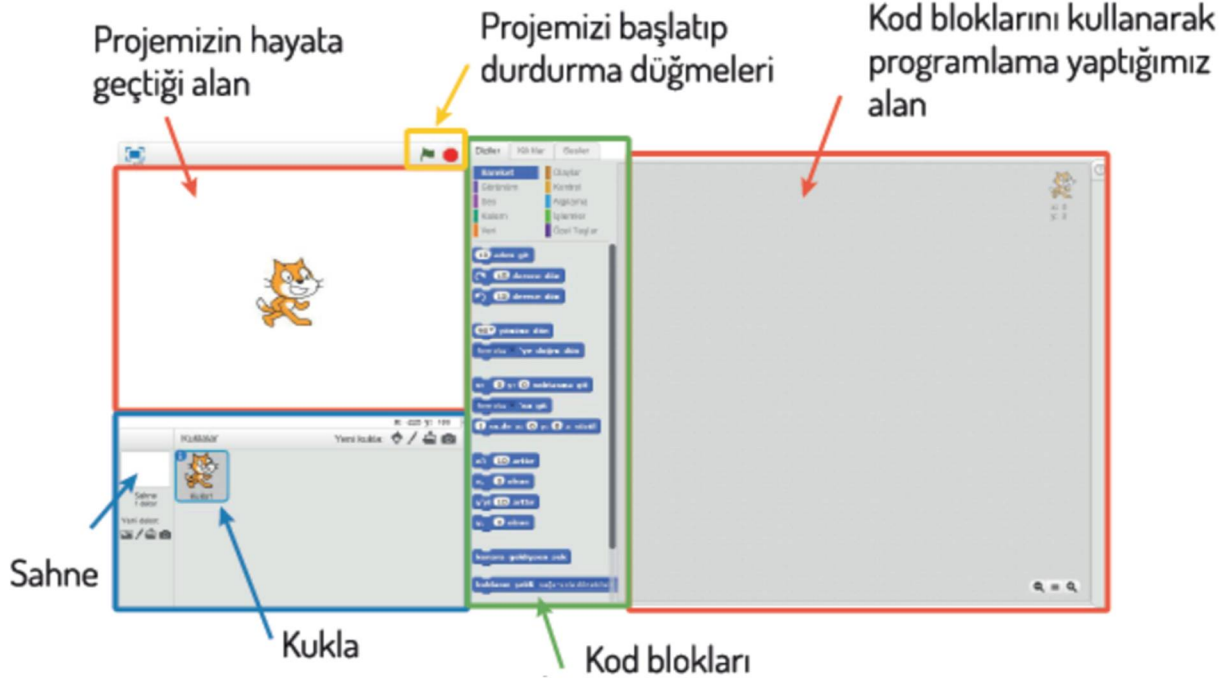


6.2.9 - SCRATCH İLE TANİŞIYORUM

Kazanımlar

BT.6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır.

BT.6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar.



Hareket Blokları (Motion Blocks)

Hareket blokları, sahnedeki kuklaların veya nesnelerin hareketini düzenler. Bu başlık altındaki blokları kullanarak kuklaların veya nesnelerin konumu ve yönü ile ilgili düzenlemeleri yapabilirsiniz.

Olaylar Blokları (Events Blocks)

Olaylar blokları, bir komut dizisinin çalışmaya başlaması için gerekli sinyal ya da işaretçilerin tanımlanması amacıyla kullanılan bloklardır.

Görünüm Blokları (Looks Blocks)

Görünüm blokları, kukla ve sahne görünümünü düzenlemenizi sağlar. Görünüm bloklarını kullanarak kostümleri değiştirebilir veya görsel etkiler uygulayabilirsiniz.

Kontrol Blokları (Control Blocks)

Kontrol blokları, bir projenin temel akışını istediğimiz biçimde yönlendirmemizi sağlar. Şarta bağlı ya da tekrarlı işlemler bu bölümdeki bloklar kullanılarak gerçekleştirilir.

Ses Blokları (Sounds Blocks)

Ses blokları, nota veya kaydedilmiş sesler gibi çeşitli çoklu ortam içeriklerinin kontrolü ve düzenlenmesi amacıyla kullanılır.

Algılama Blokları (Sensing Blocks)

Algılama blokları, kuklanın veya sahnenin çeşitli durumlarını tespit etmekte kullanılır. Örneğin, algılama blokları, bir kuklanın diğerine ne zaman dokunduğunu tespit eder ve bu algılama sonrasında belirlediğimiz bir tepkinin veya durumun ortaya çıkmasını sağlar.

Kalem Blokları (Pen Blocks)

Kalem blokları, sahne üzerindeki çizim işlemlerinin kod bloklarıyla kontrol edildiği ve düzenlenmesinin yapıldığı blok dizisidir.

İşlemler Blokları (Operators Blocks)

Bir programın yazımı sırasında kullanımı gerekebilecek matematiksel işlemlerle ilgili blokların bulunduğu bölümdür.

Veri Blokları (Data Blocks)

Veri depolamak amacıyla kullanılan deęişken ya da listelerin oluşturularak düzenlendięi blokları içerir.

Özel Taşlar (More Blocks)

Kullanıcının, Scratch içerisinde var olan bloklar dışında, program içerisinde çağırabileceęi kendisine özgü blok dizileri oluşturmasına yarayan bölümdür.

