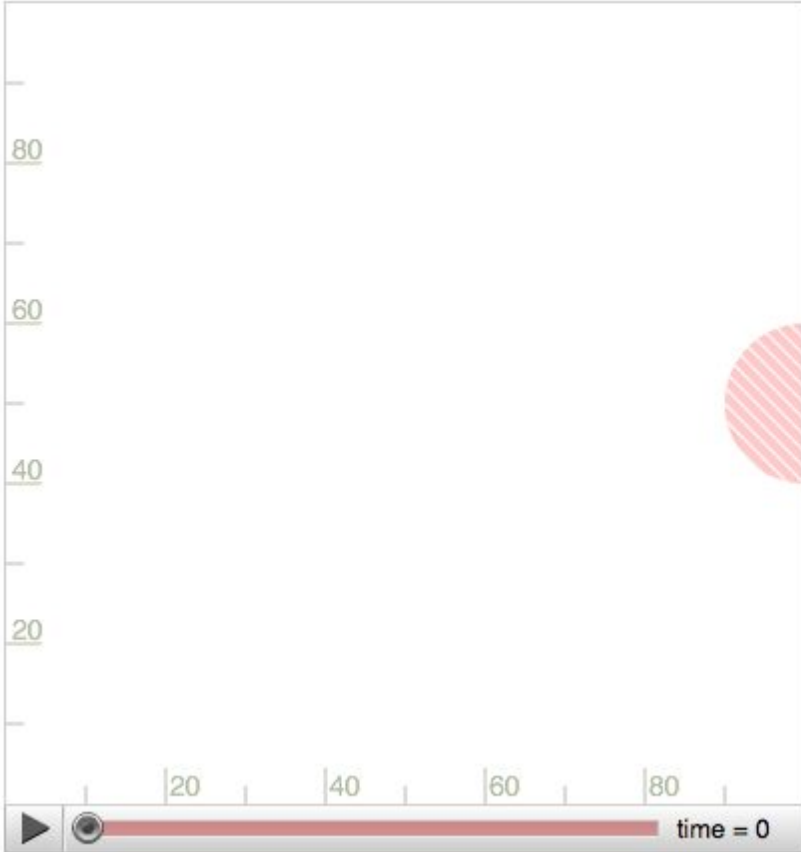


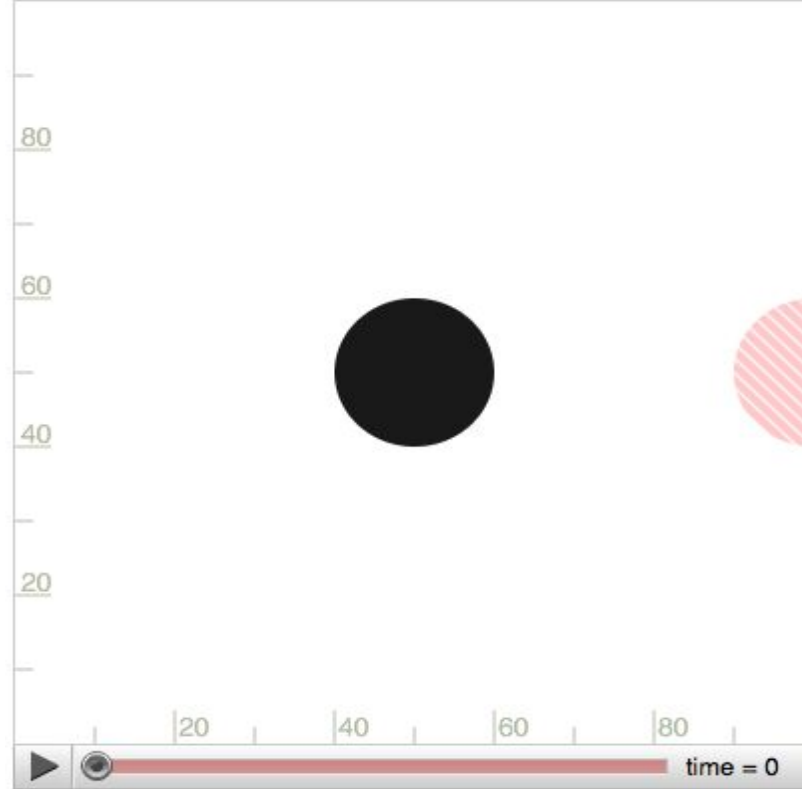
BLOCKLY OYUNLAR
FİLM 3 - 5



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.

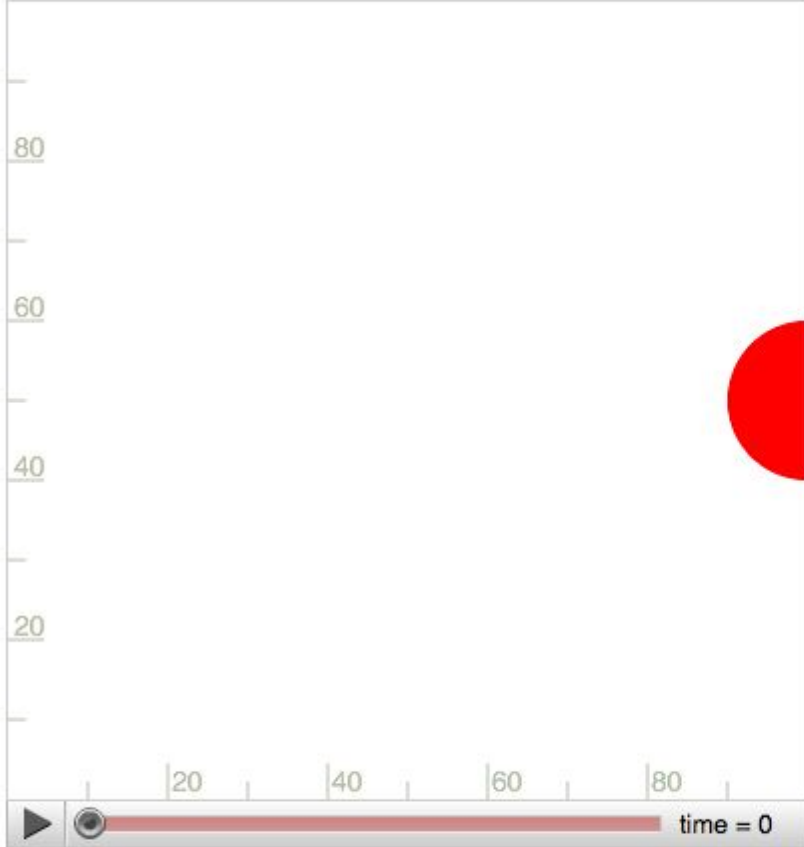


Film

Renk

Matematik

| | |
|---------|----|
| daire x | 50 |
| y | 50 |
| yarıçap | 10 |



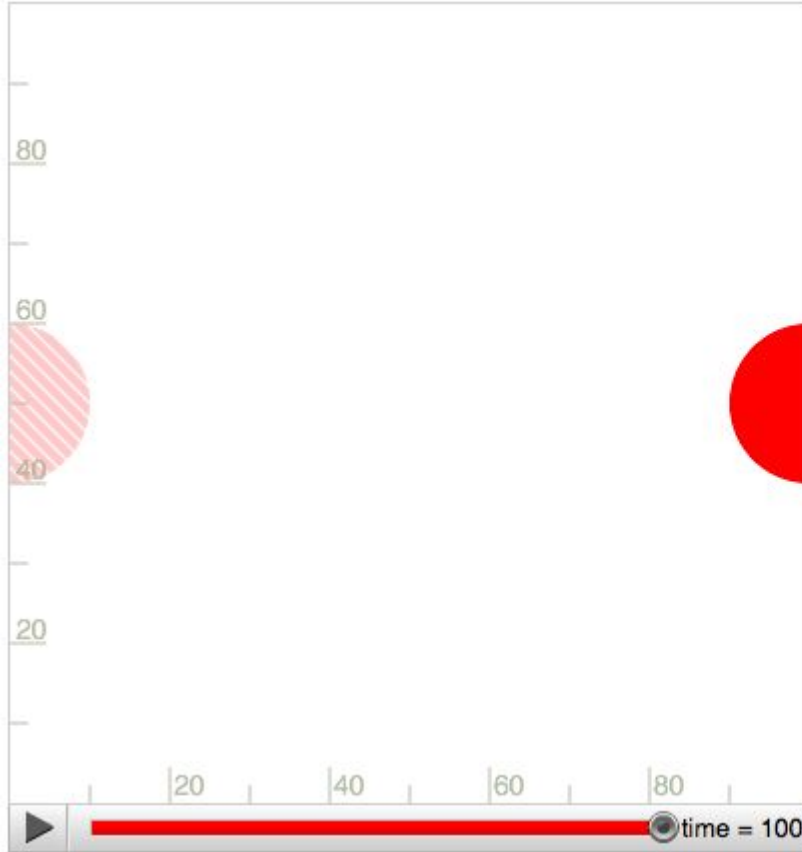
Film
Renk
Matematik

```
renge 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

renği ayarla

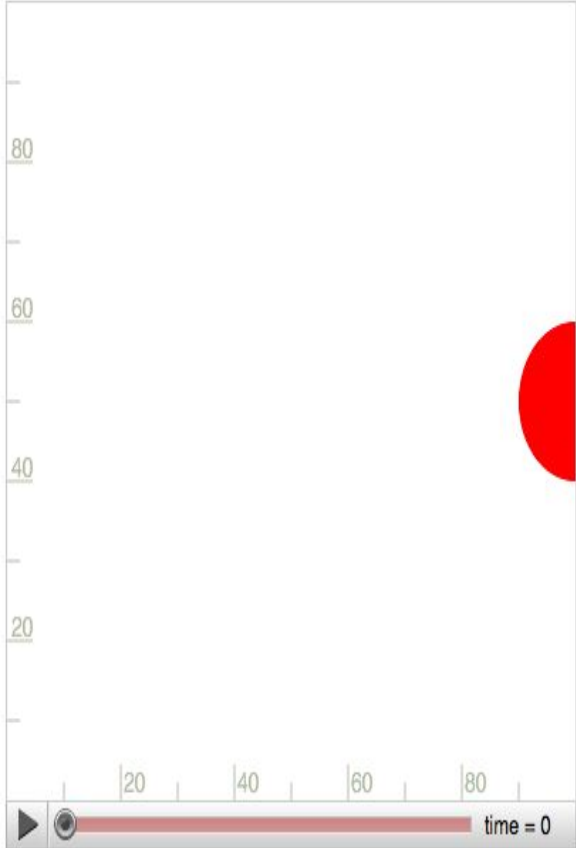
daire x 100

y 50

yarıçap 10

time (0 → 100)

1 + 1



Film

Renk

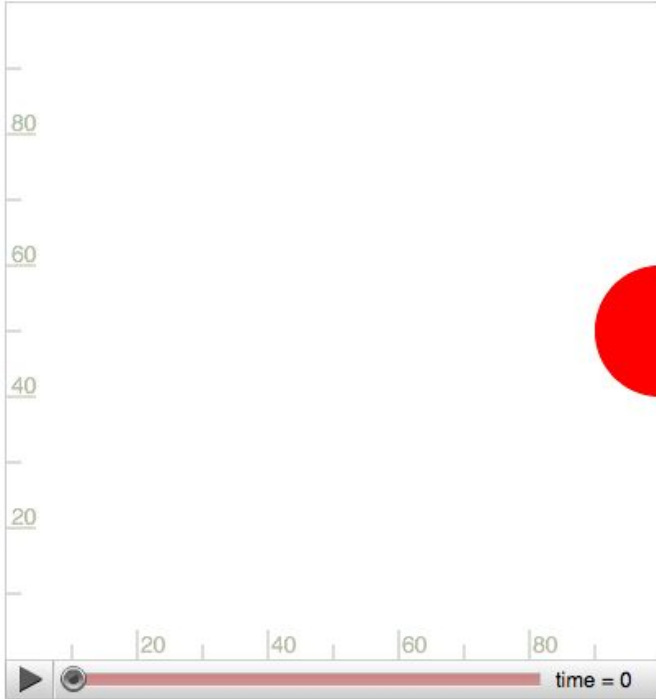
Matematik

```
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.

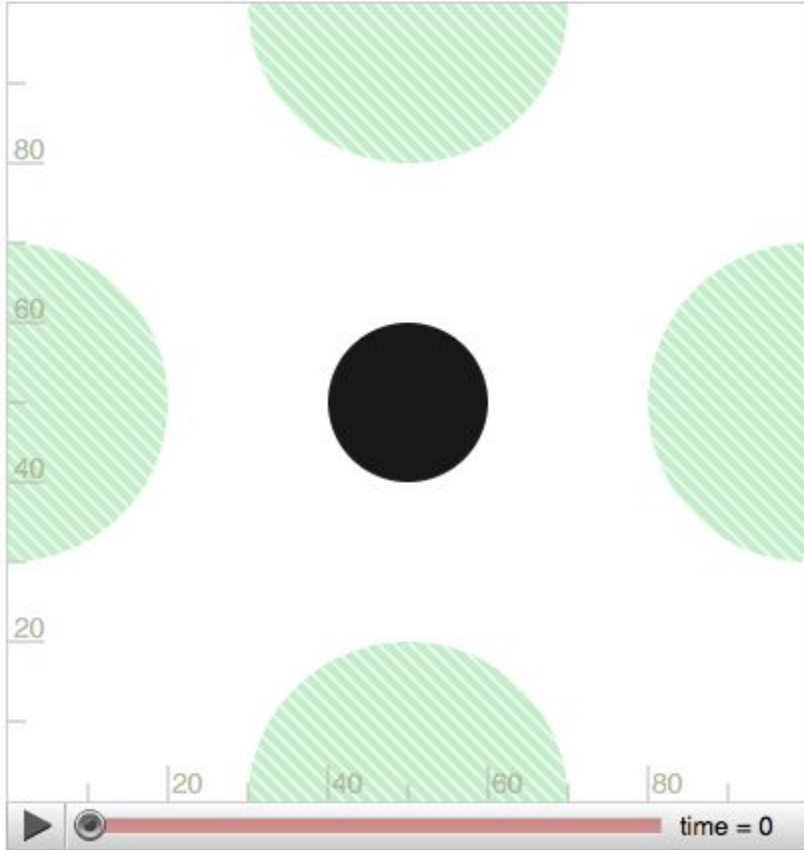


Film
Renk
Matematik

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

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.



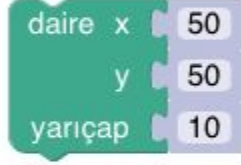
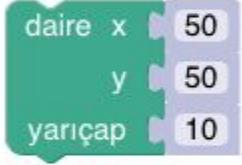
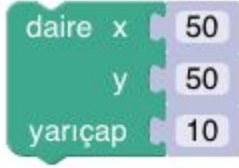
Film
Renk
Matematik

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.

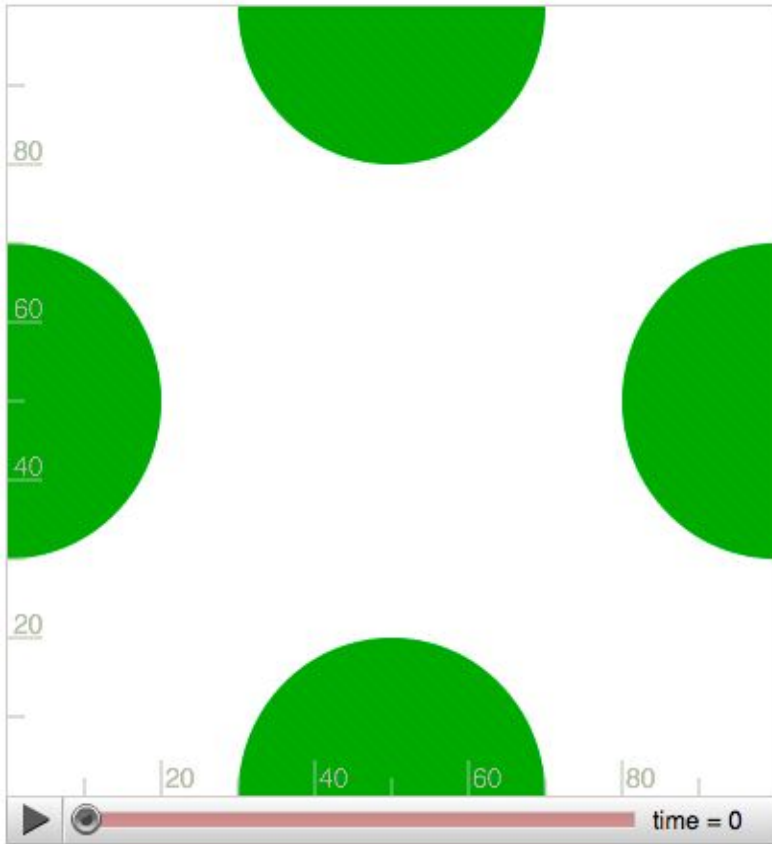
Daha sonra tüm dairelerin rengini düzenliyoruz.

```
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
```



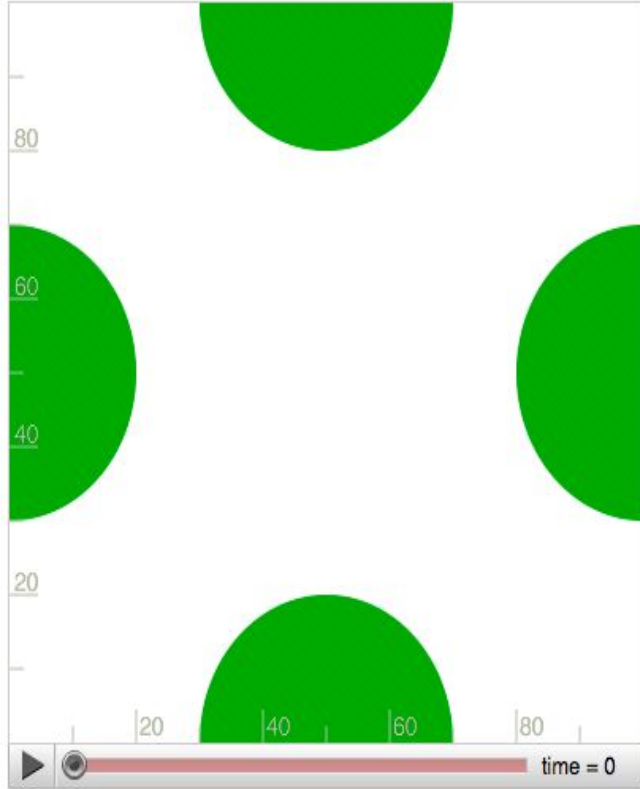
Film
Renk
Matematik

```
rengi ayarla [green]
daire x 0
y 50
yarıçap 20
```

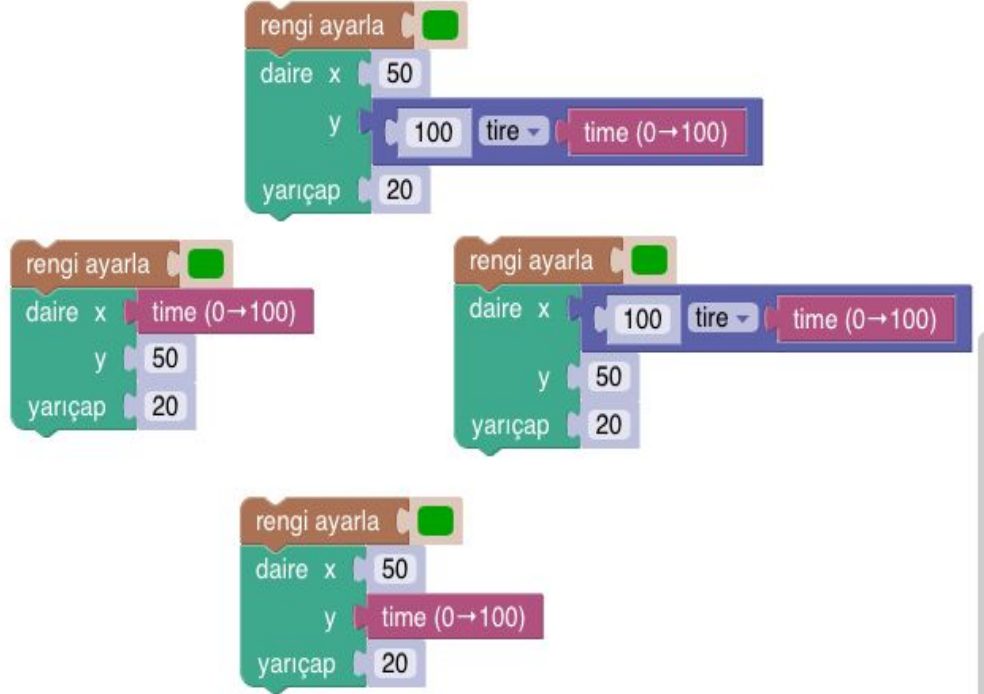
```
rengi ayarla [green]
daire x 50
y 100
yarıçap 20
```

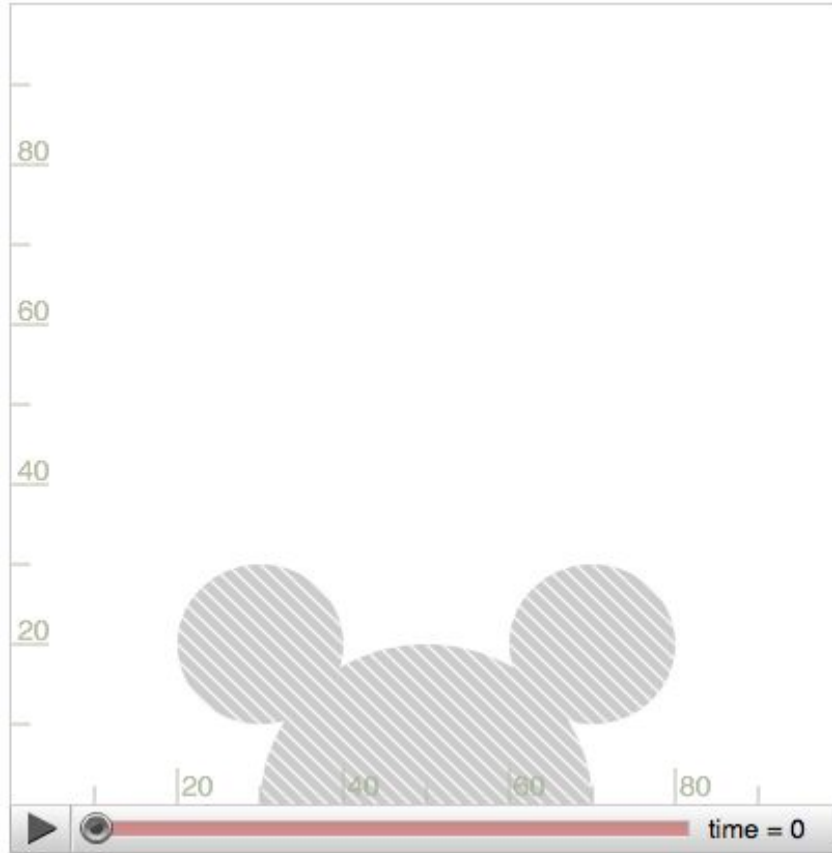
```
rengi ayarla [green]
daire x 100
y 50
yarıçap 20
```

```
rengi ayarla [green]
daire x 50
y 0
yarıçap 20
```

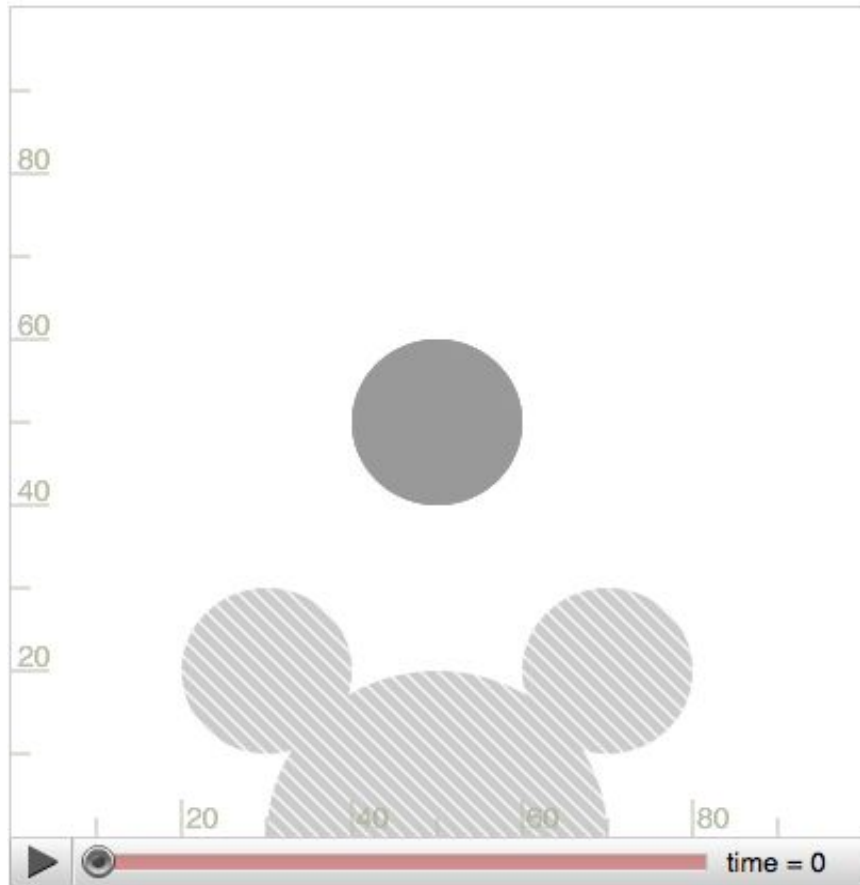


Film
Renk
Matematik





Film
Renk
Matematik

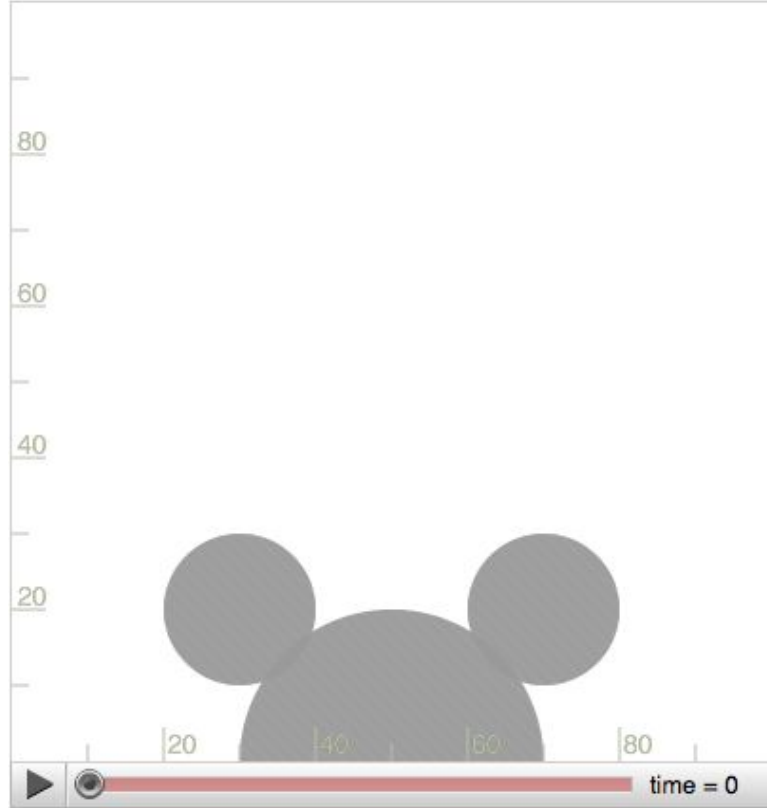


Film
Renk
Matematik

```
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
```



Film
Renk
Matematik

```
renği ayarla
daire x 30
    y 20
yarıçap 10

renği ayarla
daire x 70
    y 20
yarıçap 10

renği ayarla
daire x 50
    y 0
yarıçap 20

1 + time (0→100)
```

rengi ayarla

daire x 30

y 20 + time (0→100)

yarıçap 10

rengi ayarla

daire x 70

y 20 + time (0→100)

yarıçap 10

rengi ayarla

daire x 50

y 0 + time (0→100)

yarıçap 20