

UZAYLIYLA SOHBET

1

Bugün bizimle konuşan bir uzaylı karakter yaratacağız. Projeye başlamadan önce şunlara karar vermelisiniz:

- Karakterinizin adı ne?
- Nerede yaşıyor?
- Nası bir karakter? Mutlu mu? Ciddi mi? Komik mi?

2

Kedi kuklasını silip bu kuklalardan birini seçin ve projenize başlayın.



Nano



Pico



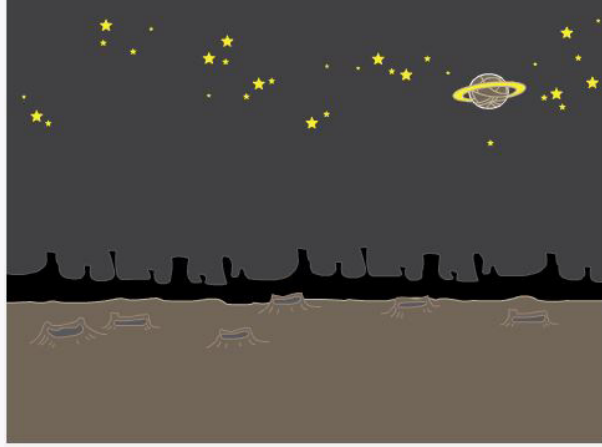
Giga



Tera

3

Kendinize bir arka plan seçin. Dekor kütüphanesinde Uzay bölümünde bulunan bu görseli kullanabilir ya da uzaylı karakterinin bulunmasını istediğiniz başka bir dekor seçebilirsiniz.



4

Haydi şimdi karakterimizin bizimle konuşmasını sağlayalım!

Karaktere tıklayın ve bu blokları kullanın. Açık mavi renkte olan Algılama bloklarından olan "Adın ne?" diye sor ve bekle kodu ekrana soru yazdırmamızı sağlar.

bu kukla tıklanınca

Adın ne? diye sor ve bekle

Ne kadar güzel bir isim de 2 saniye

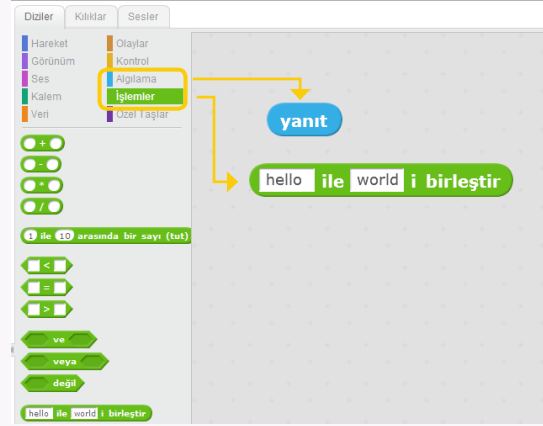
Bakalım işe yarıyor mu? Karakterine tıkla, sana Adın ne diye soracak, cevabı yaz ve bekle.

UZAYLIYLA SOHBET

5

Karakterimiz her seferinde aynı cevabı veriyor "Ne güzel bir isim". İsmimizi öğrenip ona göre cevap vermesini de sağlayabiliriz. Bunu 3 adımda yapacağız.

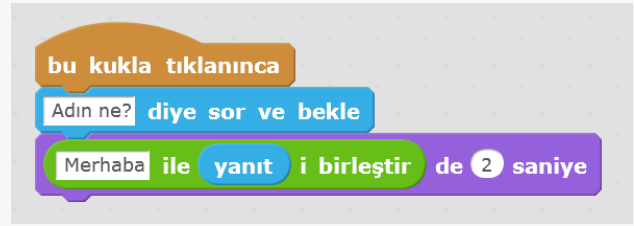
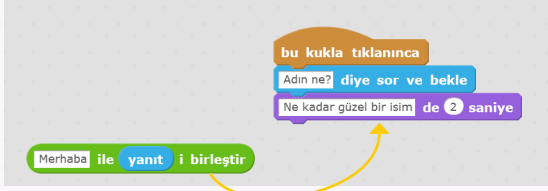
1. Algılama grubundan "yanıt" tuşunu ve İşlemler grubundan "... ile...i birleştir" kodlarını alalım.



2. Yanıt tuşunu "world" yazan yere sürükleyelim ve "hello" yazan yeri "merhaba" diye güncelleyelim.



3. Bu oluşturduğumuz bloğu "... de ... saniye" tuşunun içine yerleştirelim.



Şimdi tekrar deneyelim. Nasıl oldu? Herhangi bir problem var mı? (Merhaba yazarken bir boşluk eklemen gerebilir.)

6

Bazen sordüğümüz ismi sonradan başka şeyler için kullanmak isteyebiliriz. Bu durumda "isim" adı altında yeni bir değişken oluşturabiliriz.

Veri grubundan bir değişken oluştur 'u seçiyoruz.

Ve açılan pencerede değişken adına "isim" yazıyoruz.



UZAYLIYLA SOHBET

7

Yeni değişkenimiz veri grubunda oluştu.

Şimdi buradan " isim ... olsun" tuşunu ve algılama grubundan "yanıt" tuşunu çalışma alanımıza alalım.

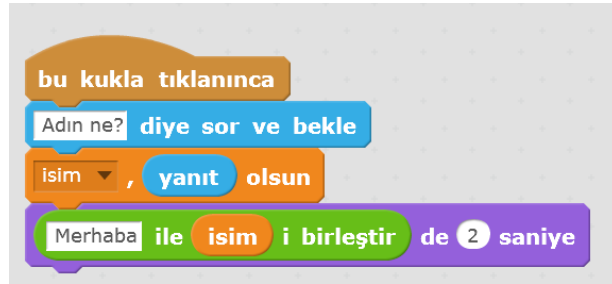
İsim ve yanıt olsun şeklinde iç içe yerleştirelim.

Yine verilerden isim tuşunu Merhaba ile "isim" i birleştir şeklinde güncelleyelim.



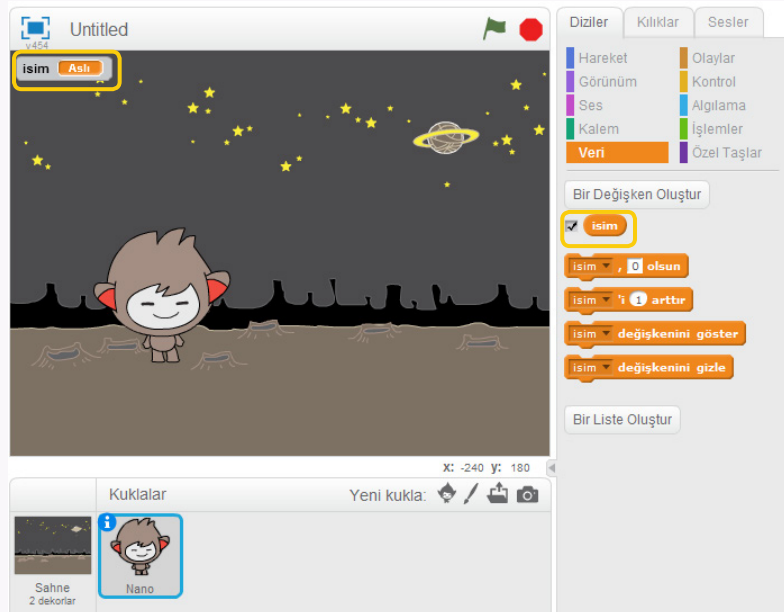
8

Şimdi kodumuzu bu şekilde değiştiriyoruz. Böylece cevap olarak yazdığımız isim bir değişken olarak saklandı ve biz onu farklı kodlar içinde de kullanabiliriz.



9

Değişkenlerimizden "isim" in yanındaki kutu seçili olduğunda isim değişkeni sahnemizde de görünür.



UZAYLIYLA SOHBET

10

Oluşturduğumuz isim değişkenini başka kodlar için de kullanabiliriz demiştik.

Şimdi karakterimizin başka bir soru daha sormasını sağlayalım.



```
bu kukla tıklanınca
  Adın ne? diye sor ve bekle
  isim , yanıt olsun
  Merhaba ile isim i birleştir de 2 saniye
  Okula gidiyor musun? ile isim i birleştir diye sor ve bekle
```

11

Bu soruya cevabımız evet ise karakterimizin "harika" demesini istiyoruz. Bunun için bir "eğer" tuşu ve bir eşitlik tuşu kullanmamız gerekecek.




```
Diziler Kılıklar Sesler
Hareket Görünüm Ses Kalem Veri Olaylar Kontrol Algılama İşlemler Özel Taşlar
1 saniye bekle
10 defa tekrarla
sürekli tekrarla
eğer ise
Hello! de 2 saniye
yanıt
eğer ise
```

12

Bu kodu yazdığımızda ve karakterimizin soruya evet cevabı verirse harika demesini, başka bir cevap verirse hiçbir şey söylememesini sağlamış olduk.

Şimdi bir deneyelim.



```
eğer yanıt = Evet ise
  Harika de 2 saniye
```



```
bu kukla tıklanınca
  Adın ne? diye sor ve bekle
  isim , yanıt olsun
  Merhaba ile isim i birleştir de 2 saniye
  Okula gidiyor musun? ile isim i birleştir diye sor ve bekle
  eğer yanıt = Evet ise
    Harika de 2 saniye
```

UZAYLIYLA SOHBET

13

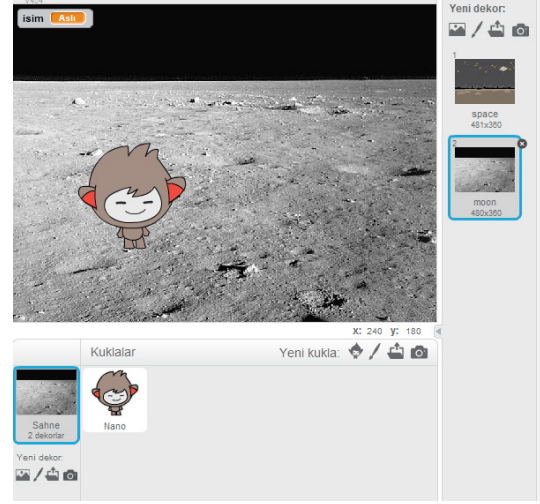
Başka bir cevap verdiğimizde de karakter bizi yanıtlasın istiyorsak bu sefer "eğer" bloğu yerine "eğer / değilse" bloğu kullanmamız gerekir. İşte böyle:

```
bu kukla tıklanınca
Adın ne? diye sor ve bekle
isim , yanıt olsun
Merhaba ile isim i birleştir de 2 saniye
Okula gidiyor musun? ile isim i birleştir diye sor ve bekle
eğer yanıt = Evet ise
Harika de 2 saniye
değilse
Hımm de 2 saniye
```

14

Nano'nun sorusuna cevap verdiğimizde dekorun değişmesini de sağlayabiliriz. Bunun için projemize yeni bir dekor eklemeliyiz. Bunu geçen hafta öğrenmiştik. Nasıl yapıldığını hatırlıyor musunuz?

Önce yeni dekorumuzu kütüphaneden seçiyoruz. Mesela "moon".



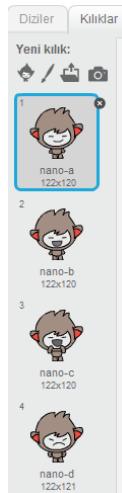
15

Dekor değişiminin bizim soruya verdiğimiz cevaba göre olmasını sağlayalım.

```
Ben şimdi aya gidiyorum benimle gelmek ister misin? diye sor ve bekle
eğer yanıt = Evet ise
moon dekoruna geç
```

16

Aynı zamanda karakterimiz de sevinç, bunun için Nano karakterinin güldüğü Nano-b kılığına geçiş yapıyoruz.



```
Ben şimdi aya gidiyorum benimle gelmek ister misin? diye sor ve bekle
eğer yanıt = Evet ise
moon dekoruna geç
nano-b kılığına geç
```

UZAYLIYLA SOHBET

17

Hatta karakterimizi sevinçten zıplattmayı da başarabiliriz.

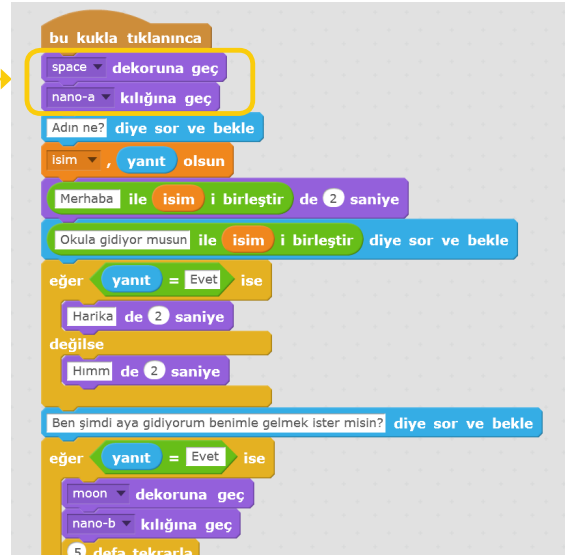
Şimdi bir deneyelim.



```
Ben şimdi aya gidiyorum benimle gelmek ister misin? diye sor ve bekle
eğer yanıt = Evet ise
  moon dekoruna geç
  nano-b kılığına geç
  5 defa tekrarla
    y'yi 10 arttır
    0.1 saniye bekle
    y'yi -10 arttır
    0.1 saniye bekle
```

18

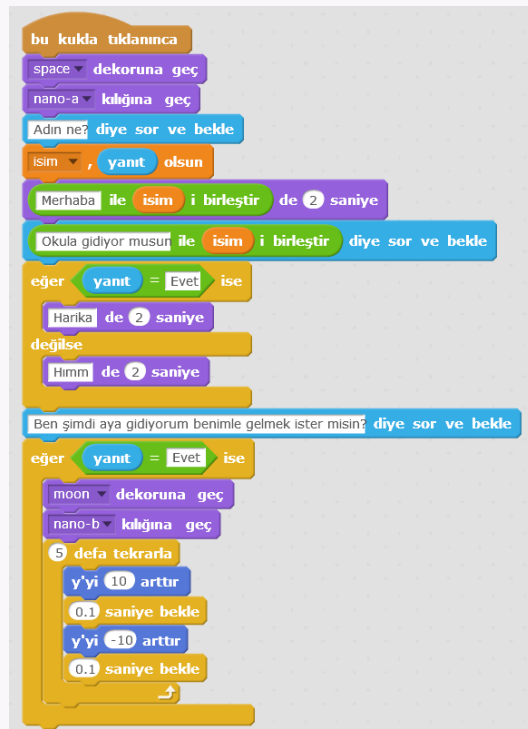
Projemizi başlattığımızda uzay dekorunda ve Nano'nun ilk kılığında olmasını sağlamak için bu kodları projemizin başına eklememiz gerekiyor.



```
bu kukla tıklanınca
  space dekoruna geç
  nano-a kılığına geç
  Adın ne? diye sor ve bekle
  isim , yanıt olsun
  Merhaba ile isim i birleştir de 2 saniye
  Okula gidiyor musun ile isim i birleştir diye sor ve bekle
  eğer yanıt = Evet ise
    Harika de 2 saniye
  değilse
    Himm de 2 saniye
  Ben şimdi aya gidiyorum benimle gelmek ister misin? diye sor ve bekle
  eğer yanıt = Evet ise
    moon dekoruna geç
    nano-b kılığına geç
    5 defa tekrarla
```

19

Ve projemiz en sonunda böyle görünecek.



```
bu kukla tıklanınca
  space dekoruna geç
  nano-a kılığına geç
  Adın ne? diye sor ve bekle
  isim , yanıt olsun
  Merhaba ile isim i birleştir de 2 saniye
  Okula gidiyor musun ile isim i birleştir diye sor ve bekle
  eğer yanıt = Evet ise
    Harika de 2 saniye
  değilse
    Himm de 2 saniye
  Ben şimdi aya gidiyorum benimle gelmek ister misin? diye sor ve bekle
  eğer yanıt = Evet ise
    moon dekoruna geç
    nano-b kılığına geç
    5 defa tekrarla
      y'yi 10 arttır
      0.1 saniye bekle
      y'yi -10 arttır
      0.1 saniye bekle
```

UZAYLIYLA SOHBET

20

Şimdi size bir ipucu daha, kuklamız Nano'yu zıplattmak için bu kodu kullanmıştık hatırladınız mı?

Bunu projemizde bir zıplama fonksiyonu olarak tanımlayabiliriz, böylece her seferinde bu kodu kullanmamıza gerek kalmaz.



```
Ben şimdi aya gidiyorum benimle gelmek ister misin? diye sor ve bekle
eğer yanıt = Evet ise
  moon dekoruna geç
  nano-b kılığına geç
  5 defa tekrarla
    y'yi 10 arttır
    0.1 saniye bekle
    y'yi -10 arttır
    0.1 saniye bekle
```

21

Bunun için özel taşlar grubuna gidip "bir taş oluştur" a basıyoruz ve zıpla diye bir taş oluşturuyoruz.



22

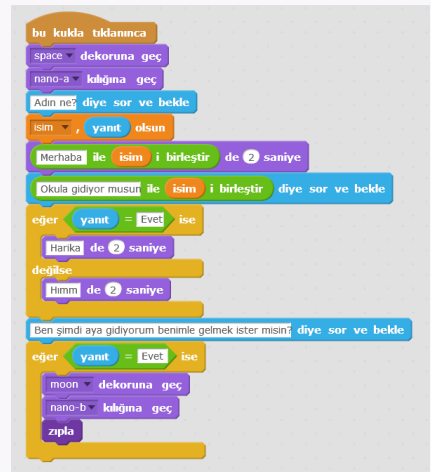
Tanımla (zıpla) diye bir tuş çıkacak karşımıza oraya zıplama kodumuzu yazıyoruz.



```
tanımla zıpla
5 defa tekrarla
  y'yi 10 arttır
  0.1 saniye bekle
  y'yi -10 arttır
  0.1 saniye bekle
```

23

Projelerde yazdığımız kod bloklarını bir taş olarak tanımlamak ve kullanmak bize oldukça zaman kazandırır. Tıpkı "tekrarla" blokları ile kullandığımız döngüler gibi, yeni oluşturacağımız taşlar da uzun ve büyük projelerin altından kalkmamızı kolaylaştırır.



```
bu kukla tıklanınca
space dekoruna geç
nano-a kılığına geç
Adın ne? diye sor ve bekle
isim yanıt olsun
Merhaba ile isim i birleştir de 2 saniye
Okula gidiyor musun? ile isim i birleştir diye sor ve bekle
eğer yanıt = Evet ise
  Hanke de 2 saniye
değilse
  Himm de 2 saniye
Ben şimdi aya gidiyorum benimle gelmek ister misin? diye sor ve bekle
eğer yanıt = Evet ise
  moon dekoruna geç
  nano-b kılığına geç
  zıpla
```