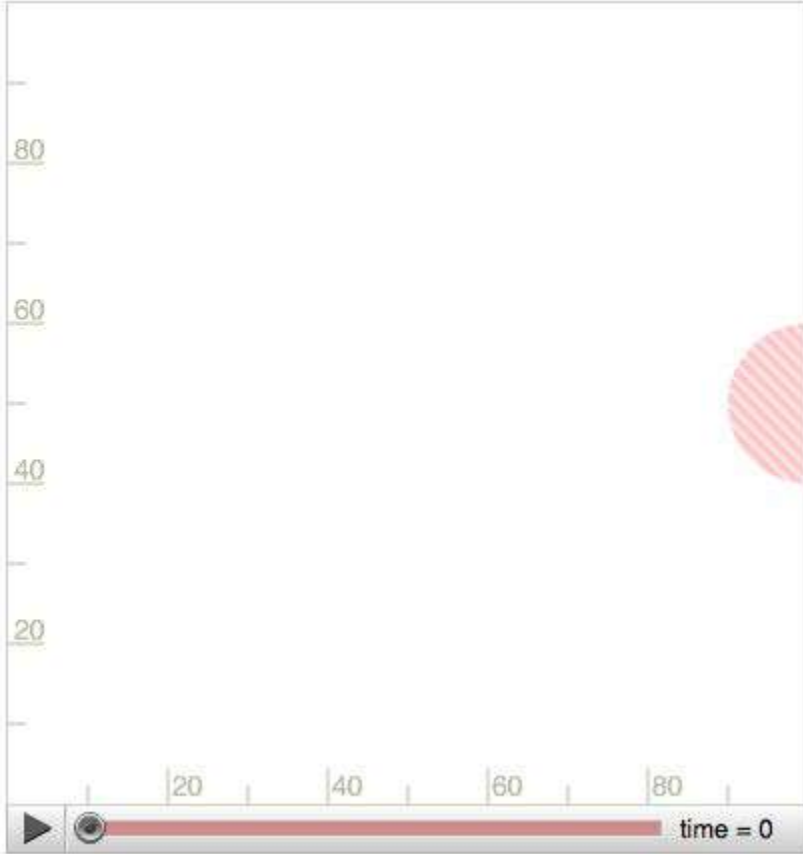


BLOCKLY OYUNLAR

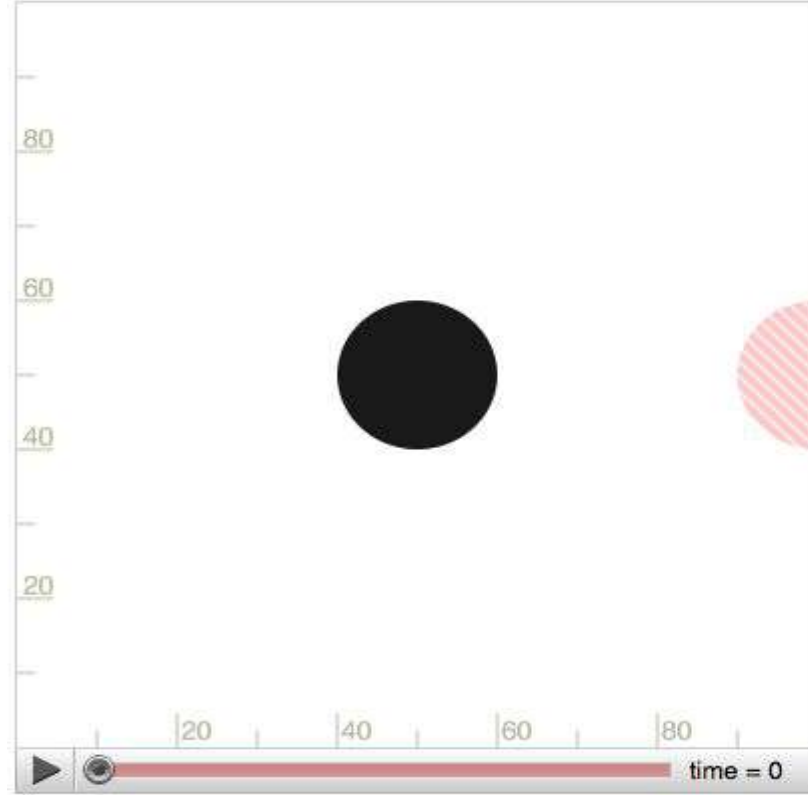
FİLM 3.- 5.



Film
Renk
Matematik

3. Seviyede bir daireyi “x”
ekseni boyunca 100’den
geriye doğru hareket
ettireceğiz.

“Film” başlığı altında bulunan “daire” bloğunu aldığımızda şu şekilde bir ekran görüntüsü ile karşılaşıyoruz.

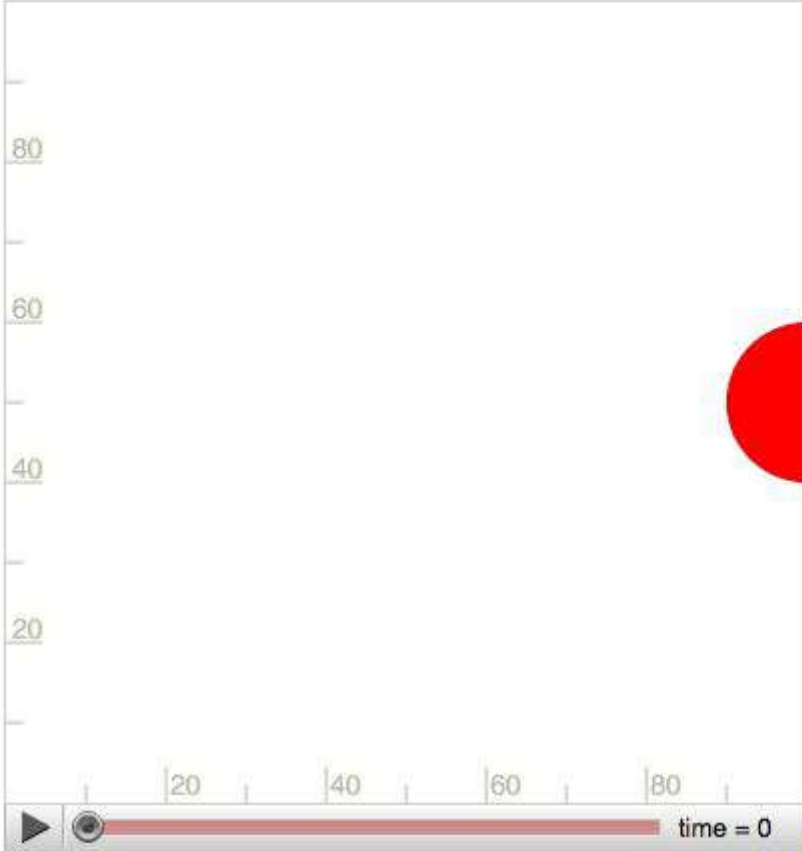


Film

Renk

Matematik

daire x	50
y	50
yarıçap	10



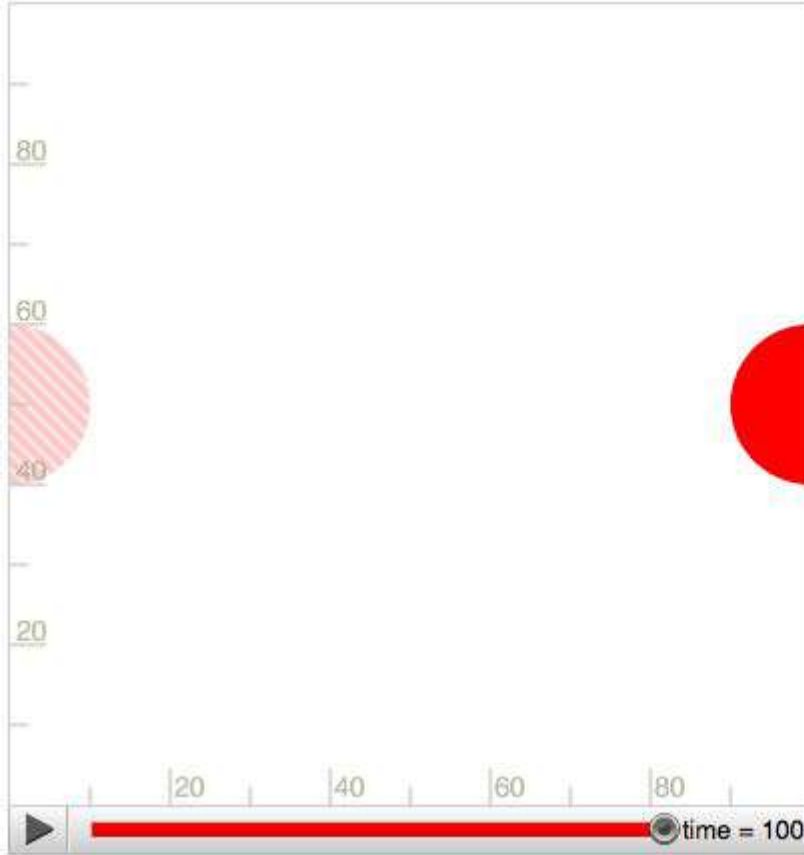
Film
Renk
Matematik



“Renk ayarla” bloğunu kullanarak önce dairemizin rengini düzenliyoruz. Daha sonra ise “x” eksenindeki konumunu düzenleyerek, dairenin doğru konumda durmasını sağlıyoruz.

Dairenin bulunduğu konumdan geriye doğru hareket etmesi için “time” bloğunu ve matematik bloğunu kullanmamız gerekiyor.

Hareket “x” eksenini doğrultusunda gerçekleştiği için bu blokları “x” eksenine eklememiz gerekiyor.



Film

Renk

Matematik

rengi ayarla

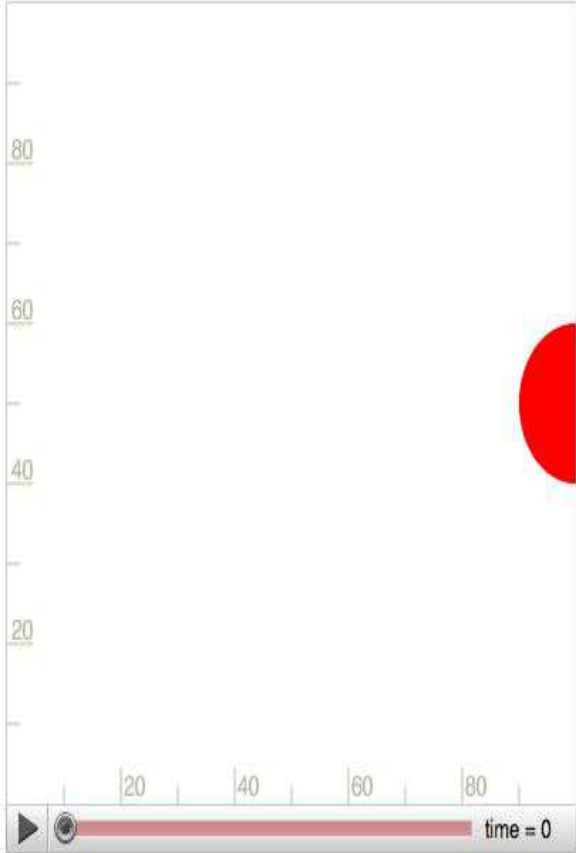
daire x 100

y 50

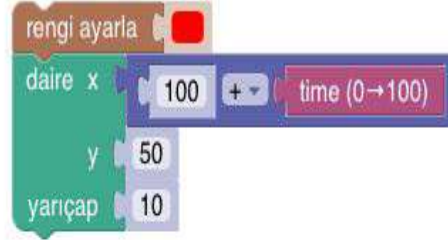
yarıçap 10

time (0 → 100)

1 + 1



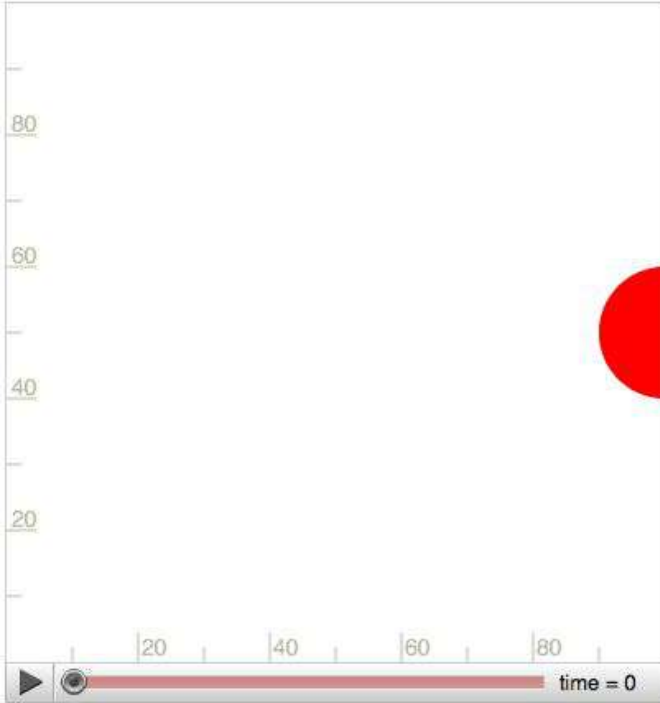
Film
Renk
Matematik



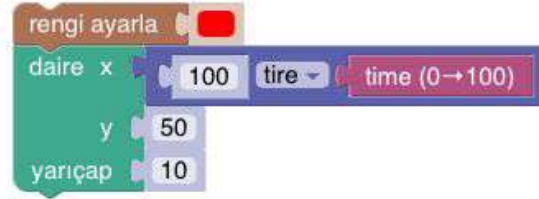
Blokları şekilde görüldüğü gibi “x” ekseninin olduğu bölüme ekliyoruz.

x’in ilk değerini dairenin başlangıç noktası olan 100 yapıyoruz.

Ancak bu işlem sonucunda daire bizim istediğimiz yönün tersi yönde hareket ediyor.

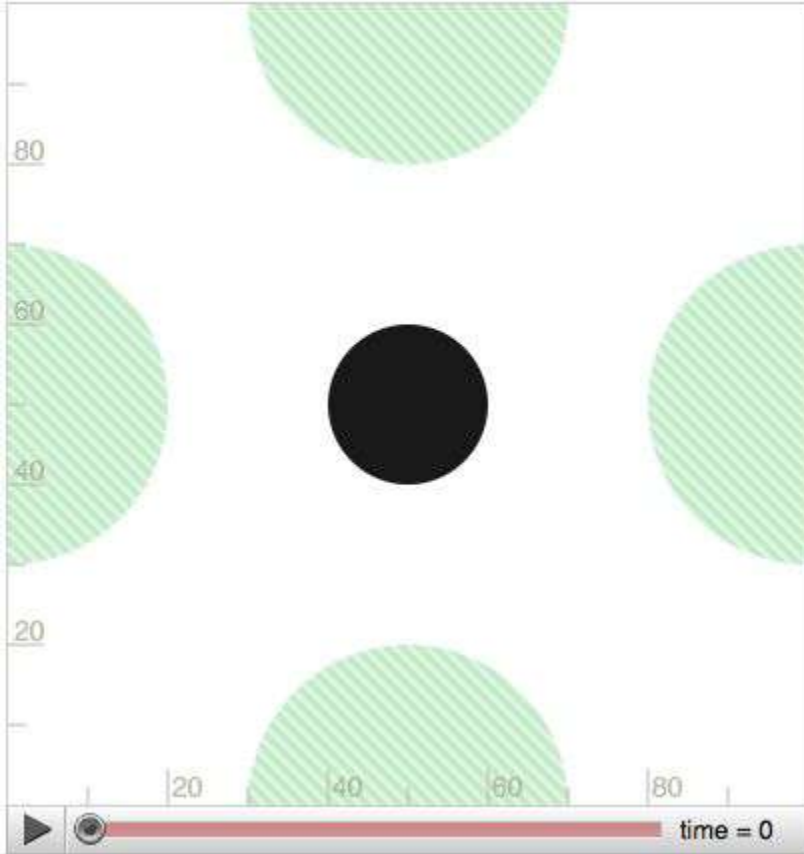


Film
Renk
Matematik



Bunu düzeltmek için
“+” işaretinin
bulunduğu bölüme
gelerek “tire”
ifadesini seçiyoruz.

“tire” ifadesi time
bloğu üzerindeki
(0’dan 100’e)
işlemin, tam tersi
(100’den 0’a)
şekilde çalışmasını
sağlıyor.



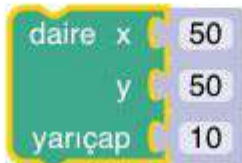
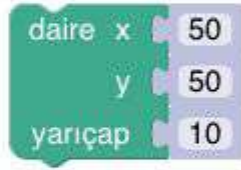
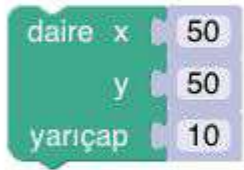
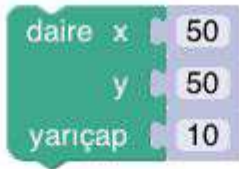
Film
Renk
Matematik

daire x 50
y 50

Çoğalt
Yorum Ekle
Satır içi girdiler
Blok'u Daralt
Bloğu Devre Dışı Bırak
4 Blokları Sil
Yardım

4. Seviyeye geçtiğimizde birden fazla dairenin hareket ettiği bir animasyon ile karşılaşırız.

Daire bloğunun üzerine sağ tıklayıp “Çoğalt” ı seçtiğimizde bloğu çoğaltabiliyoruz.



Blokları çoğalttıktan sonra dairelerle aynı şekilde yerleştirebiliriz. Bu görünüm, bizim hangi bloğun hangi daireyi temsil ettiğini anlamamızı kolaylaştıracaktır.

Daha sonra tüm dairelerin rengini düzenliyoruz.

