



(Tablet üzerinden girislerde  
scratch hesabı olusturarak  
online olarak çalıřmanızı  
kayıt edebilirsiniz)  
Yeni dosya açma ve  
kaydetme işlemleri

Dil seçenekleri

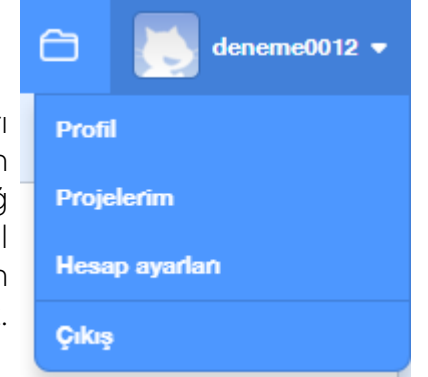
Geri getir: Silinen kuklayı geri getirmeye yarar.  
Turbo modu ise hızlandırılmış şekilde çalışmayı oynatır.

Scratch 'a katılıp hesap oluşturanlar  
bu kısım ile hesaplarına giriş sağlayabilir.

The screenshot displays the Scratch web interface. At the top, there is a blue navigation bar with the Scratch logo, a globe icon, and menu items: "Dosya", "Düzenle", "Eğitici Dersler", "Scratch'a Katıl", and "Giriş". Below the navigation bar, there are tabs for "Kod", "Kostümler", and "Sesler". The main area is divided into a code editor on the left and a stage on the right. The code editor shows a list of blocks on the left side, including "Hareket", "Görünüm", "Ses", "Olaylar", "Kontrol", "Algılama", "Operatörler", "Değişkenler", and "Bloklarım". The stage on the right shows a white background with a Scratch cat character in the center. Below the stage, there are controls for the cat, including "Kukla" (Kukla 1), "Göster" (Göster), "Büyükük" (100), "Yön" (90), and "Sahne" (Sahne). There are also buttons for "Düzenle" and "Giriş".



Hesap ayarları ve yapılan projelere sağ üst profil kısmından ulaşabiliriz.



scratch ' a katılma aşamaları

Scratch'a Katıl Giriş

**Scratch'a Katıl**

Create projects, share ideas, make friends. It's free!

Create a username

Bir parola oluştur

Yeni Şifre

Sonraki

1 Kullanıcı adı ve parola belirleyerek sonraki butonuna tıklıyoruz.

**What country do you live in?**

Turkey

Sonraki

2 Yaşadığımız ülkeyi belirliyoruz. Sonraki kısma tıklıyoruz.

Doğduğumuz ay ve yıl bilgisini giriyoruz.

**When were you born?**

Nisan 2010

We will keep this information private.

Sonraki

3

**What's your gender?**

Scratch welcomes people of all genders.

Kadın

Erkek

Non-binary

Another gender:

Prefer not to say

We will keep this information private.

Sonraki

4 Cinsiyetimizi seçiyoruz.

**What's your email?**

We will keep this information private.

I'd like to receive emails from the Scratch Team about project ideas, events, and more.

By creating an account, you acknowledge the [Gizlilik İlkelerimiz](#) and you accept and agree to the [Kullanım Şartları](#).

Create Your Account

5 Aktif bir mail adresi girerek onay kutucuğunu işaretliyoruz.

**Welcome to Scratch, deneme0012!**

You're now logged in! You can start exploring and creating projects.

Want to share and comment? Click the link on the email we sent to deneme0012@gmail.com.

Done

6 Hesabımızı başarılı bir şekilde oluşturuldu.



Sahne - Animasyonlarımızın görüntüleneceği kısımdır.

Kod blokları

Yeşil bayrak tıklatılınca başla  
Dur

Seçili olan kuklamız bu kısımda görüntülenmektedir.

Kodlama alanımız, sol taraftaki blok kodları sürükleyip bırak yöntemi ile bu alanda çalışmamızı gerçekleştiriyoruz.

Eklediğiniz kuklalar bu kısımda görüntülenir. Silmek istediğiniz kuklayı sağ üst kısmındaki çöp kutusu işaretine basarak silebilirsiniz. Yine bu bölümden kukla büyüklüğünü değer girerek ayarlayabilir, yönünü değiştirebilirsiniz.

Sahnemize dekor ekleyebiliriz.



The screenshot shows the Scratch programming environment. The top bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu options: Dosya, Düzenle, Eğitici Dersler, and a button for 'Proje sayfasına bak'. The main workspace is divided into three tabs: Kod, Kostümler, and Sesler. The 'Kod' tab is active, showing a script for a cat character. The script starts with a 'tıkandığında' (when clicked) event, followed by a '10 defa tekrarla' (repeat 10 times) loop. Inside the loop, the cat moves 10 steps forward, waits for 0.5 seconds, and then switches to the next costume. The stage on the right shows the cat character on a green field with a blue sky background. The bottom right panel shows the 'Kukla' (Character) settings, including the name 'Kukla 1', position (x: -38, y: -113), and rotation (90 degrees).

Kuklamız olan kedimizi 10 adım ilerletip yarım saniye bekletiyoruz.

Daha sonra sonraki kostüm kod bloğunu kullanarak kedimize hareket etmiş görüntüsü veriyoruz.

Bu işlemi 10 defa tekrarlıyoruz.

Sizler de dekoru ve kuklamızı değiştirip karakterimizin sahnenin sonuna kadar gitmesini sağlayabilir misiniz?

Bunu yaparken kontrol kod bloklarını kullanmayı deneyebilirsiniz.)