

Scratch Uygulamaları_14

Konu:	Video Algılama ile Balık Yakalama
--------------	-----------------------------------

Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Döngüler
- Koşullar
- Değişken oluşturma
- Kukla silme
- Kukla ekleme
- Kula kopyalama
- Dekor değiştirme
- Video eklentisi ekleme

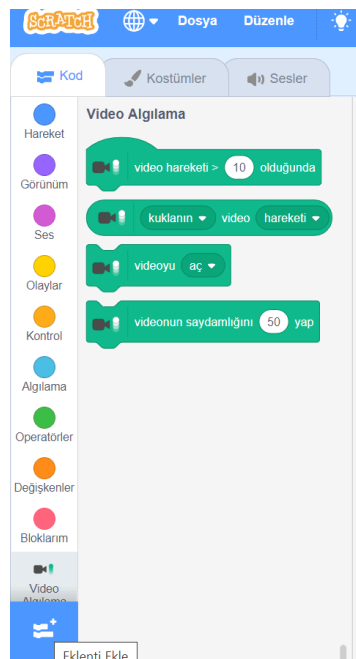
Gerekli Malzemeler:	• Bilgisayar • Mouse
----------------------------	---

Amaçlar:	• Birden fazla kuklayı aynı anda kontrol etmek. • Yeni Bir kukla yüklemek.
-----------------	---

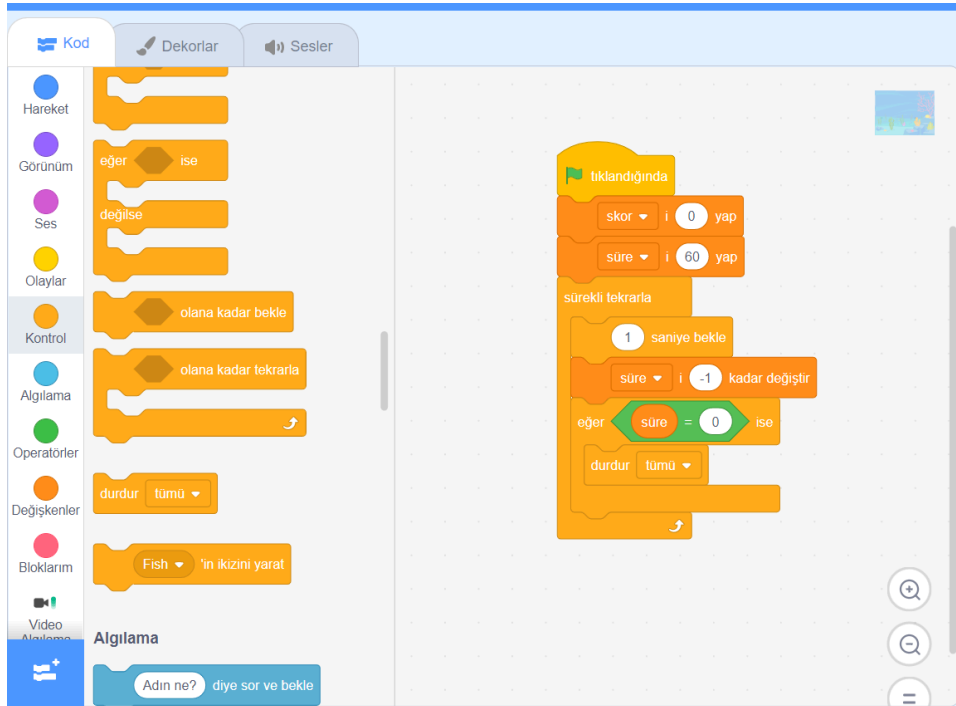
Kazanımlar:	• Video alımlarına eklenmesini kullanılmayı öğrenmek • Kuklanın kopyasını çıkarmayı öğrenmek • Farklı döngü stillerini kullanmak
--------------------	--

Yönerge:

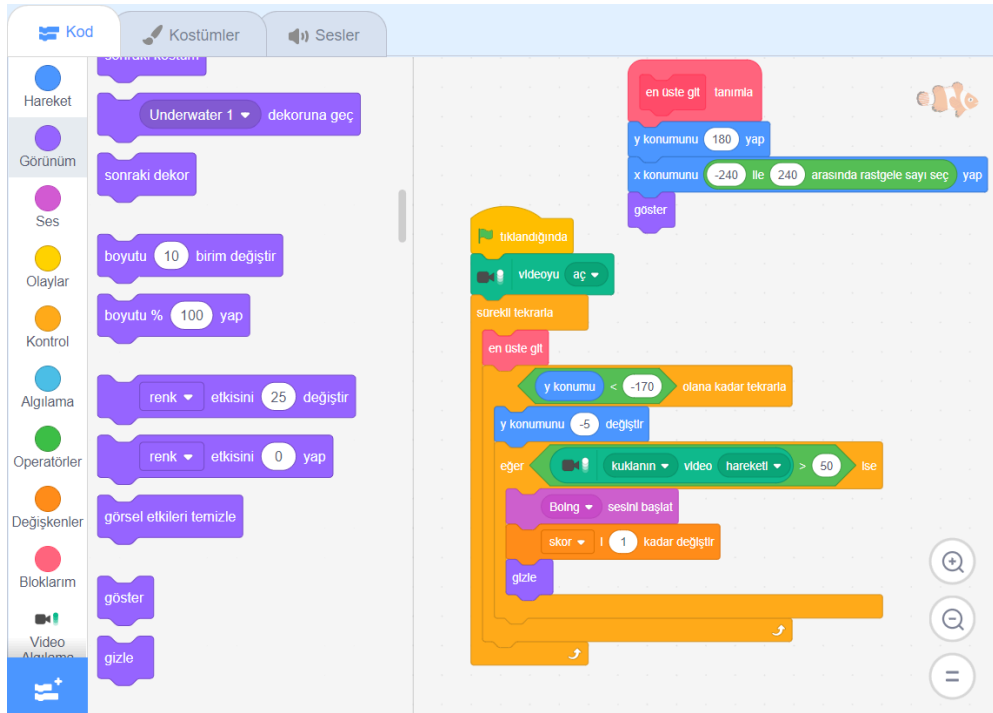
- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programı veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açılır.
- “Kedi” kuklasının üzerinde bulunan çöp kutusuna basarak bu kukla silinir. Aşağıda işaretli olan butona basılarak video algılama eklenir.



- Dekorlardan Su altı kategorisinden istediğiniz bir dekoru seçtikten sonra, Skor ve süre adında iki adet değişken oluşturulur.
- Dekorun kodları aşağıdaki gibidir:



- Kukla seçten balık kuklası seçilerek, aşağıdaki kodlar yazılır, burada kolaylık olması açısından kendi bloğumuzu oluşturuyoruz:



- Daha sonra balık kuklasının kopyasını çıkartılır. Çıkartılan her kuklanın koordinatları tercihe göre değiştirilir.

- Koordinat deęiřiklikleri yapıldıktan sonra bayrak butonuna tıklanarak oyun bařlatılır. Kamera aıkken bulunduęunuz alanın fazla glge veya fazla ıřık olmamasına dikkat edilir.