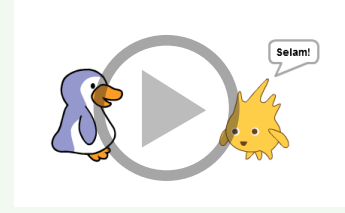


ŞAKACI PENGUEN

1

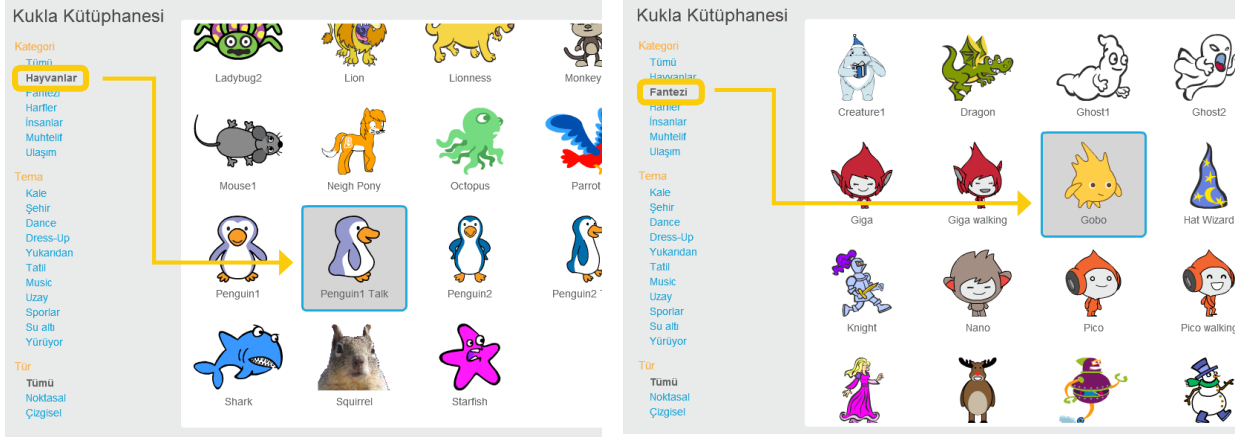
Bu çalışmada karakterlerimizin birbirleri ile konuşmalarını sağlayacak, aynı zamanda da bir sahneden diğerine nasıl geçebileceğimizi öğreneceğiz. Bunun için derste izlediğimiz Şakacı Penguen projesini hatırlamamız ya da yeniden izlememiz gerekiyor. Şimdi bu projeyi yeniden mjs rşpk çalışacağız. Bunun için 2 yöntemimiz var; konuşmaları zamanlamak ve habersal bloklarını kullanmak.

Biz ilk önce karakterlerimizin konuşmalarını zamanlayacağız.



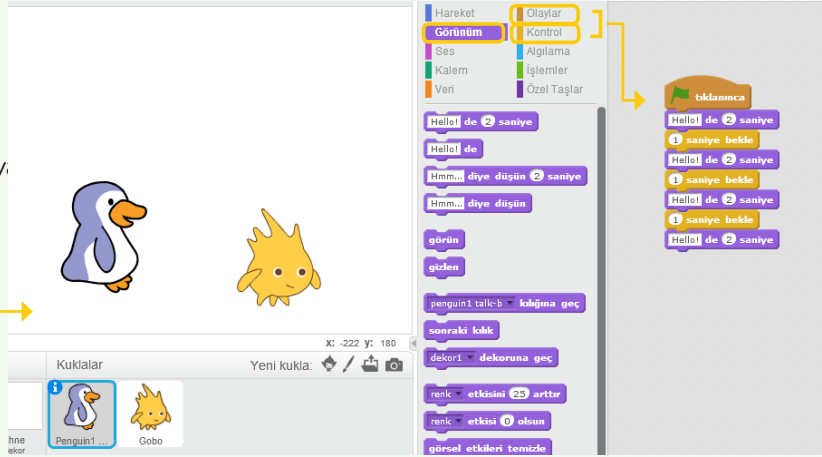
2

Projeye başlamak için kediği silerek Penguen ve Gobo kukllarını kukllara çift tıklayarak seçin.



3

Penguen kuklas i in yanda g rd n z kodlar biraray getirin.



Kod bloklarındaki yazıları şekildeki gibi düzenleyin.



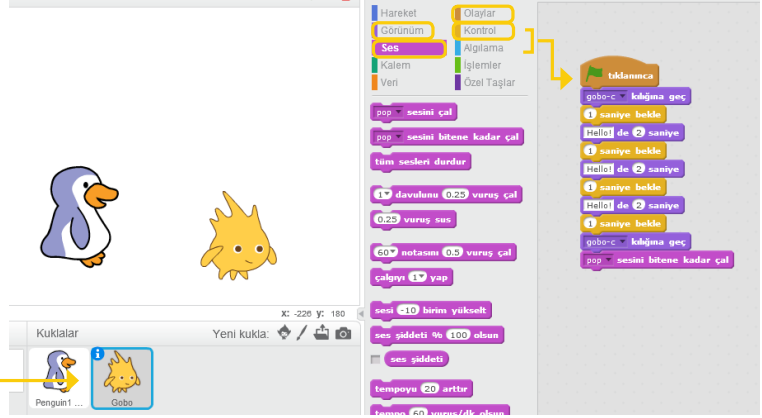
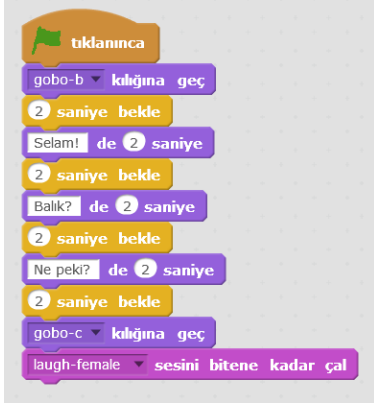
Bloklar tek tek seçip ekleyebileceğiniz gibi kopyalayıp da çoğaltabilirsiniz.



ŞAKACI PENGUEN

4

Gobo kuklası için yanda gördüğünüz kodları biraraya getirin.

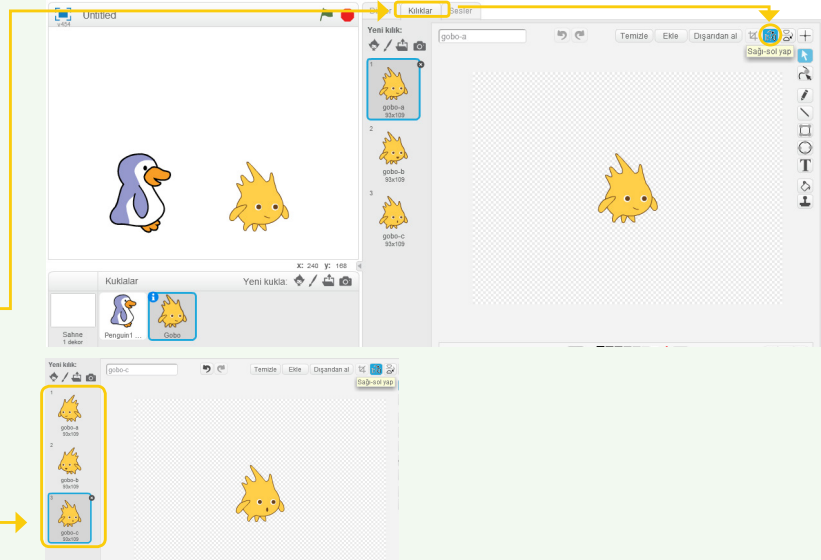


Kod bloklarındaki yazıları soldaki şekildeki gibi düzenleyin. “Laugh-female” sesi ses kütüphanenizde yoksa herhangi bir kahkaha sesi bulabilir ya da kendi sesinizi kaydedebilirsiniz.

Bayrağa bastığınızda ne oluyor?
Şakacı Penguen projeniz çalışıyor mu?

5

Şu anda Gobo ve Penguen birbirlerine bakmıyorlar. Bunu düzeltmek için Kılıklar sekmesindeki sağ-sol yap tuşuna tıklayarak, Gobo’yu Penguen’e doğru döndürebiliriz. Bunu her 3 kılık için de yapmamız gerekiyor.

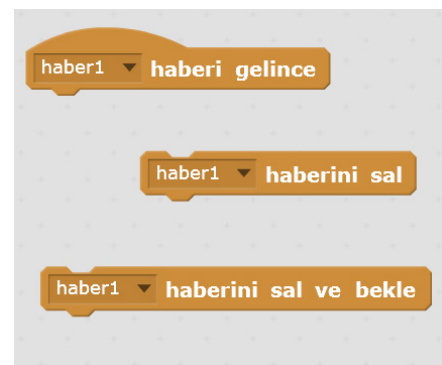


6

Şimdi de ikinci yöntem olan Habersal bloklarını deneyelim.

Habersal blokları scratch öğelerinin (kuklaların ve sahnelerin) birbirleri ile iletişim kurmalarını sağlar. Bir kukla için yazdığınız bloklar, Habersal komutu sayesinde diğer kuklaların eylemlerini de etkiler. Bir hareketi başlatmak için “... haberini sal” (haberi gönderir ve hemen eyleme geçmesini sağlar) ya da “... haberini sal ve bekle” (haberi gönderir ve sonraki eyleme dek bekler) komutları kullanılır ve şapkalı “... haberini gelince” komutu bu haberleri alarak bir sonraki eylemi gerçekleştirir. Örneğin bu projedeki gibi karşılıklı konuşmayı sağlamak için kullanılabilir.

Sizce yandaki blokları kullanarak bu projeyi nasıl yazabiliriz?

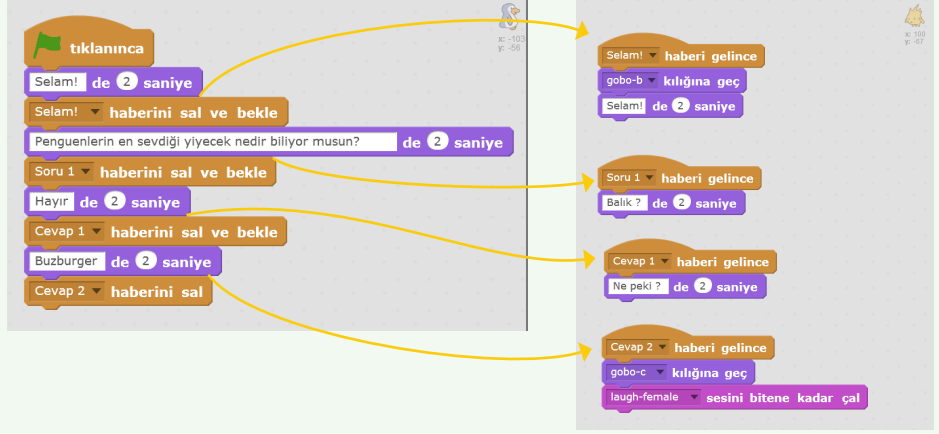


ŞAKACI PENGUEN

7

İşte böyle!

İlk yöntemde konuşmaları birbirine zamanlarken bu yöntemle Penguen ve Gobo komutları arasında bir iletişim kurmuş olduk. Penguen'in eylemleri Gobo'nun eylemlerini harekete geçirdi. Böylece Penguen ve Gobo sahnede iletişim kurarken perde arkasında da bizim yazdığımız komutlar iletişim kurdular.



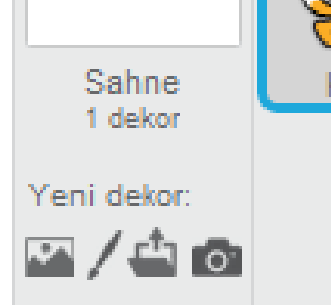
Sahne Dekorları Arasında Geçiş

1

Bir hikaye anlatmak için kullandığımız bir diğer öğe de dekorlardır. Dekorlar hikayeyi anlattığımız mekanı değiştirerek hikayenin gidişatı hakkında bize bilgi verirler. Scratch'te sahne bölümünden farklı dekorları kullanarak biz de hikayemizi zenginleştirebiliriz.

Şimdi biraz deneme yapalım.

Arkaplan görsellerini seçmek için Scratch'in dekor kütüphanesini kullanabilir, fırça simgesine basarak kendi çiziminizi yapabilir, ya da bilgisayarınızda bulunan bir görseli buraya ekleyebilirsiniz. Hatta eğer isterseniz bilgisayarınızın kamerasını kullanarak kendi resminizi de çekebilirsiniz.



2

Görünüm ve olaylar gruplarındaki kod bloklarını kullanarak sahneler arasında geçiş sağlayabilirsiniz.

Unutmayın tıpkı kuklalar gibi sahnelerin de kendi kodlama alanı bulunur. Hem kuklalar için hem de sahneler için bloklar içinde "dekor" öğesine dair bloklar ile keşif yapın.



ŞAKACI PENGUEN

3

Örneğin iki dekor arasında sahne tıkladığında tuşunu kullanarak geçiş yaptık.

The image displays two screenshots of the Scratch software interface, illustrating a scene transition. The top screenshot shows a bedroom scene with a bed, a window, and a poster that says "SCRATCH Rocks". A yellow, spiky character named "Gobo" is on the floor. The "Diziler" (Scripts) tab is active, and the "Yeni dekor:" (New Decor) menu is open, showing three options: "dekor1", "bedroom2", and "Sokak". The "bedroom2" option is selected. The bottom screenshot shows the same scene, but the "Sokak" (Street) decor is now active, and the "Gobo" character is on the cobblestone floor. The "Diziler" tab is still active, and the "Yeni dekor:" menu is open, showing the "Sokak" option selected. The "Sahne tıkladığında" (When clicked on stage) block is visible in the "Diziler" tab, and the "Sokak - dekoruna geç" (Go to Sokak - decor) block is selected. The "Görünüm" (Appearance) tab is also visible, showing the "Görünüm" (Appearance) block selected.