

Tanışma Etkinliği

Konu: Tanışma Etkinliği

Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Kukla silme
- Kukla ekleme
- Haber salma
- Dekor ekleme

Gerekli

Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

Amaçlar:

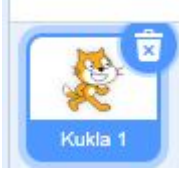
- Birden fazla kuklayı aynı anda kontrol etmek
- Kuklaları konuşturmak

Kazanımlar:

- Birden fazla kuklayı kontrol ederken onları konuşturmak öğrenilir.
- Haber sal komutu öğrenilir.

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 dekor seç" butonuna tıklanarak bir "basketbol sahası" dekoru ekleyelim.



- Sahnenin sağ alt kısmında bulunan "bir kukla seç" butonuna tıklayarak "Hannah", "Dorian", "Jamal" ve "Andie" kuklalarını ekleyelim.



Kuklalar bölümünden Hannah kuklası seçiliyken;



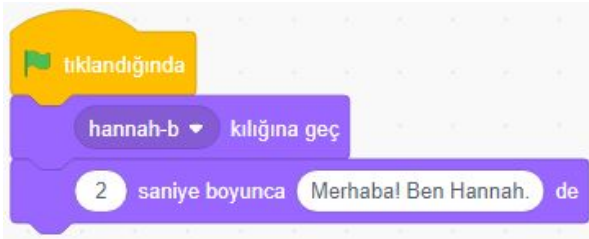
- Olaylar dizisinden “Yeşil Bayrak tıklandığında” bloğunu alalım.



- Bu bloğun altına Görünüm dizisinden “kılığına geç” bloğu alalım ve uygun kılığı seçelim.



- Kuklanın konuşma bloğunu da Görünüm dizisinden “2 saniye boyunca Merhaba de” bloğunu alalım ve uygun konuşma ifadesini yazalım.



- 2 saniye sonrasında diğer kuklaların konuşmaya başlaması için bir haber gönderilmeli. Bunun için de Olaylar dizisinde “haber1 haberini sal” bloğunu ekleyelim.



Kuklalar bölümünden Dorian kuklası seçiliyken;



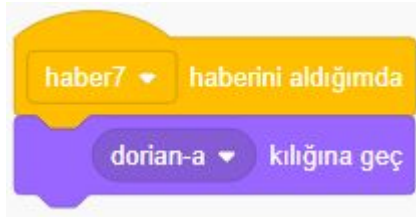
- Olaylar dizisinden “Yeşil bayrak tıklandığında” bloğunu alalım. Ardından da Görünüm dizisinden “kılığına geç” bloğunu alalım.



- Ardından Olaylar dizisinden “haber1 haberini aldığımda” bloğunu alalım. Daha sonra Görünüm dizisinden “2 saniye boyunca Merhaba de” bloğunu alalım.



- Ardından Olaylar dizisinden “haber1 haberini aldığımda” bloğunu alalım ve “haber7 haberini aldığımda” haline getirelim ve Görünüm dizisinden kılığına geç bloğunu alalım.



- “Jamal” kuklası için aşağıdaki kod bloklarını yazalım:



