

DERS 5 – PAPAĞANI UÇURALIM

Bu dersimizde kuklalarımızın kostüm değiştirme özelliğini kullanarak papağan kuklasının uçmasını sağlayacağız.

Sahnemiz aşağıdaki gibi olacaktır.





Sahnemizi dilediğimiz gibi düzenledikten sonra kodlama aşamasına geçebiliriz.

SCRATCH DERS NOTLARI

DERS 5 – PAPAĞANI UÇURALIM

😂 Kod 🚽 Ko	stümler de Sesler
N	. Kostim parrot-a
parrol a title 140	Doldur 💽 Kontur 🖌
2 55 parrot-b 133 x 138	k 🚹
	1 6 8

Papağan kuklasına tıklayarak **Kostümler** alanına baktığımızda iki tane kostümü olduğunu görebiliriz.

Kod bloklarını kullanarak bu iki kostüm arasında geçiş yapılmasını ve papağanın uçuyor görüntüsüne sahip olmasını sağlayacağız.

Papağan kuklasına tıklayarak yazacağımız kodlar aşağıdaki gibidir.





Sen yapsaydın neleri değiştirmek isterdin? Bugün öğrendiklerimizle bu projeyi değiştirebilirsin. Mesela:

- Farklı kılıkları olan başka bir kukla seçebilirsin.
- Sahneyi değiştirebilirsin, başka kuklalar ekleyebilirsin.