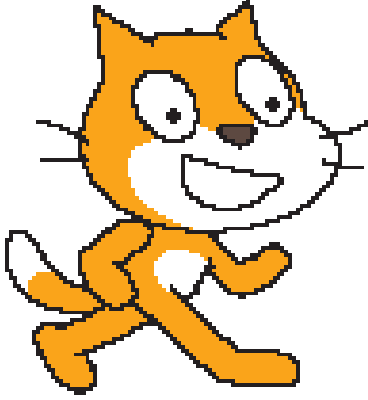


Scratch ile Programlamayı Öğreniyorum



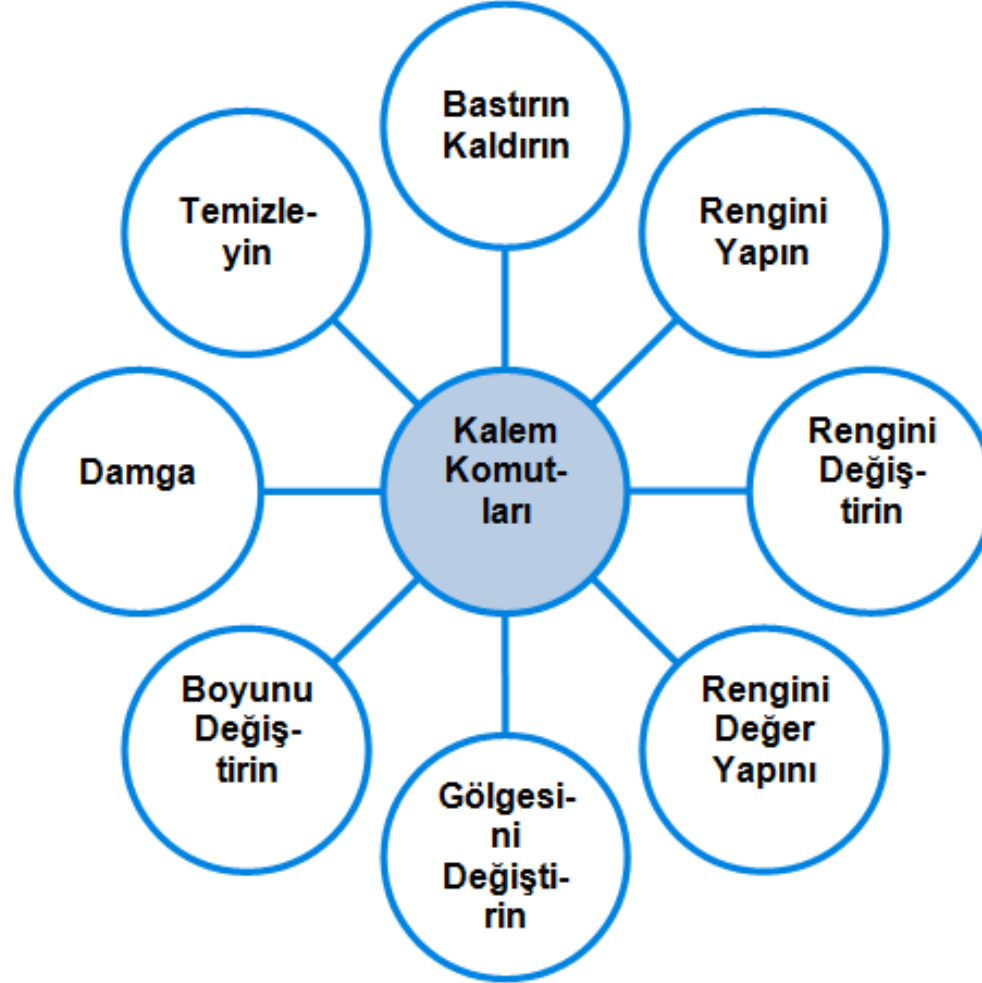
Bölüm-6

Kalem Komutları

Nergiz Ercil-Çağiltay

Mehmetcan Fal

İçerik



Kalem Komutları

Temizleyin

Kalemi bastırın

Kalemi kaldırın

Kalem rengini  yapın

Kalem rengini **10** değiştirin

Kalem rengini **0** yapın

Kalem gölgesini **10** değiştirin

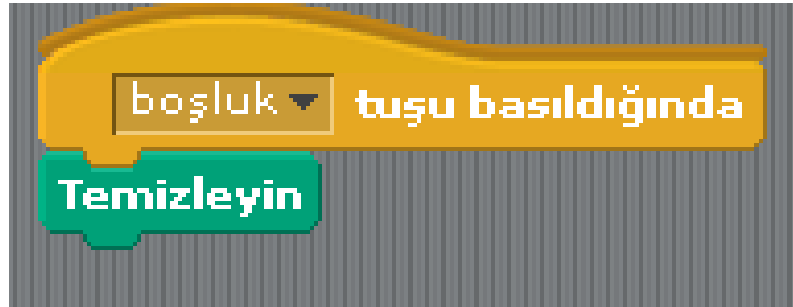
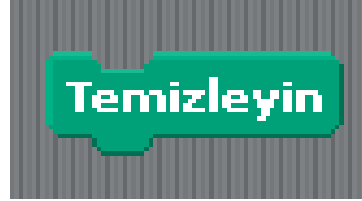
Kalem gölgesini **50** yapın

Kalem boyunu **1** değiştirin

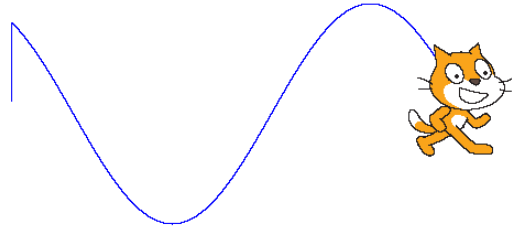
Kalem boyunu **1** yapın

Damga

temizleyin



Kalemi bastırın ya da kaldırın



Kalemi bastırın

Kalemi kaldırın

```
boşluk tuşu basıldığında
  Temizleyin
  Sürekli
    x: -236 y: 12 konumuna gidin
    x konumu > 235 olana kadar tekrarlayın
      Kalemi bastırın
      x'i 0.5 değiştirin
      y'yi 100 * sin da x konumu yapın
    Kalemi kaldırın
    Kalem rengini 10 değiştirin
```

Kalem rengini yapın

Kalem rengini ■ yapın

The image shows a Scratch script for drawing a red line. The script starts with a 'when a key is pressed' event block. Inside, there is a 'loop' block that repeats the following actions: 'go to x: -236 y: 12', 'repeat until x position > 235', 'draw a line', 'change x by 0.5', and 'set y to 75 * cos(x position)'. After the loop, the script ends with 'erase the line' and 'set line color to red'.

```
when a key is pressed
  loop
    go to x: -236 y: 12
    repeat until x position > 235
      draw a line
      change x by 0.5
      set y to 75 * cos(x position)
    end loop
  erase the line
  set line color to red
```

Kalemin rengini deęiřtirin

Kalem rengini 10 deęiřtirin



The image shows a Scratch script for a drawing loop. The script is triggered by a 'bořluk tuřu basıldıęında' (when space key is pressed) event. It starts with a 'Sürekli' (forever) loop. Inside the loop, the first block is 'x: -236 y: 12 konumuna gidin' (go to x: -236 y: 12). This is followed by a 'do while' loop: 'x konumu > 235 olana kadar tekrarlayın' (repeat while x position > 235). Inside this loop, there are four blocks: 'Kalemi bastırın' (press pen), 'x'i 0.5 deęiřtirin' (change x by 0.5), 'y'yi 75 * cos da x konumu yapın' (set y to 75 * cos of x position), and 'Kalemi kaldırın' (lift pen). After the 'do while' loop, there are two more blocks: 'Kalem rengini 10 deęiřtirin' (change pen color to 10) and a 'return to start of loop' arrow.

Kalem rengini deęer yapın

Kalem rengini 0 yapın

The image shows a Scratch script with the following blocks:

- boşluk** tuşu basıldığında
- Sürekli** loop
- x: -236 y: 12 konumuna gidin**
- x konumu > 235 olana kadar tekrarlayın** (loop condition)
- Kalemi bastırın**
- x'i 0.5 deęiştirin**
- y'yi 75 * cos da x konumu yapın**
- Kalemi kaldırın**
- Kalem rengini 0 yapın**

Kalem Gölgesini Deęiřtirin



Kalem Boyunu Deęiřtirin

Kalem boyunu 1 deęiřtirin

Kalem boyunu 1 yapın

can 50



can 100



```
bořluk tuřu basıldıęında
  Temizleyin
  Kalem boyunu 0 yapın
  can 'i 0 yapın
  can = 100 olana kadar tekrarlayın
    can 1 kadar deęiřtirin
    Kalemi bastırın
    Kalem rengini kırmızı yapın
    Kalem boyunu 1 yapın
    10 adım gidin
    Kenarda ise, zıplabın
  Sürekli
    10 adım gidin
    Kenarda ise, zıplabın
    Kalem gölgesini 0.01 deęiřtirin
    Kalem boyunu 1 deęiřtirin
```

Damga

Damga

Karakter1 tıkladığında

Damga

tıkladığında

Sürekli

y'yi -50 ile 50 arası rastgele seçin değiştirin

1 adım gidin

Kenarda ise, zıplattın