

# EL ALIŞKANLIĞI OLSUN

## 3. VE 4. SINIFLAR

# KEDİYİ DANS ETTİRELİM

6 adımda uygulamadaki kediye 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 diziye 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 kediye 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.




# 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 tıklanıldığında hayvanın haberi olsun istiyoruz. **Olaylar** grubuna git ve  kodunu dışarı al.

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



○ Haberi alan aktör köpek ne yapacak?

**Olaylar** grubuna git ve  **haberini gelince** 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.

