







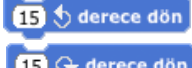






SCRATCH ÇALIŞMA KAĞIDI



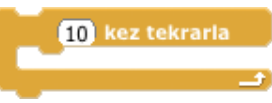




	Programı Başlat – Programı Durdur		Tam ekran Kontrolü
	Kod Bloğu eklemek için kullanılır		

	İnternette ya da bilgisayardan bir Kukla ya da Sahne yükle.		Kukla ekleme, kukla çizme, kukla yükleme işlemleri buradan yapılır.
	Bir Kukla ya da Sahne çiz.		Sahne ekleme, sahne çizme, sahne yükleme işlemleri buradan yapılır.

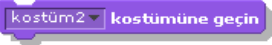







HAREKET MENÜSÜ

	Bu blok karakterimizi ileriye doğru, istediğimiz kadar hareket ettirmemizi sağlar.		Bu blok karakterimizi sağa veya sola doğru istediğimiz derecede döndürmemizi sağlar.
	Bu blok karakterimizi istediğimiz yöne doğru döndürmemizi sağlar. <ul style="list-style-type: none"> (90) → Sağa doğru döner. (-90) → Sola doğru döner (0) → Yukarı doğru döner (180) → Aşağı doğru döner 		Bu blok karakterimizi başka bir karaktere doğru döndürmemizi sağlar. Mouse işaretçisi ve karakterlerin listesi bulunmaktadır.
	Bu blok karakterimizi X ve Y koordinatları girerek istediğimiz yere taşınmamızı sağlar. Saniyede konumuna gidin bloğu verilen saniyede karakteri hareket ettirmemizi sağlar.		Bu blok karakterimizin ekranın kenarına geldiğinde geri dönmesini sağlar.

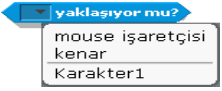

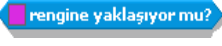
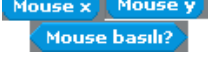
OLAYLAR VE KONTROL MENÜSÜ

	Bu blok ekranımızın sağ üstündeki bayrak simgesine, yani başlat butonuna tıkladığında istediğimiz işleri yaptırabilmemizi sağlar.
	Bu blok bir hareketten sonra diğerini yapmadan önce bir süre bekletmeyi sağlar.
	Bu blok belirlediğimiz hareketlerin istediğimiz kadar yapılmasını sağlar. Örn: Bir beşgen çizmek için "5 kez tekrarla" dememiz yeterlidir.
	Bu blok istediğimiz hareketlerin klavyede belirlediğimiz tuşa basıldığında yapılmasını sağlar.
	Bu blok belirlediğimiz hareketleri sürekli yaptırmayı sağlar. Hangi şeylerin sürekli yapılmasını istiyorsan, onları sürekli içinine yerleştir.
	Bu blok bağlı olduğu kodların durmasını sağlar.
	Bu blok bütün karakterlerdeki bütün kodların durmasını sağlar.

GÖRÜNÜM MENÜSÜ

	Bu blok karakterimizin eğer var ise diğer kostümleri arasında geçiş yapmaya yarar.		Karakterin belirlenen saniye süreyle ekranda bir şey söylemesini-yazmasını sağlar.
	Bu blok karakterimizin renk efektini verilen değer kadar artırır ve renginin değişmesini sağlar.		Bu blok programımızdaki karakterlerin tüm grafik efektleri değişikliklerini temizler ve normal hallerine geri getirir.
	Bu blok karakterimizin boyunu arttırmak yada küçültmek için kullanılır.		Bu bloklar karakterimizin görüntüsünü ekranda gösterir yada ekranda gözükmelerini engeller.
	Yüzdelik yada değer olarak giriş yapabiliriz.		



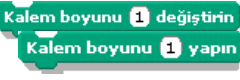



ALGILAMA MENÜSÜ

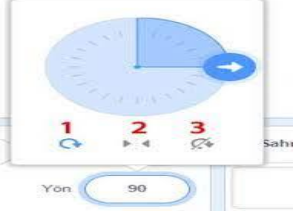
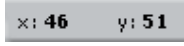
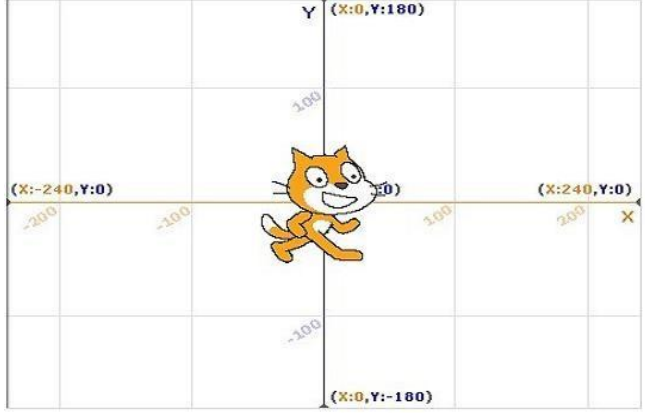
	<p>Bu blok karakterimizin konumuyla ilgili bilgi verir. Örneğin ; kenara yaklaşıyor mu – Karakter1'e yaklaşıyor mu gibi kontrol sağlar.</p>		<p>Bu blok kullanıcıya soru sorulmasını sağlar. Kullanıcının verdiği bilgi “yanıt” değişkeninin içine daha sonra kullanılmak için aktarılır</p>
	<p>Bo blok karakterimizin belirtilen renge yaklaşmış yaklaşmadığını kontrol eder.</p>		<p>Bu bloklar farenin X ve Y koordinat bilgilerini tutar. Farenin tuşunun basılı olup olmadığını kontrol eder.</p>

SES MENÜSÜ

	<p>Bu blok karakterimiz için eklenmiş seslerin çalmasını sağlar.</p>		<p>Bu blok karakterimize eklenen sesleri bitene kadar çalar. Program ses çalması bittikten sonra devam eder.</p>
	<p>Programda o sırada çalan tüm sesler susar.</p>		<p>Bu blok eklenen ve çalan sesin yüksekliğini ayarlamak için kullanılır. Yüzde değeri azaltılınca ses kısılır yükseltince artar.</p>

KALEM MENÜSÜ

	<p>1-Bu blok karakterimizin geçtiği yerlerde ekrana çizgi çizmesini sağlar. 2-Bu blok karakterimiz hareket ederken geçtiği yerlere çizgi çizmesini engeller.</p>		<p>Karakterimizin ekrana çizdiği çizginin rengini ayarlamamıza yarar.</p>
	<p>1-Ekrana çizilen çizginin kalınlığı verilen değer kadar arttırır. 2-Ekrana çizilen çizginin kalınlığını verilen değer yapar.</p>		<p>1-Ekrana çizilen çizginin rengini verilen değer kadar arttırarak renk değiştirilir. 2-Ekrana çizilen çizginin rengini verilen değer yapar ve renk değişir.</p>
	<p>Bu blok ekrana karakterimizin bir kopyasını yağıştırır.</p>		<p>Bu blok karakter tarafından ekrana çizilen herşeyi tamamen temizler.</p>

	<p>1-Karakterin her yöne dönebilir. 2-Karakter sadece sağa sola dönebilir. 3-Karakter hiçbir yöne döndürülmez.</p>		<p>Bu bölüm karakterimizin yada faremizin ekrandaki konumunun X ve Y koordinatlarını gösterir.</p>
			

PROGRAMLAMA NEDİR?

***Programlama** ya da diğer adıyla yazılım, bilgisayarın donanımına nasıl davranacağını anlatan, bilgisayara yön veren komutlar, kelimeler, aritmetik işlemlerdir. Diğer bir tanım verecek olursak **programlama**, bilgisayar programlarının yazılması, test edilmesi ve bakımının yapılması sürecine verilen isimdir. Programlama, bir programlama dilinde yapılır.

***Algoritma** : Herhangi bir problemin çözümü için izlenecek yol anlamına gelir. Algoritma, bilgisayarın adım adım ne yapması gerektiğini söyleyen bir taslaktır.

