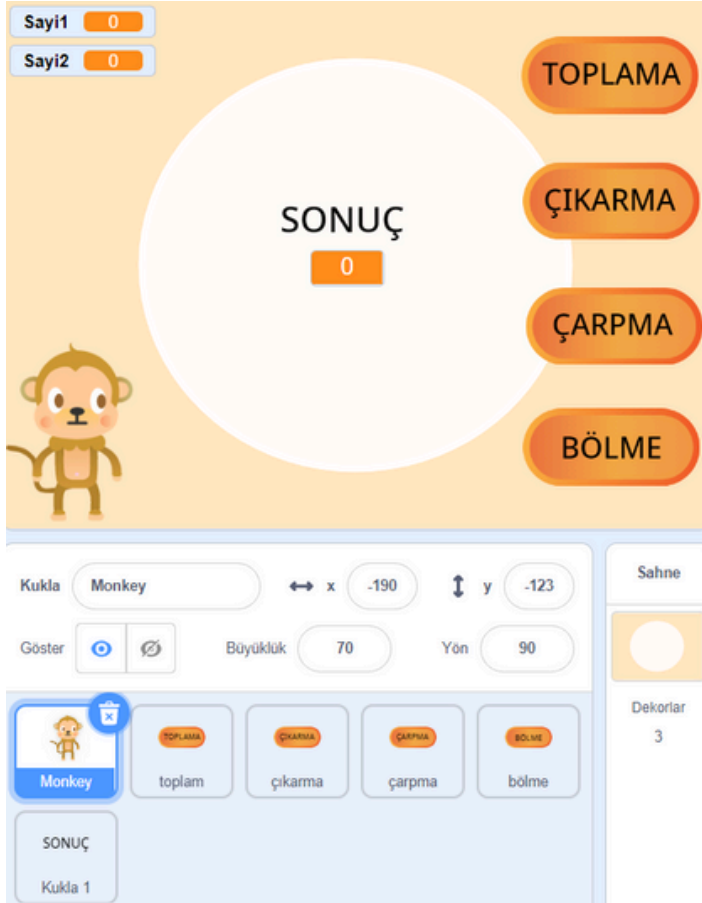


SCRATCH DERS NOTLARI



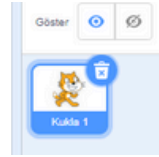
DERS 11 - HESAP MAKİNESİ

Bu çalışmamızda dört işlem yapan basit bir hesap makinesi yapacağız. Kullanıcıdan 2 sayı isteyeceğiz ve butonlardan seçilen işleme göre hesaplatma yaptıracağız.

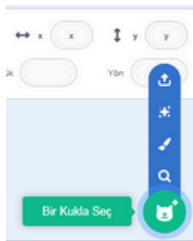
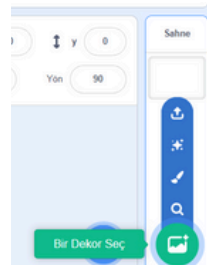


Öncelikle sahnemizi ve kuklalarımızı ayarlayalım.

1- Kedi kuklamızı silelim.

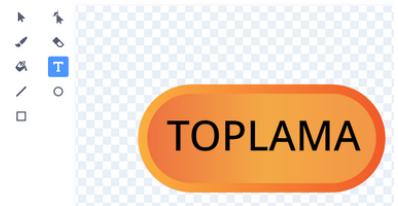


2- **Bir Dekor Seç** düğmesini kullanarak istediğimiz bir dekoru seçelim.



3- Monkey kuklasını Scratch kuklalarından seçerek ekleyelim.

Scratch kuklalarından **Button** kuklasını seçerek **Kostüm**'lerden yazı aracı ile üzerine ilgili işlemi yazalım.



Sahnemizi düzenledikten sonra kuklalarımızı kodlamaya başlayabiliriz.

Bu projede kullanacağımız değişkenler;

Sayı1 : Kullanıcıdan aldığımız ilk sayıyı bu değişkene atayacağız.

Sayı2 : Kullanıcıdan aldığımız ikinci sayıyı bu değişkene atayacağız.

Sonuc : Seçilen işleme göre oluşan sonucun gösterilmesini sağlayacağız.

Bu hafta kullanacağımız yeni kodlar;



Bu iki kod sayesinde kuklalarımızın iletişim kurmasını sağlayacağız. Bir kukla haber saldıığında diğer kukla o haberi alacak ve yapılması gerekeni yapacak.

SCRATCH DERS NOTLARI



DERS 10 - HESAP MAKİNESİ

Monkey kuklası için yazacağımız kodlar;

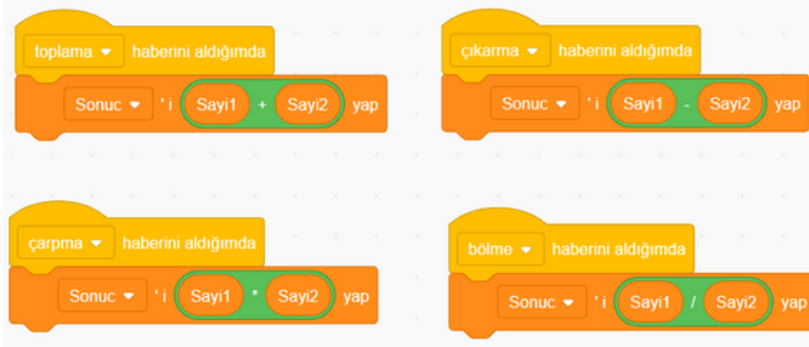


Oluşturduğumuz **Sayi1**, **Sayi2** ve **Sonuc** değişkenlerinin değerini oyun başında 0 yapacağız ki işlemlerimiz karışmasın.

Algılama bloklarından**Sor ve Bekle** komutu ile bilgi girişi için alan açacağız.

Algılama bloklarından **cevap** komutunu alarak değişkenlerde bulunan **Değişkenimi 0 yap** komutunun 0 alanına yerleştiriyoruz ve ilgili değişkeni seçiyoruz.

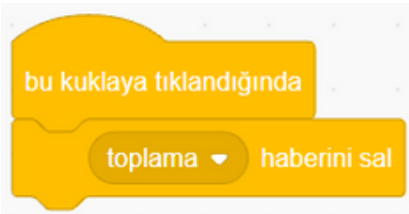
Böylece 1. sayı girildiğinde Sayi1 değişkeni o değeri alacak. 2. sayı girildiğinde Sayi2 değişkeni o değeri alacak.



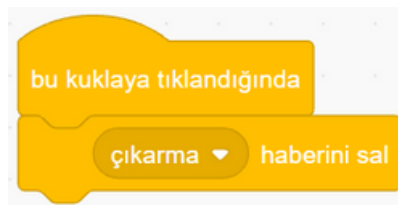
Olaylar bloklarından**haberini aldığında** komutunu kullanacağız. Bunun için **Yeni Haber** diyerek kendi haberimizi yayınlayacağız.

Sonuc değişkeni için **Operatörlerden** hangi işlem yapılacak ise onu ekleyeceğiz 0 yerine. İşlemin bir tarafına değişkenlerden **Sayi1**, diğer tarafına **Sayi2** değişkenini yerleştireceğiz.

Toplama Butonu için;

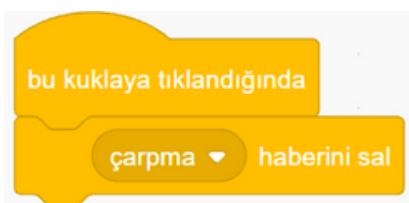


Çıkarma Butonu için;

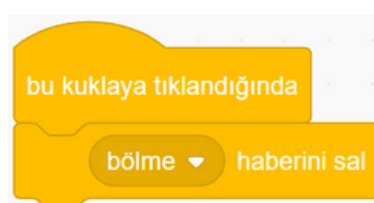


Her buton için ayrı ayrı **Olaylar** bölümünden **bu kuklaya tıklandığında** komutu kullanacağız.

Çarpma Butonu için;



Bölme Butonu için;



Olaylar bölümünden ... **haberini sal** komutunu alacağız ve daha önce oluşturduğumuz haberlerden ilgili olanı seçeceğiz.

Yeni Haber diyerek kendi haberimizi oluşturacağız.

