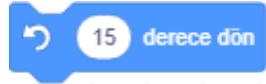


Scratch 3.0 Kod Blokları Notları

Hareket Menüsü

	Kuklanın belirlenmiş yönü boyunca istediğimiz adım kadar gitmesini sağlar.
	Kuklanın saat yönüne doğru istediğimiz açıda dönmesini sağlar.
	Kuklanın saat yönünün tersine istediğimiz açıda dönmesini sağlar.
	Kuklanın rastgele, fare-imleci veya başka bir kuklanın konumuna gitmesini sağlar.
	Kuklanın x ve y koordinatlarını girdiğimiz konuma gitmesini sağlar.
	Kuklanın istenilen sürede rastgele, fare-imleci veya başka bir kuklanın konumuna gitmesini sağlar.
	Kuklanın istenilen sürede x ve y koordinatlarını girdiğimiz konuma gitmesini sağlar.
	Kuklanın yönünü ayarlamamızı sağlar. (0 yukarı, 90 sağa, -90 sola ve 180 aşağı)
	Kuklanın fare imlecine veya başka bir kuklaya doğru dönmesini sağlar.
	Kuklanın yatay bir çizgi üzerinde sağ yada sol tarafa gitmesini sağlar.
	Kuklanın yatay çizgi üzerinde sabit bir yerde durmasını sağlar.
	Kuklanın dikey bir çizgi üzerinde yukarı yada aşağı doğru gitmesini sağlar.
	Kuklanın dikey çizgi üzerinde sabit bir yerde durmasını sağlar.
	Kuklanın ekranın kenarına değdiğinde ters yöne doğru dönmesini sağlar.
	Kuklanın duruş şeklinin 360 derece dönmesini, sağa-sola dönmesini veya hiç dönmemesini sağlar.
<input type="checkbox"/> 	Kuklanın yatay çizgi üzerinde hangi konumda olduğunu gösterir. Kutu işaretlenirse ekranda görünür.
<input type="checkbox"/> 	Kuklanın dikey çizgi üzerinde hangi konumda olduğunu gösterir. Kutu işaretlenirse ekranda görünür.
<input type="checkbox"/> 	Kuklanın yön bilgisini verir. Kutu işaretlenirse ekranda görünür.





Scratch 3.0 Kod Blokları Notları

GÖRÜNÜM

	Kukla belirlenen süre kadar 'Merhaba!' yazan kutudaki cümleyi konuşma balonu içinde gösterir.
	Kukla 'Merhaba!' yazan kutudaki cümleyi sürekli olarak konuşma balonu içinde gösterir.
	Kukla belirlenen süre kadar 'Hmm...' yazan kutudaki cümleyi düşünme balonu içinde gösterir.
	Kukla 'Hmm...' yazan kutudaki cümleyi sürekli olarak düşünme balonu içinde gösterir.
	Kuklanın istenilen kostüm kılığına geçmesini sağlar.
	Kuklanın o an bulunan kostümünden sonraki kostümüne geçmesini sağlar.
	İstenilen dekora geçilmesini sağlar.
	O an bulunan dekordan sonraki dekora geçilmesini sağlar.
	Kuklanın boyutunu istenilen değer kadar değiştirmemizi sağlar.
	Kuklanın boyutunu istenilen yüzdeye getirmemizi sağlar.
	Kuklanın rengi, balıkgözü, ...,hayalet efekti girilen sayı değeri kadar değişir.
	Kuklanın rengi, balıkgözü, ...,hayalet efekti girilen sayı değerinde olmasını sağlar.
	Kuklanın üzerinde uygulanan görsel etkilerin hepsini temizlememizi sağlar.
	Kuklayı ekranda görmemizi sağlar.
	Kuklayı ekranda gizlememizi sağlar.
	Kuklanın ön yada arka katmana gitmesini sağlar.
	Kuklanın kaç katman kadar ileri yada geri gitmesini sağlar.
	Kuklanın kostüm numarası veya ismini bilmemizi sağlar. Soldaki kutuyu tıklarsak ekranda görünür.



Scratch 3.0 Kod Blokları Notları

	Kuklanın dekor numarası veya ismini görmemizi sağlar. Soldaki kutuyu tıklarsak ekranda görünür.
	Kuklanın büyüklüğünü bilmemizi sağlar. Soldaki kutuyu tıklarsak ekranda görünür.

Olaylar



Sahnenin üstünde bulunan yeşil bayrak tıklandığında bu blok altında bulunan kodların hepsi çalışır.



Seçilen tuşa basıldığında bu blok altında bulunan kodların hepsi çalışır.



Gürültü yada kronometre girilen sayıdan büyük olduğunda bu blok altında bulunan kodların hepsi çalışır.



Her hangi bir kuklanın içinden seçilen haber geldiğinde bu blok altında bulunan kodlar çalışır.


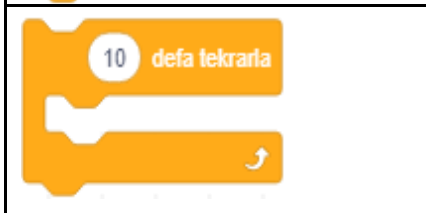
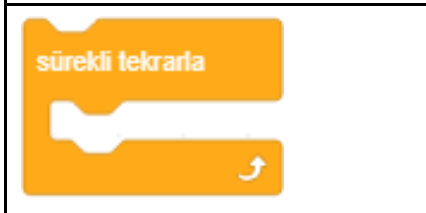
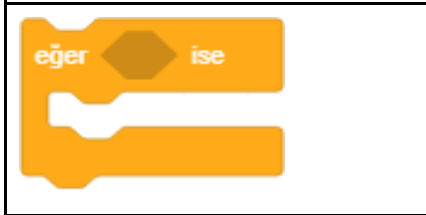


Bir olay sonucunda haber göndermek için bu blok kullanılır.



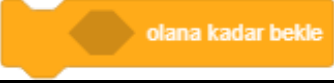



Haber gönderdikten sonra haber aldığımdaki blok altındaki kodların çalışması bitene kadar bekler.

KONTROL





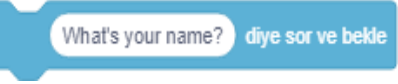


	Girilen saniye değeri kadar kendisinden sonra gelen kodları çalıştırmamayı sağlar.
	İçine girilen kodların girilen değer kadar tekrar etmesini sağlar.
	İçine girilen kodların sürekli olarak tekrar etmesini sağlar.
	Şart gerçekleşmişse içerisindeki kodların çalışmasını sağlar. Şart ortadan kalkınca içerisindeki kodlar çalışmaz.



Scratch 3.0 Kod Blokları Notları

	Şart gerçekleştiğinde üstteki kodların çalışması , şart gerçekleşmediğinde değilse içindeki kodların çalışmasını sağlar.
	Şart olana kadar kendisinden sonraki kodların çalışmamasını sağlar.
	Şart olana kadar içerisindeki kodların çalışmasını , şart olduğunda içerisindeki kodların çalışmamasını sağlar.
	Oyunu tamamen veya bulunduğu kod bloğunun kodlarının veya bulunmadığı kod bloklarının durmasını sağlar.
	Kuklanın ikizi oluştuğunda altındaki kod bloklarının çalışmasını sağlar.
	Kuklanın ikizini oluşturmasını sağlar.
	Oluşan kuklanın ikizini silmesini sağlar.

ALGILAMA

	Kuklamızın fare imlecine, kenar veya başka kuklalara değdiğini algılamayı sağlar.
	Kuklamızın seçilen renge değdiğini algılamayı sağlar.
	Kuklanın içinden seçilen rengin başka bir renge değdiğini algılamayı sağlar.
	Fare imlecine veya başka bir kuklaya uzaklığını ölçmeyi sağlar.
	Girilen cümleyi ekranda sorar ve cevap girilmesini sağlar.
	Girilen cevabı almayı sağlar.
	Seçilen tuşa basılıp basılmadığını algılamayı sağlar.



Scratch 3.0 Kod Blokları Notları



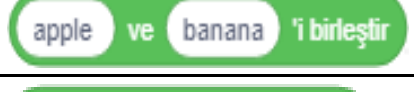


	Fareye basıldığını algılamayı sağlar.
	Farenin x konumunu verir.
	Farenin y konumunu verir.
	Oyun ekranını büyüttüğümüzde kuklanın maus ile sürüklenebilir olup olmadığını belirlememizi sağlar.
<input type="checkbox"/>	Gürültü değerini alır ve kutuyu işaretlersek ekranda değerin görünmesini sağlar.
<input type="checkbox"/>	Kronometre yapmamızı ve kutuyu işaretleyerek ekranda değerin görünmesini sağlar.
	Kronometrenin sıfırlanmasını sağlar.
	Sahne yada kuklanın dekor , dekor adı, ses düzeyi , değişkeni, x ve y konumu vb. özellikleri seçmemizi sağlar.
<input type="checkbox"/>	Şimdiki saat , dakika, yıl, tarih , dakika , saniye gibi değerlerin alınmasını ve ekranda yazılmasını sağlar.
	2000 yılından itibaren geçen günü hesaplar.
<input type="checkbox"/>	Scratch sitesinden çalışma yapıldığında sizin çalışmanıza giren kişilerin kullanıcı adını göstermenizi sağlar.

Operatörler




	Boş kutulara yazılan iki değeri toplamayı sağlar.
	Birinci kutudaki değerden ikinci kutuda bulunan değeri çıkartmayı sağlar.
	Boş kutulara yazılan iki değeri çarpmayı sağlar.
	Birinci kutudaki değeri ikinci kutudaki değere bölmeyi sağlar.
	Girilen iki sayı ve arasından rastgele bir sayı üretmeyi sağlar.
	Birinci kutu değerinin ikinci kutu değerinden büyük olması durumunun kontrolünü yapar.



Scratch 3.0 Kod Blokları Notları

	Birinci kutu değerinin ikinci kutu değerinden küçük olması durumunun kontrolünü yapar.
	İki değerin birbirine eşit olma durumunun kontrolünü yapar.
	Belirtilen iki şartın aynı anda olma durumunun kontrolünü yapar.
	Belirtilen iki şarttan en az birinin olma durumunun kontrolünü yapar.
	Belirtilen şartın olmaması durumunun kontrolünü yapar.
	İstenilen iki değerin cümle olarak birleştirilmesini sağlar.
	Girilen cümlenin istenilen harfini almamızı sağlar.
	Girilen cümlenin uzunluk sayısını verir.
	Girilen cümlede istenilen harfin kontrolünü yapar.
	Birinci kutuya yazılan değerin ikinci kutuya yazılan değere göre böldüğümüzde kalanı bulmamızı sağlar.
	İstenilen sayının en yakın tam sayıya yuvarlamamızı sağlar.
	Matematiksel terimleri (mutlak değer, karekök, sin, cos, tan, asin, acos, atan, ln, log, e^, 10^) bu blok ile kutuya yazılan değerin karşılığını bulmamızı sağlar.


Değişkenler

	Yeni bir değişken oluşturmamızı sağlar.
	Bize hazır verilen bir değişken. Kutucuğu işaretlersek ekranda görünür.
	Oluşturduğumuz değişkenleri istenilen değere ayarlamamızı sağlar.




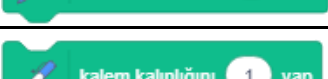
Scratch 3.0 Kod Blokları Notları

	Oluşturduğumuz değişkenin değerini istediğimiz kadar azaltıp arttırmamızı sağlar.
	İstenilen değişkeni ekranda göstermeyi sağlar.
	İstenilen değişkeni ekranda gizlemeyi sağlar.
	Yeni bir liste oluşturmamızı sağlar.
	Liste değişkeni bilgisini barındırır. Kutu işaretlendiğinde ekranda liste görünür.
	İstenilen ifadeyi istediğimiz listenin içine eklememizi sağlar.
	İstenilen listedeki istenilen sıradaki nesneyi silmemizi sağlar.
	İstenilen listedeki bütün elemanları silmeyi sağlar.
	İstenilen değeri istenilen listenin istenilen sırasına eklemeyi sağlar.
	İstenilen listenin istenilen sıradaki elemanla istenilen değeri değiştirmeyi sağlar.
	İstenilen listenin istenilen sıradaki elemanını almayı sağlar.
	İstenilen listenin istenilen elemanını almayı sağlar.
	İstenilen listenin uzunluğunu almamızı sağlar.
	İstenilen listenin içinde istenilen elemanın olduğunu bilmemizi sağlar.
	İstenilen listeyi ekranda görmemizi sağlar.
	İstenilen listeyi ekranda gizlememizi sağlar.

	Ekranda kalem ile yazılan her şeyin silinmesini sağlar.
---	---



Scratch 3.0 Kod Blokları Notları

	Kuklanın o anda bulunan konumda kendisinin görüntüsünün oluşmasını sağlar.
	Kukla hareket ettiğinde ekranda çizim oluşmasını sağlar.
	Kukla hareket ettiğinde çizim oluşmamasını sağlar.
	Kalemin rengini istenilen renk yapmayı sağlar.
	Kalemin renginin, doygunluğunun ,parlaklığının ve saydamlığının istenilen değer kadar artmasını sağlar.
	Kalemin renginin, doygunluğunun ,parlaklığının ve saydamlığının istenilen değerde kalmasını sağlar.
	Kalemin çizim kalınlığının istenilen değer kadar artmasını sağlar.
	Kalemin çizim kalınlığının istenilen değerde kalmasını sağlar.

