

Alışveriş Listesi Güncelleme

Konu: Alışveriş Listesi Güncelleme

Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Döngüler
- Koşullar
- Değişken
- Listeleme

Gerekli Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

Amaçlar:

- Scratch kod blokları yardımıyla oyun tasarlamak
- Birden fazla kuklayı aynı anda kontrol etmek
- Yeni kod bloğu setleri oluşturmak

Kazanımlar:

- Değişken oluşturur.
- Olay başlatma bloğunu kullanarak kod bloğunu çalıştırır.
- Mantıksal operatörleri kullanır.
- Fonksiyon oluşturur.
- Listeleme işlemi yapabilir.

Yönerge:

- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programını çalıştırılm veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açalım.

Kuklalar bölümünden Kukla1(Kedi) kuklası seçiliyken;



Daha önceden hazırlanmış bir listedeki ürünü değiştirmek istediğinizde listedeki sırasını ve hangi ürün ile değişecek onu girmelisiniz.



Gerekli olan kod bloklarını yazalım.

Algılama dizisinden "Sor ve bekle " bloğunu alalım. Girilen değerler bir değişkende tutulmalıdır. Bunun için Değişkenler dizisinde "Sıra" ve "Veri" adında iki tane değişken oluşturalım. Daha sonra güncelleme bilgilerin bu değişkenlere atayalım ve Değişkenler/Listeleme dizisinden "..öğenin .. öğesini ... ile değiştir" bloğunu alalım ve değişkenleri ilgili yerlere koyalım. Bu güncelleme işlemini yukarı ok tuşuna basıldığında yapalım.



Boşluk tuşuna basıldığında ise listeyi temizleyen kod bloğunu yazalım.