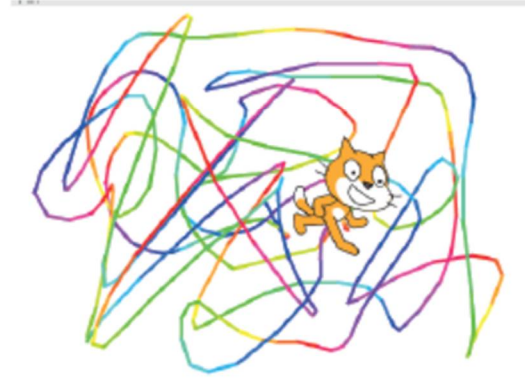


6.2.14 - ÇİZİM YAPIYORUM

KAZANIMLAR

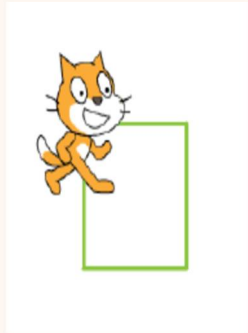
- BT.6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur.
BT.6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.
BT.6.5.2.7. Karar yapısını içeren programlar oluşturur.
BT.6.5.2.8. Karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.
BT.6.5.2.9. Çoklu karar yapıları içeren programlar oluşturur.
BT.6.5.2.10. Çoklu karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.
BT.6.5.2.11. Döngü yapısını içeren programlar oluşturur.
BT.6.5.2.12. Döngü yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.
BT.6.5.2.13. Bir algoritmayı uyarlamak için en uygun karar yapılarını seçer.
BT.6.5.2.14. Farklı programlama yapılarını kullanarak karmaşık problemlere çözüm üretir.

Eğer kuklamızın fare okunu izleyip çizim yapmasını istersek bu kodu kullanabiliriz.



Şimdi de kuklamıza bir kare çizdirelim. Önce az önce çizdiklerimizi silmek için boşluk tuşu basılınca ekranın temizlenmesini sağlayalım.

Kare çizmek için kuklamızın önce bir çizgi çizip dik açıda 90 derece dönmesi gerekli, karenin 4 kenarı olduğu için bunu 4 kez tekrarlayacağız.



"100 adım git" ve "90 derece dön" adımlarını kopyalayarak kodumuzu daha hızlı şekilde yazabiliriz.



Yandaki şekilde verilen kod bloklarını kalem kuklasına eklediğimizde, ekrana gülen yüz çizebileceğimiz bir program hazırlamış olacağız.



```
when clicked
  loop
    go to 'na git
    if (mouse clicked?) then
      draw pencil
    else
      erase pencil
```

Thickness: 100

Color selection: Blue, Green

Eraser icon, Close icon (X)

Kukla: Pencil x: 72 y: 66

Göster: Büyüklük: 100 Yön: -70

Tools: Pencil, Mavi, Yeşil, silgi, Dekorlar

Kalem kodları

--

```
yeşil haberini aldığımda
yeşilkalem kılığına geç
kalem kalınlığı kalınlık yap
kalem rengini yap
```

```
mavi haberini aldığımda
mavikalem kılığına geç
kalem kalınlığı kalınlık yap
kalem rengini yap
```

```
tıklandığında
tümünü sil
mavikalem kılığına geç
kalem rengini yap
```

```
silgi haberini aldığımda
silgi kılığına geç
kalem kalınlığı kalınlık yap
kalem rengini yap
```

sürekli tekrarla

fare-imleci yönüne doğru yönel

eğer fareye basılı mı? ve farenin y'si > -125 ise

kalemi bastır

değilse

kalemi kaldır

bu kukla tıklandığında

mavi haberini sal

bu kukla tıklandığında

yeşil haberini sal

bu kukla tıklandığında

tümünü sil

bu kukla tıklandığında

silgi haberini sal