

# Piyano Çalma Etkinliđi

**Konu:**

Piyano çalma etkinliđi

## Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Döngüler
- Koşullar
- Ses ekleme
- Kukla silme
- Kukla ekleme

## Gerekli Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

## Amaçlar:

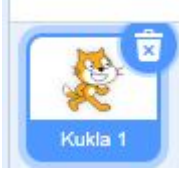
- Kodlama yardımıyla müzik aleti yapmak

## Kazanımlar:

- Olay başlatma blođunu kullanarak kod blođunu çalıştırır.
- Döngü ve koşul bloklarını kullanır.

## 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 tıklanarak "klavye" kuklası ekleyelim.



### Kuklalar bölümünden Klavye kuklası seçiliyken;



- Olaylar dizisinden "Boşluk Tuşu Basılınca" blođunu alalım ve "boşluk" ifadesinin yanındaki oka tıklayarak piyano notalarını çalmak istediđiniz tuşları seçelim.



- Bu blođun altına da nota seslerini çıkartacak olan blokları "Ses" dizisinden ekleyelim.

C2 Elec Piano ▼ sesini başlat

- “Klavye” kuklası için yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



- Tüm kodlar bittikten sonra klavyedeki belirlenen tuşlara basarak piyano nota seslerini duyabilirsiniz.
- İsteğe bağlı olarak piyanonun notaları ve kontrol tuşları değiştirilerek farklı şekillerde sesler elde edilebilir. Veya farklı müzik aletleri yapılabilir.