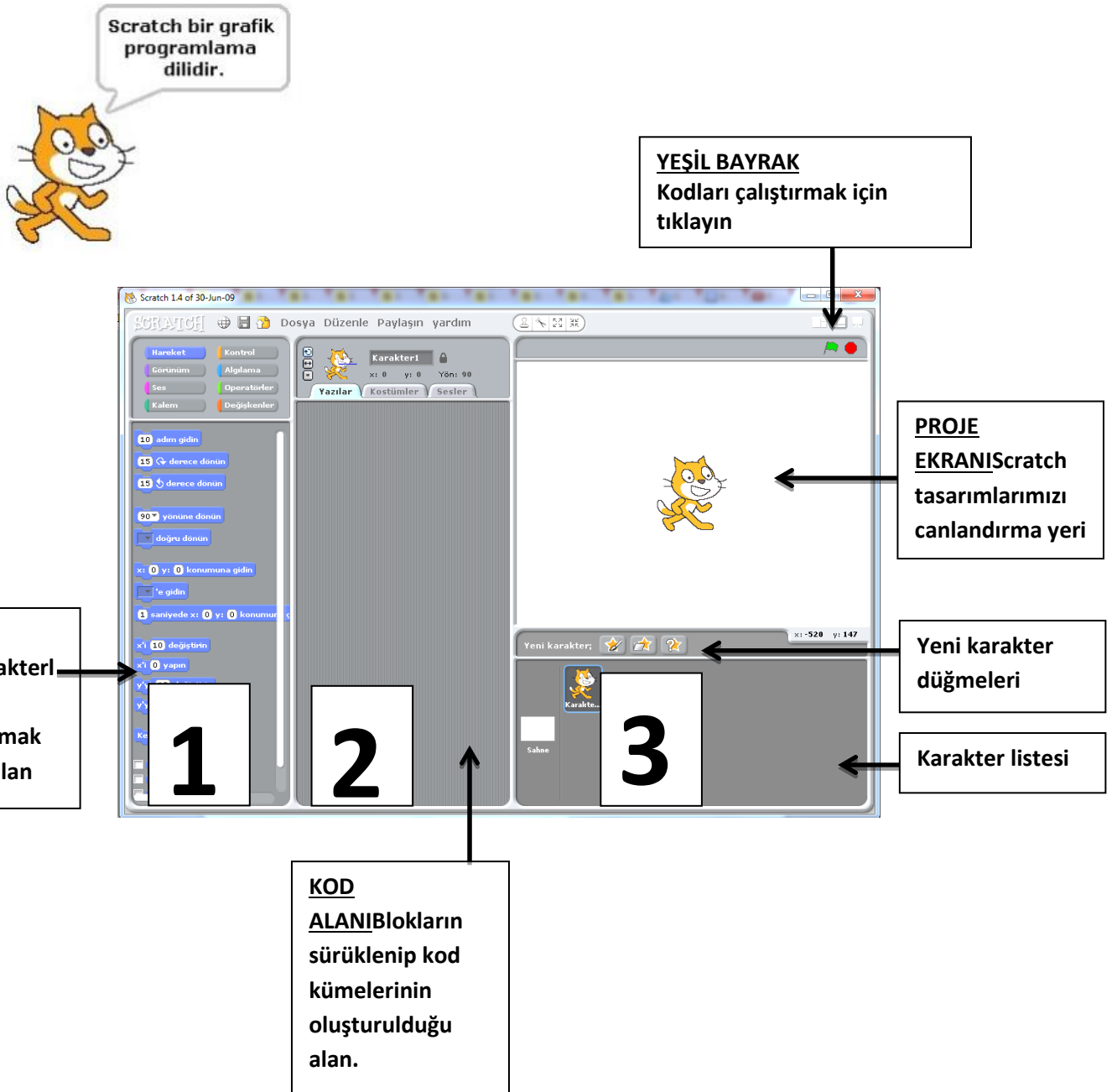
1. Hafta

Scratch bir grafik programlama dilidir.

Scratch ile resim, ses, müzik gibi çeşitli medya araçlarını bir araya getirebilir, kendi animasyonlarımızı, bilgisayar oyunlarımızı tasarlayabilir ya da interaktif hikayeler anlatabiliriz.

Scratch'in gelişmiş ve kullanması kolay bir arayüzü vardır. Scratch arayüzü 3 ana bölüme ayrılır.

1. Blok Paletinde karakterleri programlamak için kullanılan bloklar vardır.
2. Kodlama alanı bilgisayar programını yazdığımız yerdir. Buraya blokları çekip bırakarak programımızı yazarız.
3. Proje ekranı bizim sahnemizdir. Tasarladığımız her şey Scratch'in sahnesinde hayat bulur.



Scratch bir grafik programlama dilidir.

YEŞİL BAYRAK
Kodları çalıştırmak için tıklayın

PROJE EKRANI Scratch tasarımlarımızı canlandırma yeri

BLOK PALETİ Karakterlerinizi programlamak için kullanılan

KOD ALANI Blokların sürüklenip kod kümelerinin oluşturulduğu alan.

Yeni karakter düğmeleri

Karakter listesi

1

2

3

Scratch 14 of 30-Jun-09

Dosya Düzenle Paylaşım yardım

Hareket Kontrol Görunüm Algılama Ses Operatorler Kalem Değişkenler

Karakterler x: 0 y: 0 Yön: 90

Yazılar Kostümler Sesler

10 adım gidin

15 derece dönün

15 derece dönün

90 yönüne dönün

doğru dönün

x: 0 y: 0 konumuna gidin

'e gidin

1 saniyede x: 0 y: 0 konumuna

x'i 10 değiştirin

x'i 0 yapın

Yeni karakter; * * *

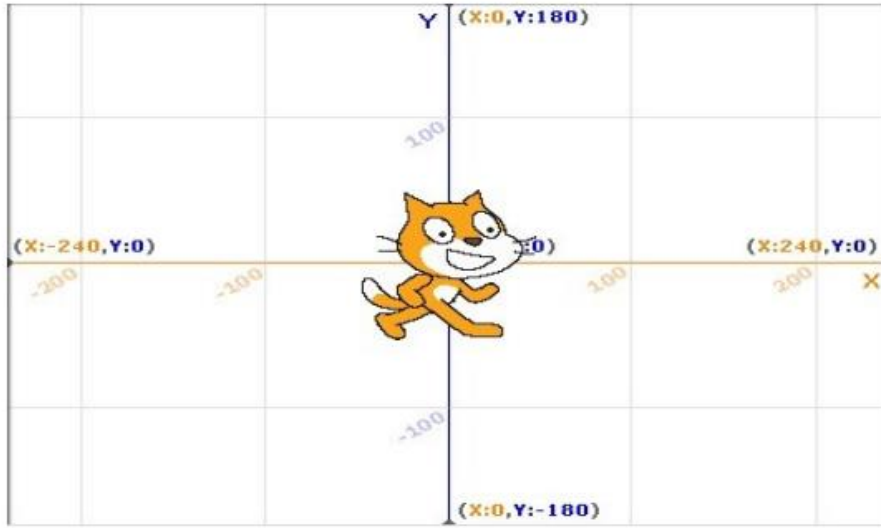
Karakter...

Sahne

x: -520 y: 147

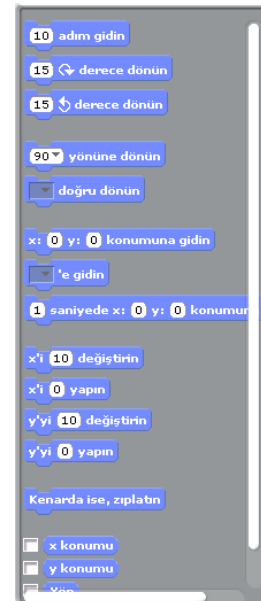
SCRATCH

Scratch sahnesi aslında bir koordinat düzlemidir. Bütün animasyonlarımız ve bilgisayar oyunlarımız bu koordinat düzlemi üzerinde tasarlanır. Scratch karakteri olan kedi program açıldığı zaman (0,0) noktasındadır. Ekranın üstünde karakterlerimizin x ve y değerlerini görebiliriz.



1. Kod Bölümü

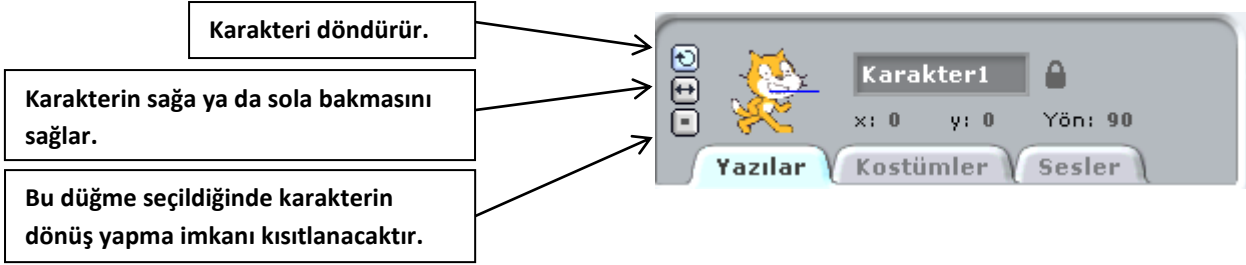
Kod bölümü ana ekranın en solunda bulunan bölümdür. Bu bölümün üst kısmında, bu bölümde kullanabileceğimiz kodların grupları yer almaktadır. Genel olarak kodlar, yeteneklerine göre gruplanmışlardır. Aşağıdaki şekilde de görüldüğü gibi 8 farklı grup olarak sunulan bu bölümdeki sekmelere tıkladığınızda, tıkladığınız gruba ait tanımlamalar ekranda belirir.



SCRATCH

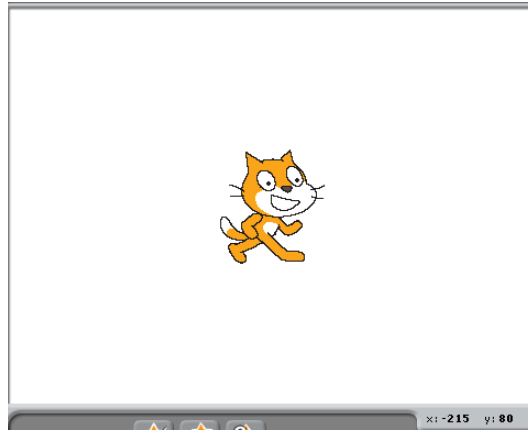
2. Kodlama Paneli

Bu bölüm ana ekranın tam ortasında bulunan kısımdır. Temel olarak bu bölümde yine iki ayrı pencereden oluşmuştur. Üst pencerede bulunan bilgiler, kullandığınız karakterin ismi, yeri, yönü ve karakterin dönebilme yeteneğini bildiren bilgileri barındırır.



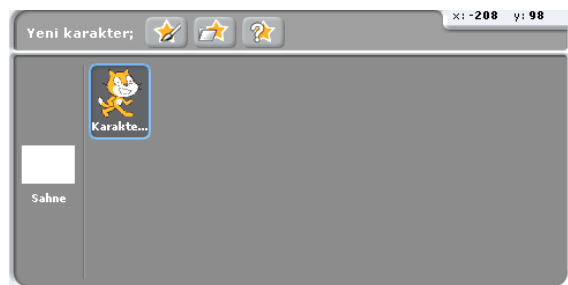
3. Sahne ve Karakterler

Ana ekranın sağ üst tarafında bulunan bölüm, sahne olarak adlandırılır. Karakterlerinizin ve olaylarınızın gerçekleşeceği yer burasıdır. Sahne x ye koordinatlarıyla kontrol edilir. İşaretçinizi sahne üzerinde gezdirdiğinizde, sahne bölümünün sağ alt köşesinde x ve ye koordinatlarının değiştiğini görebilirsiniz



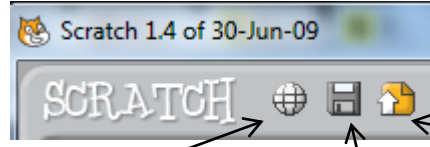
Sahnenin sağ üst köşesindeki yeşil bayrak programı çalıştırmanızı sağlar. Kod bloğunda yazmış olduğunuz komutlar çalışmaya başlar. Yine sahnenin sağ üst köşesinde bulunan kırmızı yuvarlak ise çalıştırmış olduğunuz bir programı durdurmanızı sağlar.

Sahnenin altında yer alan karakterler paneli hazırladığımız ya da hali hazırda Scratch ile beraber gelen karakterlerin bulunduğu kütüphaneden seçtiğimiz, karakterlerin bulunduğu panelidir.



Karakterler panelinde sahneye tıkladığımızda açılan kod paneli sahne(arkaplan) a ait düzenlemeler yaptığımız bölümdür.

SCRATCH



Dil seçeneği düğmesi

Çalışmayı kaydetme düğmesi

Çalışmayı scratch sitesine yükleme düğmesi



Karakter çoğaltma d.

Karakter silme d.

Karakter büyütme d.

Karakter küçültme d.