

Çiçek Yapımı

Konu:

Çiçek Yapımı

Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Döngü
- Kukla Silme
- Kukla Ekleme
- Operatörler

Gerekli

Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

Amaçlar:

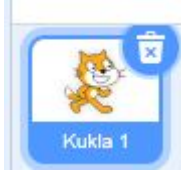
- Geometrik şekilleri döngü yardımı ile elde etme

Kazanımlar:

- Temel programlama bilgi ve becerileri edinilir.
- Programlama mantığına ilişkin yaklaşım geliştirilir.
- Geometrik şekiller döngüler yardımı ile öğrenilir.

Yönerge:

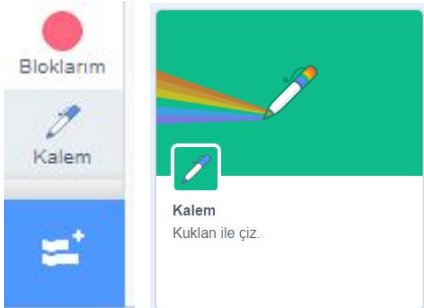
- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programını çalıştıralım veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açalım.
- "Kedi" kuklasının üzerinde bulunan çöp kutusuna tıklayarak bu kuklayı silelim.



- Sahnenin sağ alt kısmında bulunan "bir kukla seç" butonuna tıklayarak "Pencil" kuklalarını ekleyelim.



- Eklentiler bölümünden Kalem dizisini ekleyelim. Ekranın sol alt köşesinde bulunan "+" işaretine tıkladığında açılan ekrandan Kalem eklentisini ekleyelim.



Kuklalar bölümünden Pencil kuklası seçiliyken;



- Sahneyi istediğimiz zaman temizleyebilmek için de “boşluk tuşuna basınca” bloğuna “kalem-tümünü sil” bloğu eklenerek hazırlanır.



- Kalem kuklası ile çizim yapabilmek için gerekli olan blok kodları yazalım.



- Tüm kodlar bittikten sonra “yeşil bayrak” a tıklayarak çiçek çizme başlatılır.
- İsteğe bağlı olarak “görünüm” kısmından çiçekler renklendirilebilir.
- Sayılar değiştirilerek yeni geometrik şekiller denenebilir.