

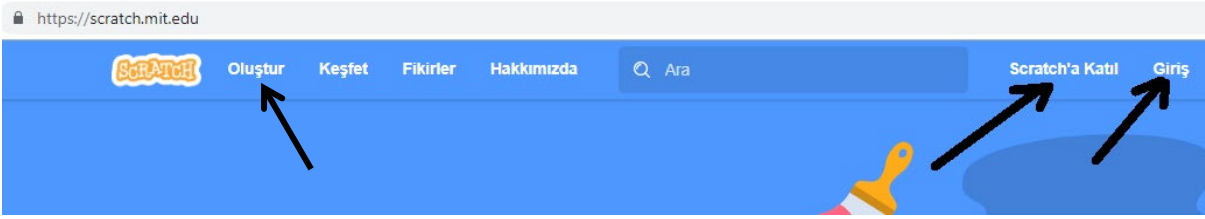
SCRATCH NEDİR?



Scratch programı eğlenceli bir ortamda resim, ses, müzik gibi çeşitli medya araçlarını bir araya getirebileceğimiz, kendi animasyonlarımızı, bilgisayar oyunlarımızı tasarlayabileceğimiz ya da interaktif hikayeler anlatabileceğimiz ve paylaşabileceğimiz bir grafik programlama dilidir.

Scratch web sayfası, Scratch' i öğrenebilmemiz için birçok kaynak içermektedir. Web sayfasını ziyaret etmek isterseniz 'http://scratch.mit.edu' adresinden Scratch ana sayfasına ulaşabilirsiniz.

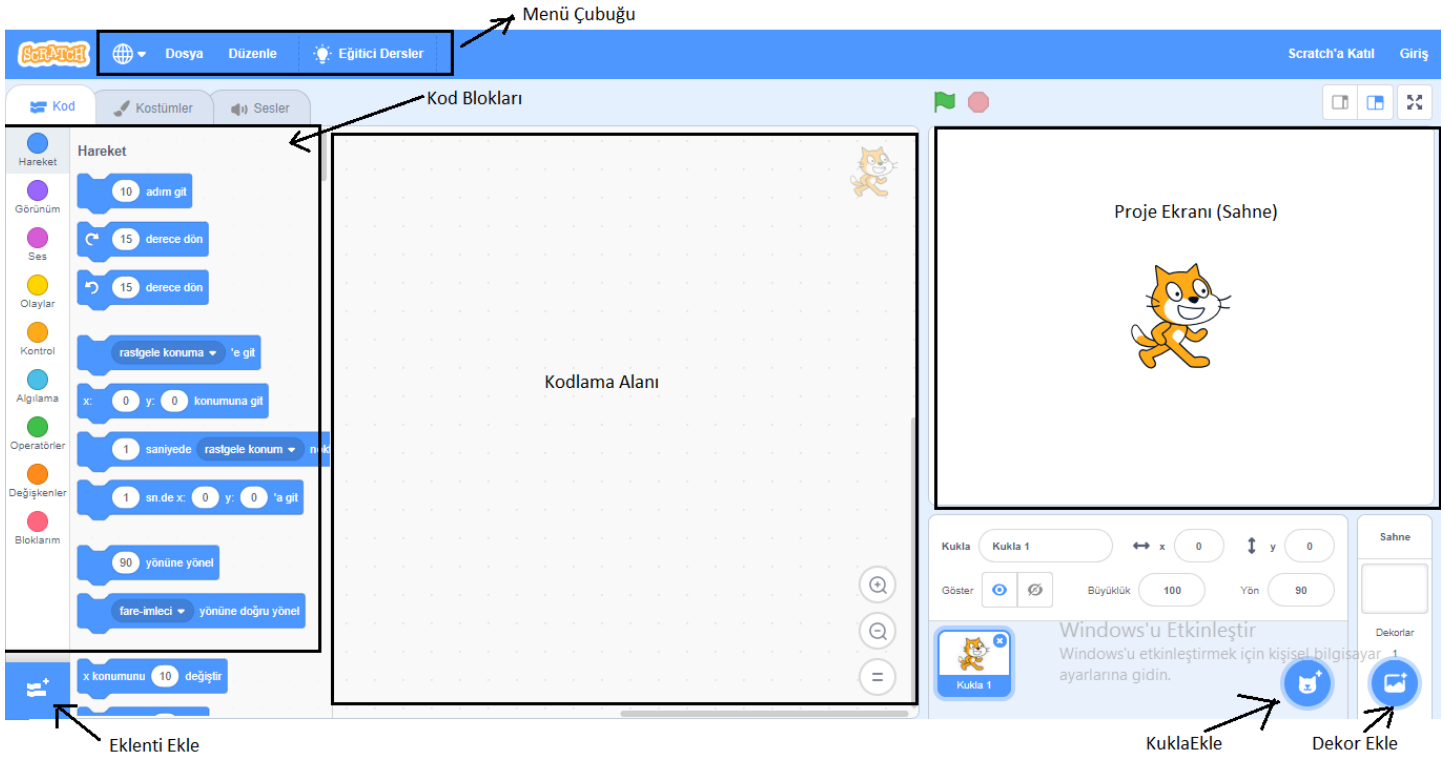
ÜYE OLMA VE SİTEDE ÇALIŞMA



Scratch.mit.edu adresi açıldığında sağ üstteki **Scratch'a Katıl** bağlantısından siteye üye olabilirsiniz. Daha sonraki kullanımlarınızda aynı sayfadaki **Giriş** bağlantısıyla da sisteme kullanıcı adı ve şifrenizle girebilirsiniz. Bu sayfa üzerindeki **Oluştur** bağlantısıyla doğrudan site üzerinde çalışarak programlar geliştirebilirsiniz.

Keşfet bağlantısını kullanarak diğer üyeler tarafından hazırlanan programları hazırlanma aşamalarını ve kullanılan komutları görebilirsiniz.

SCRATCH'IN EKCRANINI TANIYALIM



1. **Menü Çubuğu:** Scratch'ın yönetim, ayar komutlarını içerir.

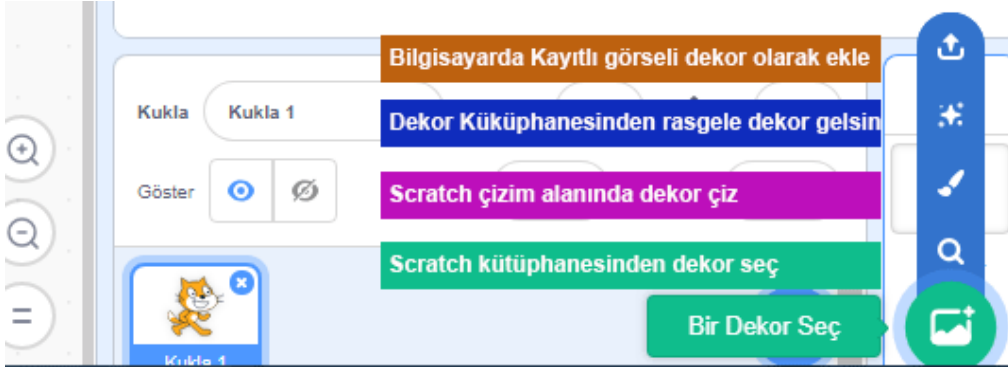
2. **Proje Ekranı (Sahne):** Bizim sahnemizdir. Projemizi çalıştırdığımızda tasarladığımız her şey burada hayat bulur.

3. **Kod Blokları:** Karakterimizi programlamak için kullanabileceğimiz kod bloklarının bulunduğu kısımdır.

4. **Kodlama Alanı:** Blokları sürükleyerek komut dizileri oluşturacağımız alandır.

5. **Kukla Ekle:** Kukla ekleme işlemini yaptığımız bölümdür.

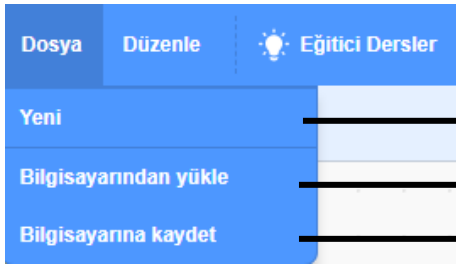
6. **Dekor Ekle:** Sahnemizin arka planına yeni dekor eklememizi sağlayan alandır.



7. **Eklenti Ekleme:** Ekranın sol alt tarafında bulunan "+" işaretine tıkladığınızda karşınıza yeni diziler çıkacaktır. Kalemde tutunda Makey Makey'e Müzikten video algılamaya kadar bir çok dizi karşınıza çıkacaktır.

MENÜ ÇUBUĞU

Dosya Menüsü

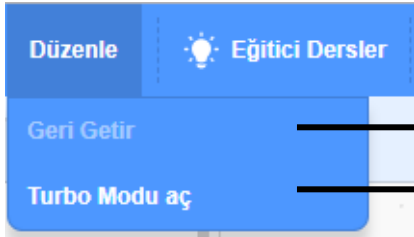


Projemizi kaydettikten sonra yeni proje oluşturmak için Dosya menüsünden Yeni'ye tıklarız.

Daha önceden hazırladığımız bir projeyi açmak için tıklarız.

Buseçenekile oluşturduğumuz projeyi diske kaydedebiliriz.

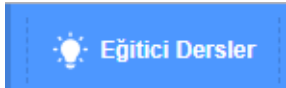
Düzenle Menüsü



Sildiğimiz komut bloklarını geri alır.

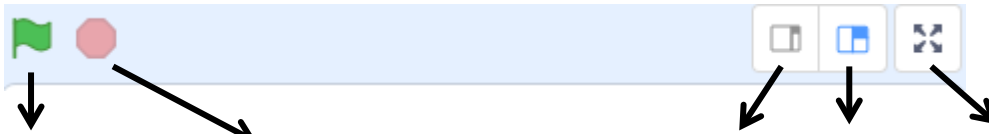
Projeyi hızlı çalıştırmak için kullanılır. Örneğin bu modda hareketler hızlanır.

Eğitici Dersler



Farklı örnek sunumlarıyla eğitici bilgiler veren çalışmalara buradan ulaşılabilir.

SAHNE



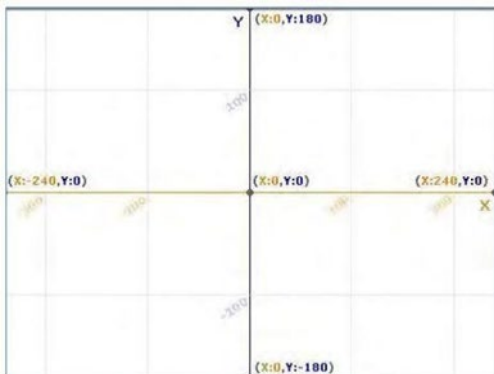
Yeşil bayrak ile projelerimizi çalıştırabiliriz

Kırmızı daire projeyi durdurmak için kullanılır.

Sahneyi küçültür.

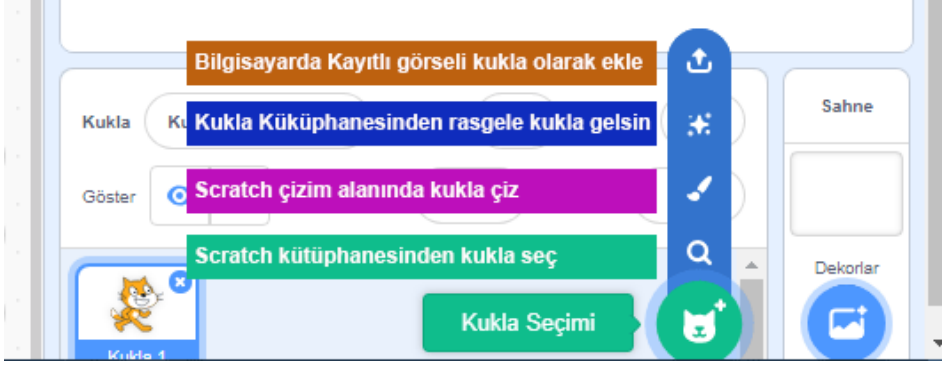
Normal sahne düzeni

Tam ekran düzeni

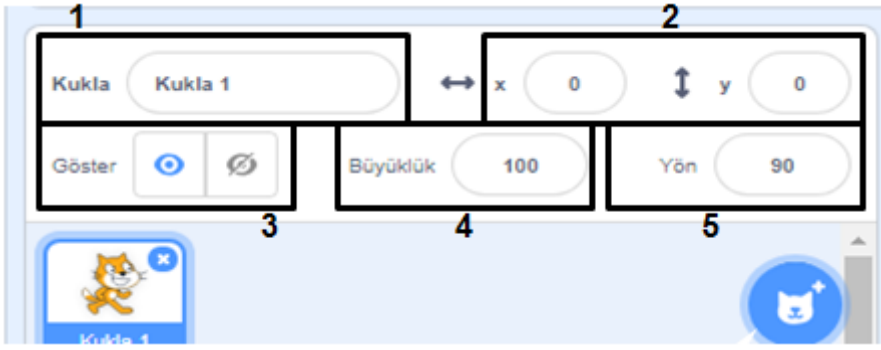


Ekran 480 birim genişlikte ve 360 birim uzunluğundadır. Scratch ekranı aslında bir koordinat düzlemidir. Scratch programı açıldığında karşımıza çıkan kedi karakteri başlangıçta (0,0) noktasındadır

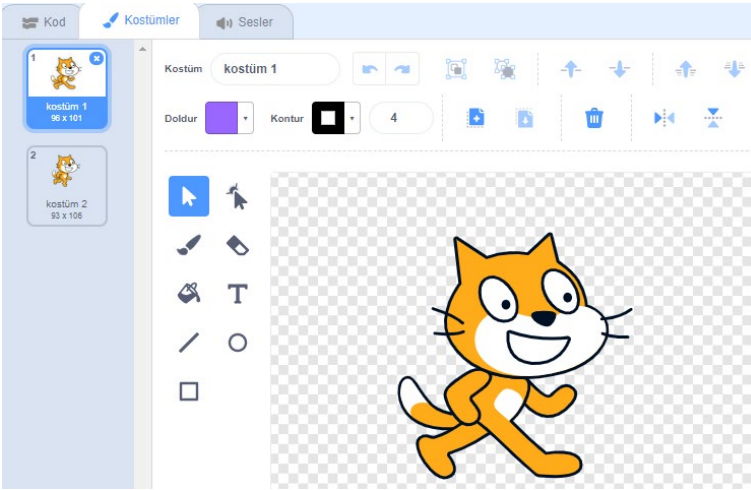
KUKLALAR



Kukla Bilgisi



- 1. Kukla adı:** Kuklanın adını değiştirmek için kullanılır.
- 2. Konum:** Kuklanın koordinatlarını(konum) belirtir.
- 3. Göster:** Proje çalıştırıldığında kuklanın ekranda görünüp görünmeyeceğini ayarlar.
- 4. Büyüklük:** Kuklanın boyutunu değiştirmek için kullanılır.
- 5. Yön:** Kuklanın sahnede 360 derece dönmesini sağlar.



KOSTÜMLER

Kuklamızın başka görünülerinin olmasını istiyorsak kütüphaneden ekleyebilir, kendimiz çizebilir, bilgisayarımızda kayıtlı bir resmi içe aktarabiliriz ya da kamera ile çekebiliriz. Var olan kostümleri kostümün sağ üst köşesindeki 'x' butonuna basarak silebiliriz, seçili kostümü sağdaki düzenleme alanında düzenleyebiliriz. Kostüm üzerinde sağ tık yaparak kopyalayabilir ve silebiliriz.



SESLER

Karakter için var olan sesleri görebilmek için bu bölüme tıklarız. Bu bölümden yeni sesler ekleyebilir (sırasıyla kütüphaneden ses ekler, ses kaydeder, bilgisayarda kayıtlı bir sesi ekler), var olan sesi dinleyebilir, düzenle ve etkiler altındaki komutlarla düzenleyebilir veya silebiliriz.