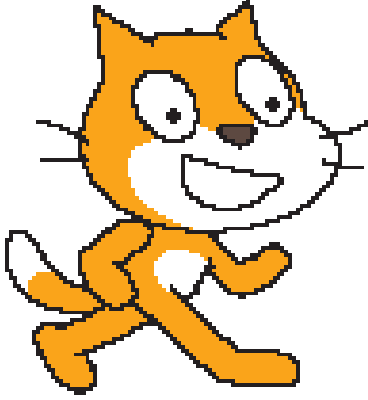


Scratch ile Programlamayı Öğreniyorum



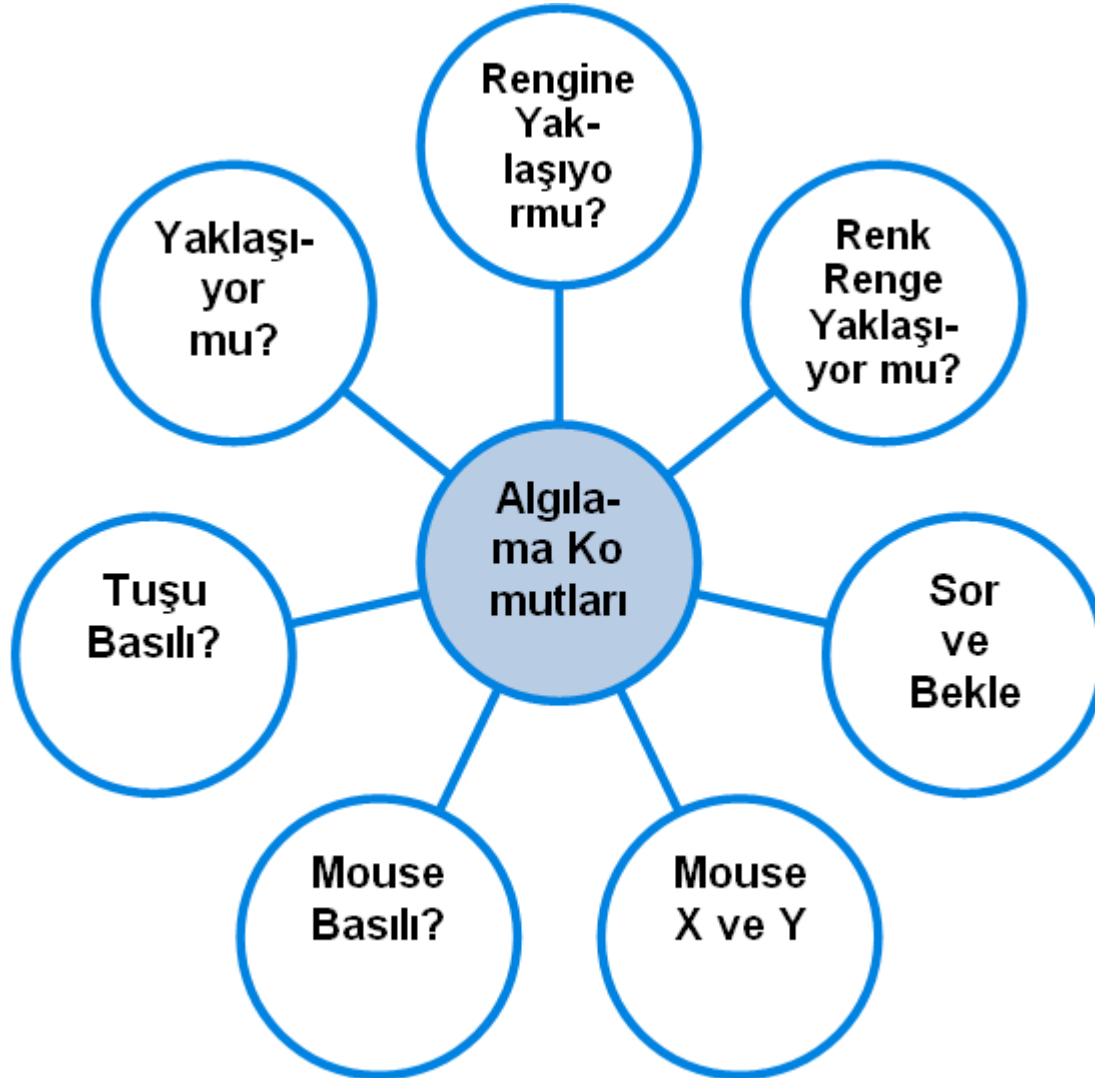
Bölüm-7

Algılama Komutları

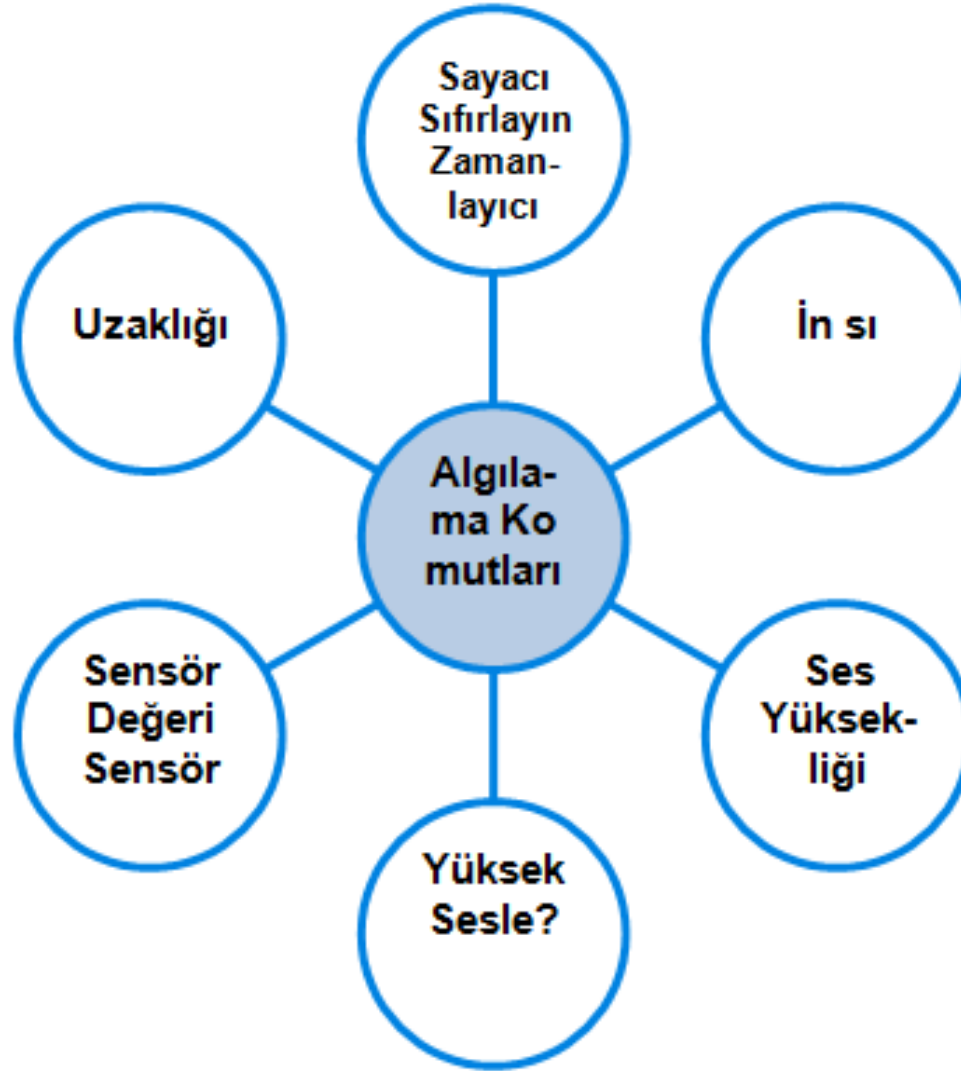
Nergiz Ercil-Çağiltay

Mehmetcan Fal

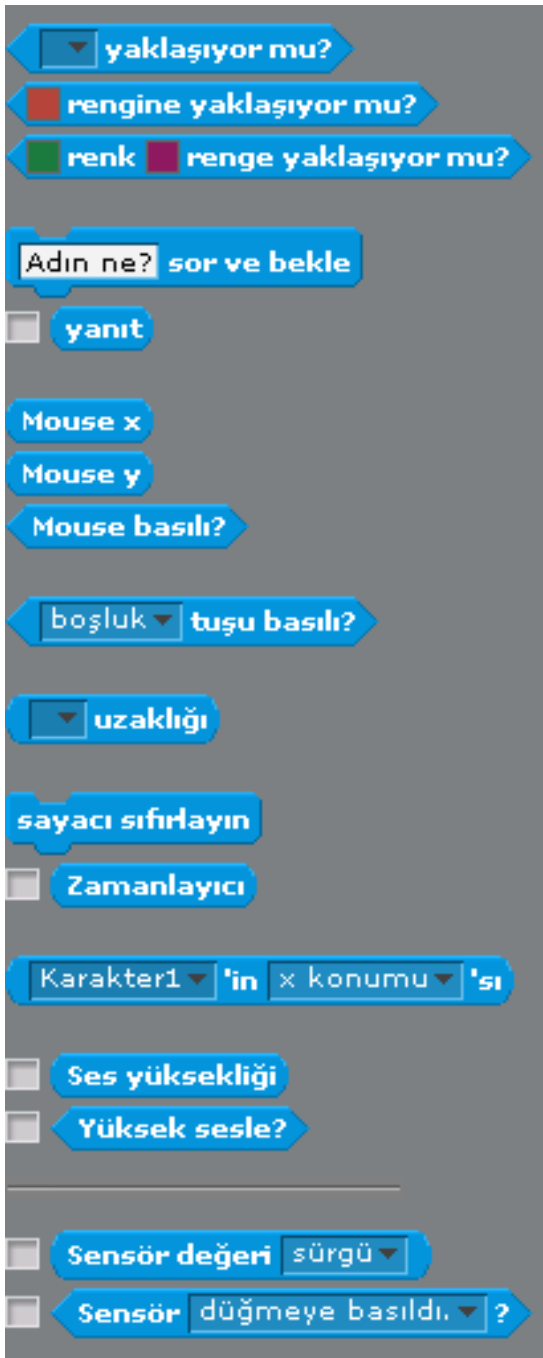
İçerik



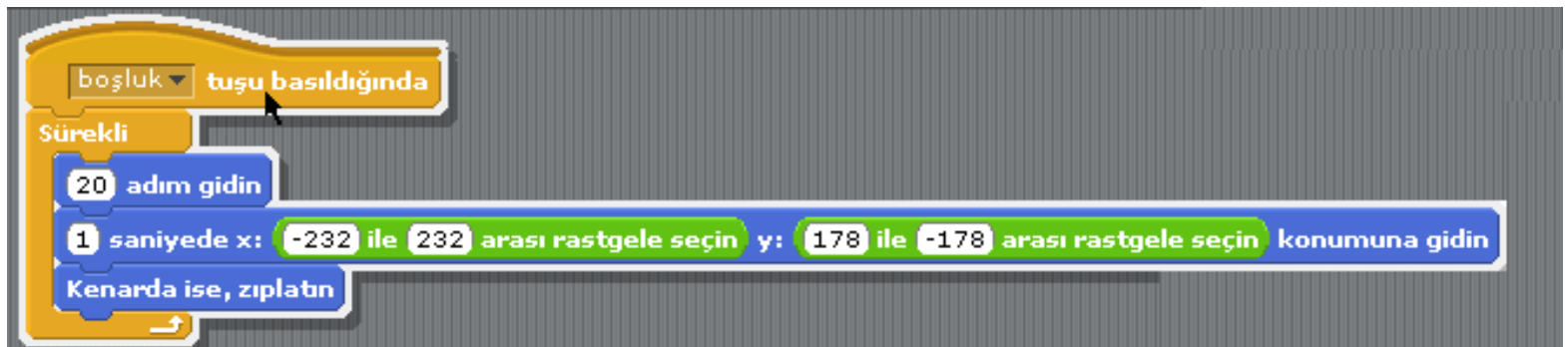
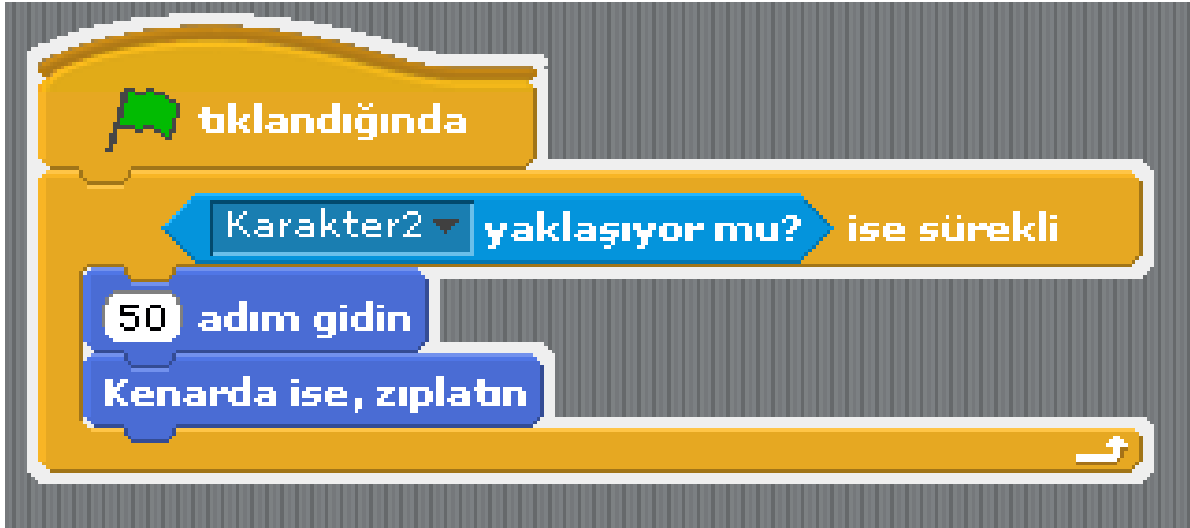
İçerik



Algılama Komutları



Yaklaşıyor mu?



Rengine yaklaşıyor mu?

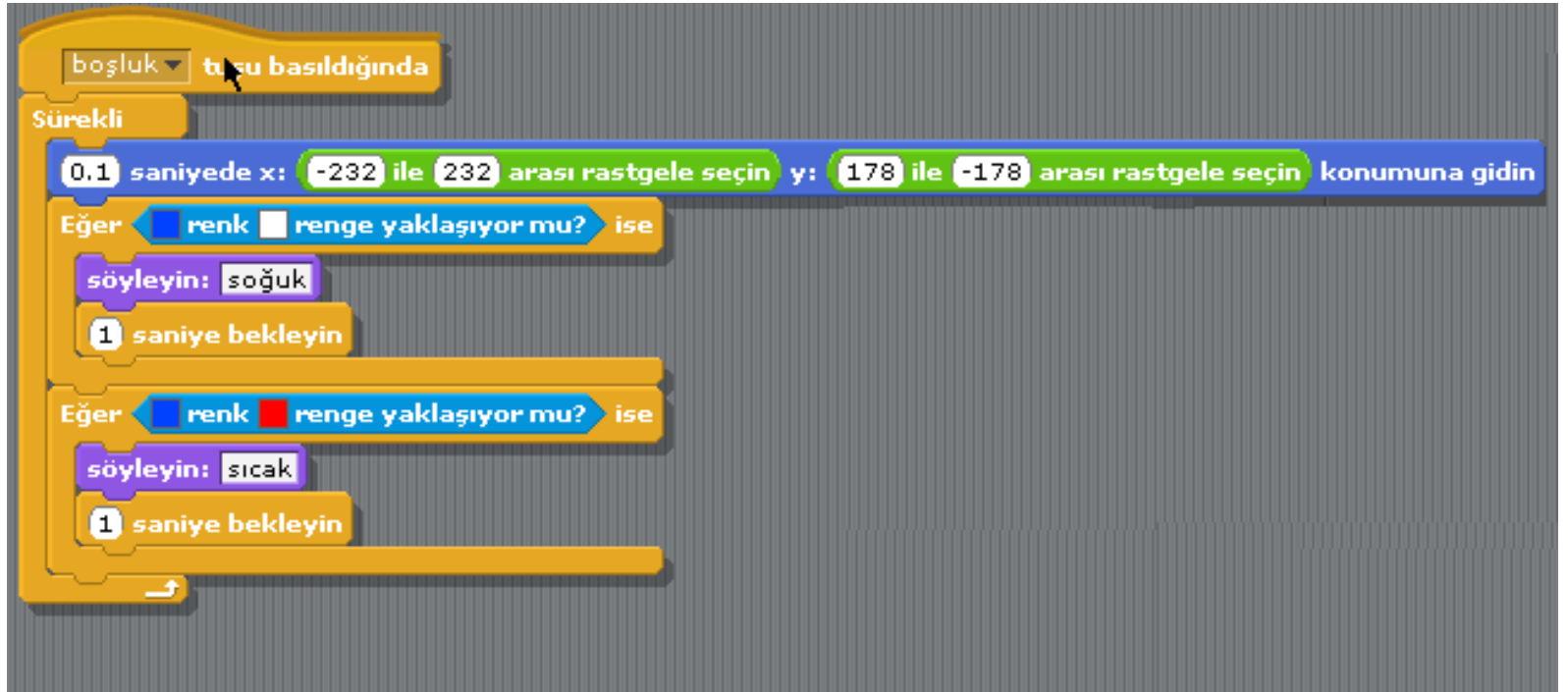
rengine yaklaşıyor mu?



Scratch script for a character to check if it is approaching a red color.

```
when clicked
  if Karakter2 yaklaşıyor mu? ise sürekli
  Eğer rengine yaklaşıyor mu? ise
    söyleyin: sıcak
  Eğer rengine yaklaşıyor mu? değil ise
    söyleyin: soğuk
  5 adım gidin
  Kenarda ise, zıplabın
```

Renk renge yaklaşıyor mu?



Sor ve Bekle

Adın ne? sor ve bekle

yanıt

çıkıldığında

Nasılsın? sor ve bekle

Eğer yanıt = iyiyim ise

söyleyin: Bende iyiyim.

Eğer yanıt = iyiyim değil ise

söyleyin: Bende kötüyüm

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
int main (void)
{
    char yanıt[20];
    printf ("Nasılsın? ");
    gets(yanıt);
    if (!strcmp (yanıt, "iyiyim"))
        printf ("Ben de iyiyim");
    if (strcmp (yanıt, "iyiyim"))
        printf ("Ben de kotuyum");
    getchar();
    return(0);
}
```

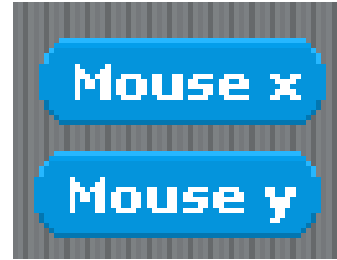
C:\Documents and Settings

```
Nasılsın? kotu
Ben de kotuyum
```

C:\Documents and Settings

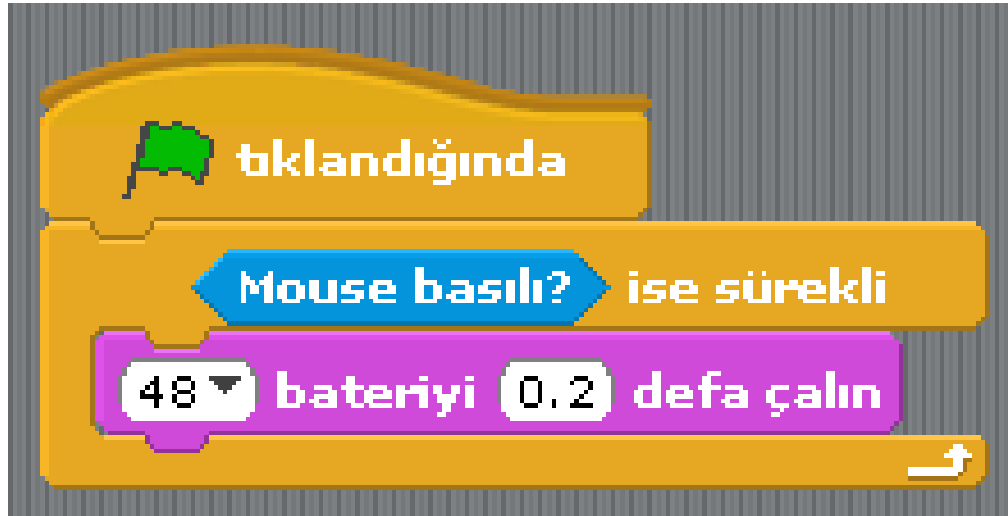
```
Nasılsın? iyiyim
Ben de iyiyim_
```


Mouse x ve y



Mouse Basılı?

Mouse basılı?



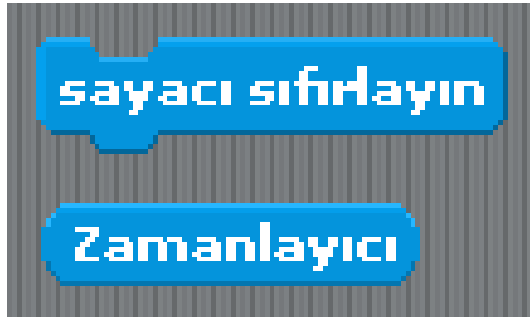
Tuşu Basılı?



Uzaklığı



Sayacı sıfırlayın ve zamanlayıcı



in sı

Karakter2 'in x konumu 'sı



When green flag is clicked

Loop: move 10 steps, if on edge, bounce



When green flag is clicked

Loop: create x and y characters, move forward

Ses yüksekliđi

Ses yüksekliđi

tklandiđında

Sürekli

Kalemi bastırın

Kalem rengini ■ yapın

Kalem rengini 1 deđiştirin

Kalem boyunu 0.5 yapın

0.5 adım gidin

Kenarda ise, zıplattın

y'yi Ses yüksekliđi * 25 deđiştirin

y'yi 0 yapın

tklandiđında

Sürekli

Kalemi bastırın

Kalem rengini ■ yapın

Kalem rengini 1 deđiştirin

Kalem boyunu 0.5 yapın

0.5 adım gidin

Kenarda ise, zıplattın

y'yi Ses yüksekliđi * -25 deđiştirin

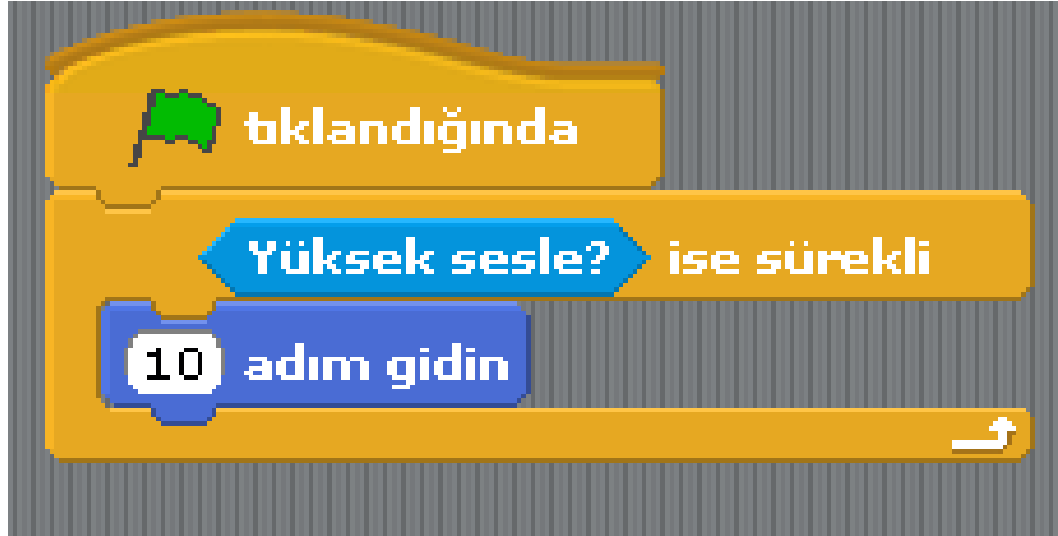
y'yi 0 yapın

bođluk tuđu basıldıđında

Temizleyin

Yüksek sesle?

Yüksek sesle?



Scratch script showing a sequence of blocks:

- When green flag clicked
- Yüksek sesle? ise sürekli
- 10 adım gidin

Sensör deęeri ve sensör

