

# Dans Etkinliđi

**Konu:**

Dans Etkinliđi

## Öđrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Döngüler
- Ses ekleme
- Kukla silme
- Kukla ekleme
- Kostüm deđiřtirme
- Dekor ekleme

## Gerekli

### Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

## Amaçlar:

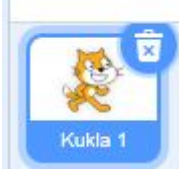
- Döngüler yardımı ile kostüm deđiřtirmeyi ve ses eklemeyi öđrenmek

## Kazanımlar:

- Temel programlama bilgi ve becerilerini edinir.
- Döngü bloklarını kullanır.
- Programlama mantıđına iliřkin yaklařım geliřtirir.
- Kuklalara ses blođu ve kılık deđiřtirme blođu ekler.

## Yönerge:

- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programını çalıştırılm 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 tıklanarak "Cassy Dance" kuklası ekleyelim.



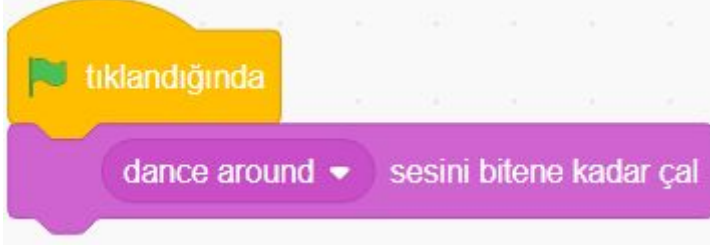
**Kuklalar bölümünden Cassy Dance kuklası seçiliyken;**



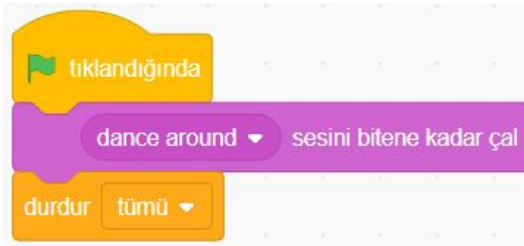
- Olaylar dizisinden "Yeřil Bayrak tıklandıđında" blođunu alalım. Bu bloktan 2 tane alalım. Bir blok şarkı çalmayı başlatırken diđer blok ise kuklanın dans etmesini sađlayacak.



- Bu bloğun altına "Ses" dizisinden "sesini bitene kadar çal" bloğunu ekleyelim.



- Şarkı bittiğinde dansın da durması gerektiği için ses bloğunun altına kontrol dizisinden "hepsi durdur" bloğunu koyalım.



### **Kuklanın dans etmesini sağlayacak blokları yazalım.**

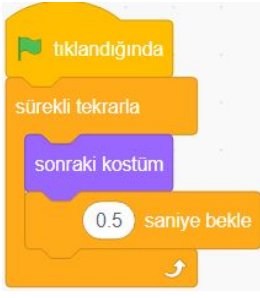
- Olaylar dizisinden "Yeşil Bayrak tıklandığında" bloğunu alalım.



- Kuklanın sürekli olarak dans etmesini sağlayacak "Sürekli Tekrarla" bloğunu Kontrol dizisinden kod alanına ekleyelim.



- Kuklanın dans kostümlerini görüntülemek için Görünüm dizisinden "Sonraki Kostüm" bloğunu alalım ve "Sürekli Tekrarla" bloğunun içerisine yerleştirelim.



- Dans etkinliđi alıřmasının kodlarının son hali:



- İstenirse sahnenin sađ alt kısmında bulunan "bir dekor seđ" butonuna tıklanarak dans ile ilgili istenilen bir dekor eklenerek dans pisti oluřturulabilir.



- Tm kodlar bittikten sonra "yeřil bayrak"a tıklayarak dans etmeye bařlayalım.