

# EL ALIŐKANLIĐI OLSUN

## 3. VE 4. SINIFLAR

# KEDİYİ DANS ETTİRELİM

6 adımda uygulamadaki kediyi dans ettirmek için yönergeleri takip et.

○ **adım git** kodunu sürükle ve Diziler alanına bırak. Sonra, o koda çift tıkla ve kedi yürüsün.

○ **Ses** grubundan **davulunu** **vuruş çal** kodunu al ve **adım git** kodunun altına yapıştır. Tıkla ve dinle.

○ Bir tane daha **adım git** kodu ekle. Kutunun içine tıkla ve başına eksi işareti yaz. Bir tane daha **davulunu** **vuruş çal** kodu ekle, ve listeden bir davul seç. Kodlardan birine tıkla ve tüm diziyi çalıştır.

○ **adım git** kodunu al ve komut dizisinin en üstüne oturt. (Yalnız dikkat et **adım git** kodunun diğer kodları kapsamaması gerekiyor) Tıkla ve dizi çalışsın.

○ **Görünüm** grubun içinden en baştaki **de saniye** kodunu dışarı al. Kutunun içine kediyi söyletmek istediklerini yaz. Ve bu kodu tutup dizinin tepesine yapıştır. Kodlardan birine tıkla ve çalıştır.

○ **Olaylar** grubundan **tıklanınca** kodunu dışarı al ve en tepeye oturt. Böylelikle, yazmış olduğun program, yeşil bayrağa her tıkladığında çalışmaya başlayacak.

```
tıklanınca
DANS EDİYORUUUUMM de 2 saniye
10 defa tekrarla
10 adım git
2 davulunu 0.25 vuruş çal
-10 adım git
4 davulunu 0.25 vuruş çal
```

# BİR ALIŞTIRMA YAPALIM

Kunduz'u gördüğünde köpeğinin Kunduz'a koşmasını istiyoruz. Ama köpeğin bundan nasıl haberi olacak? 5 adımda bunu başarmak için yönergeleri takip et.

○ Kunduz karakterini bilgisayardan seç. Ekle.

○ Kunduz'a tıklanığında hayvanın haberi olsun istiyoruz. **Olaylar** grubuna git ve  kodunu dışarı al.

Daha sonra da  kodunu az öncekinin altına yapıştır, 'yeni haberi' tıkla ve "Sahip Geldi" yaz. Bu basit dizi sayesinde, Kunduz'a her tıklanığında, aktör köpeğe bir haber gidecek.



○ Haberi alan aktör köpek ne yapacak?

**Olaylar** grubuna git ve  kodunu dışarı al. Aktör köpeğin Kunduz'a doğru süzülerek gitmesini sağlamak için **Hareket** grubunu tıkla.  kodunu kullanarak nereye, ne kadar sürede gideceğini söyle. Temel bilimcinin ölçümlerine başvur.

