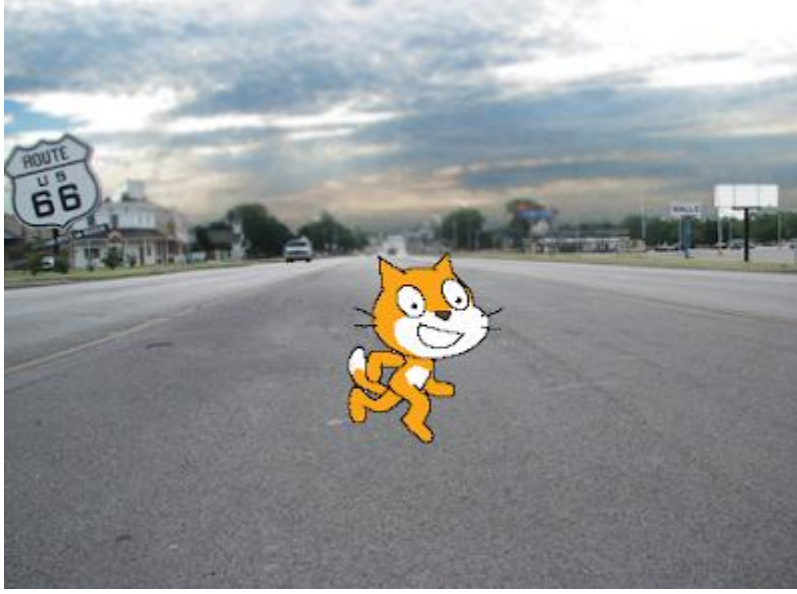


SCRATCH DERSLERİ

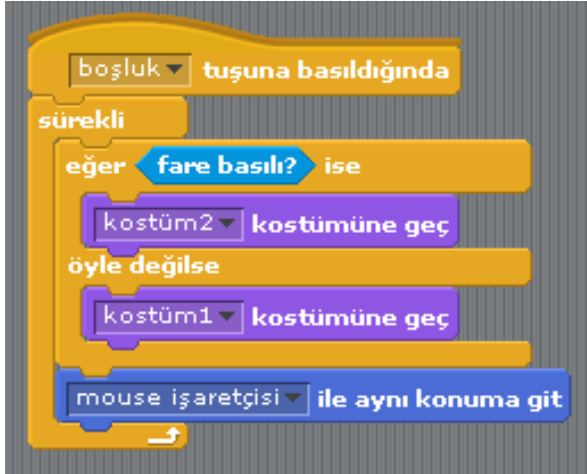
DERS 8 - Eğer-İse Kullanımı

Bu derste, "Eğer" kullanımına başka bir örnek yapacağız. Aşağıda, iki farklı kod göreceksiniz. İkisini de dikkatlice inceleyiniz.

Dersimiz için sadece kedi karakterini kullanacağız.



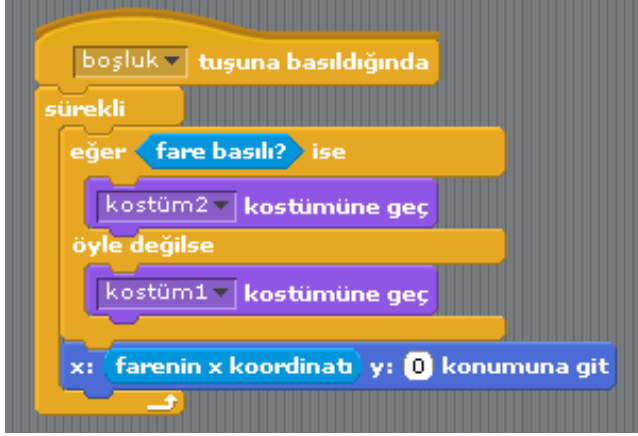
Kedi karakterimize ilk önce aşağıdaki komutları vereceğiz ve boşluk tuşuna basacağız.



Boşluk tuşuna bastığımızda kodlarımız çalışmaya başlayacak. Kodlarımız çalışmaya başladığında hemen sürekli bir döngüye girecek. Döngünün içerisinde "Eğer" kontrolü var.

"Eğer" "fare basılı" ise, "kostüm2"ye geçecek. Fare basılı değil ise, "kostüm1"e geçecek. Sürekli olarak fare ile aynı konumda olacak.

Şimdi de yukarıdaki kodların en altındaki komutu deęiřtirerek ařaęıdaki řekilde yeniden alıřtıracayız.



Yukarıdaki kodların aynısı. Tek fark, en sondaki konum komutu. Buradaki "x: farenin x koordinati", karakterin fareyi yatay olarak takip etmesini saęlayacak.