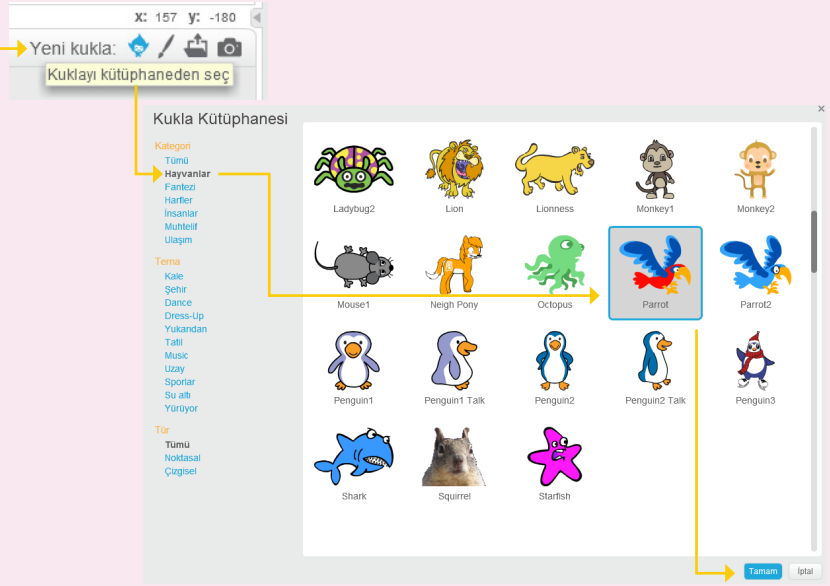


PAPAĞANI UÇURALIM

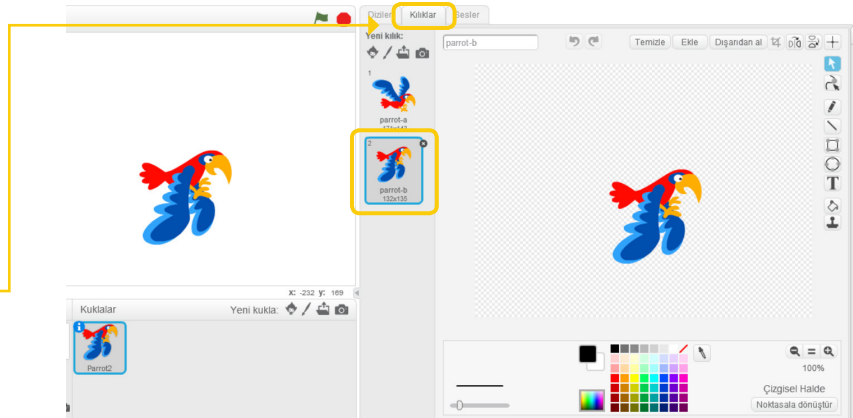
1

Bu çalışmamızda bir papağanın kanat çırparak uçmasını sağlayacağız. Bunun için öncelikle kedimizi bir önceki derste öğrendiğimiz gibi silelim. Sonra da kukla kütüphanesinden papağanlardan birini seçelim (Parrot ya da Parrot 2).



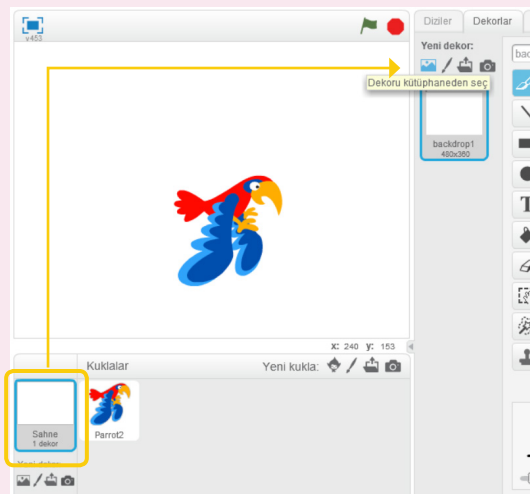
2

Kılıklar sekmesine tıkladığınızda kuklamızın Parrot a ve Parrot b olarak 2 kılığının bulunduğunu göreceksiniz. Papağanımızın uçuşu için bu iki şekli arka arkaya kullandığımız bir kod yazacağız.



3

Papağanımızı uçurmadan önce sahnemizi hazırlayalım. Bunun için sahne bölümüne basıp sonrasında da fotoğraf ikonuna basarak dekor kütüphanesini açacağız.

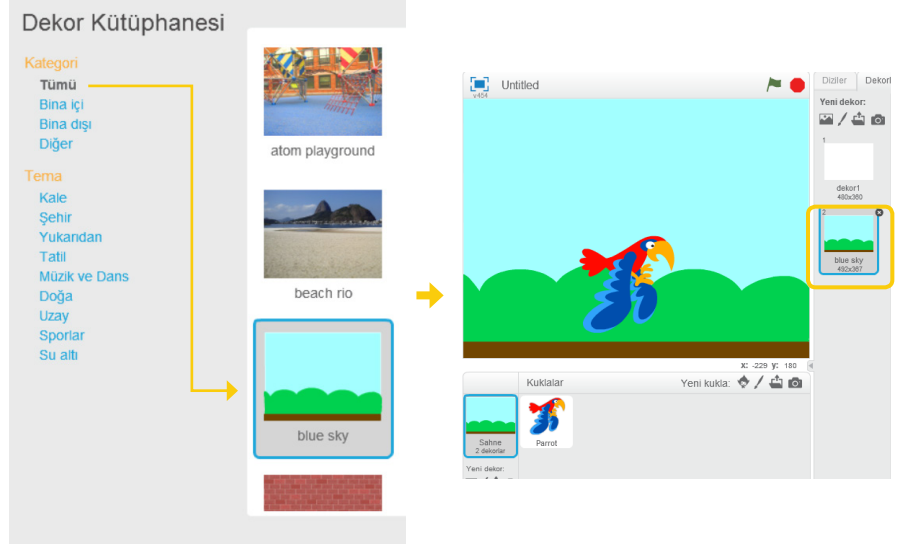


Alternatif:
Sahnenin altındaki ikonları da kullanabilirsiniz.

PAPAĞANI UÇURALIM

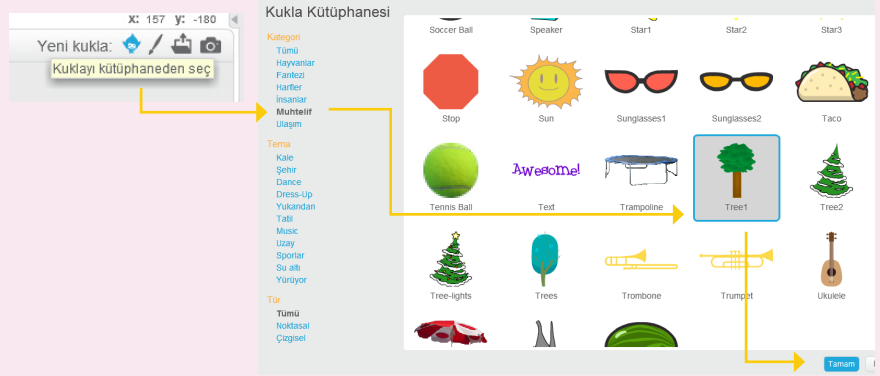
4

Bluesky arka planını seçelim. Şimdi sahnemizde bu arka plan görünecek.



5

Şimdi sahnemize birkaç tane ağaç ekleyelim. Ağaçları da yine kukla kütüphanesinden ekleyeceğiz. Örnek olarak Tree 1 adlı ağacı seçtik, başka bir tane de seçebilirsiniz.



6

Ağacımızı tutup sürükleyerek dilediğimiz yere koyabiliriz.



PAPAĞANI UÇURALIM

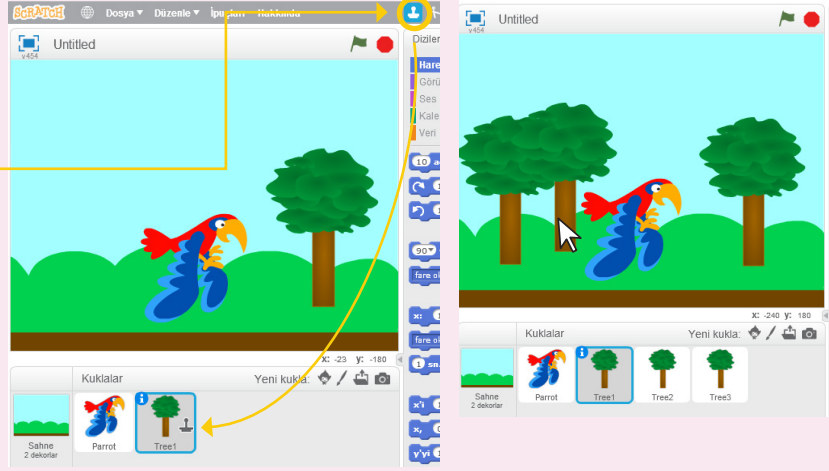
7

Şimdi yukarıdaki damga işaretine basıp yeniden Tree 1 kuklasına basarak ağacımızı kopyalayacağız. Bunu 2 defa yaparak ağacımızın 2 kopyasını çıkarmış olacağız.

Şimdi 3 tane ağacımız var. Fareyle sürükleyerek bunları istediğimiz gibi yerleştirebiliriz.

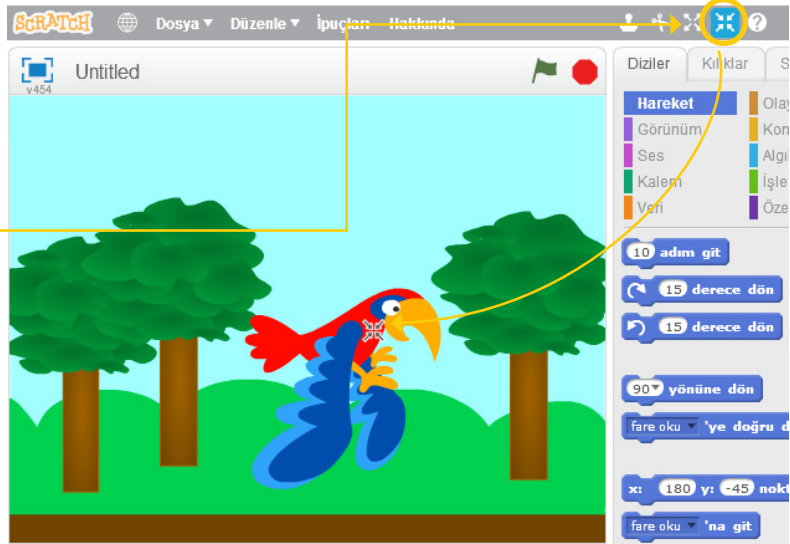


Alternatif:
Tree 1 kuklasına sağ tıklayarak kopyasını çıkar diyebilirsiniz.



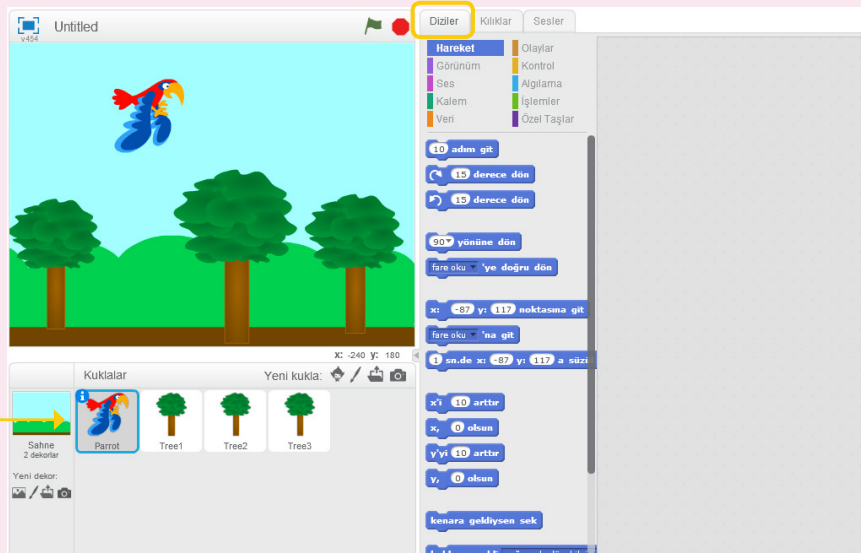
8

Kuşumuz da ağaçlar da sahneye göre biraz büyük kaldı, siz ne dersiniz? Büyültme ve küçültme tuşlarını kullanarak boylarını ayarlayabiliriz.



9

Sahnemiz hazır olduğuna göre şimdi sıra papağanımızı uçurmakta. Bunun için papağan kuklamıza tıklıyoruz ve "diziler" sekmesini açıyoruz.



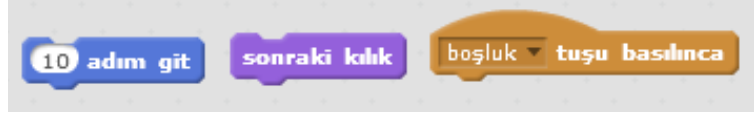
PAPAĞANI UÇURALIM

10



Kod bloklarının hangi başlıklardan eklendiğini renklerine bakarak anlayabilirsiniz. Bu bloklar sırasıyla "Hareket", "Görünüm" ve "Olaylar" başlıklarından eklenmiştir.

İlk önce kuşumuzun nasıl uçtuğuna bakalım. Bu 3 blokla bir deneme yapmak ister misiniz?



Bu blokları şekildeki gibi düzenlediğimizde boşluğa her bastığında kuşumuz kanat çırparak ilerliyor. Ancak kuşun kesintisiz uçuşu için sürekli boşluk tuşuna basmamız gerekiyor.



Bu işi kuşun kendi yapması için bir tekrarlama tuşuna ihtiyacımız var.

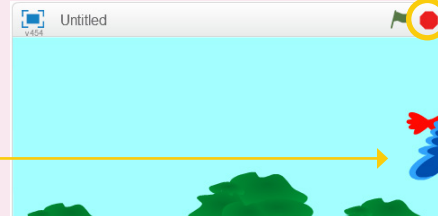


11

Papağanımızın sürekli uçuşu için sürekli tekrarla bloğunu sonraki kılık ve 10 adım git bloklarının çevresini saracak şekilde yerleştirelim. Bakalım şimdi papağanımız nasıl uçuyor? Denemek için boşluk tuşuna basın!



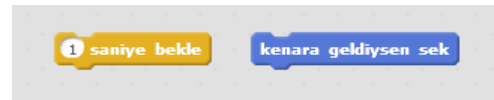
Bu blokları uyguladığımızda da bir sorun oluyor değil mi? Papağanımız çok hızlı hareket ediyor ve ekranın kenarına gelince takılı kalıyor.



Papağanı durdurmak için "Dur" tuşuna tıklayabilirsiniz.

12

Bu sorunları çözmek için 2 bloğa daha ihtiyacımız olacak. 1 saniye bekle tuşu kuşumuzun daha yavaş uçuşmasını sağlayacak. Kenara geldiysen sek tuşu da ekranın içinde uçuşmasını.



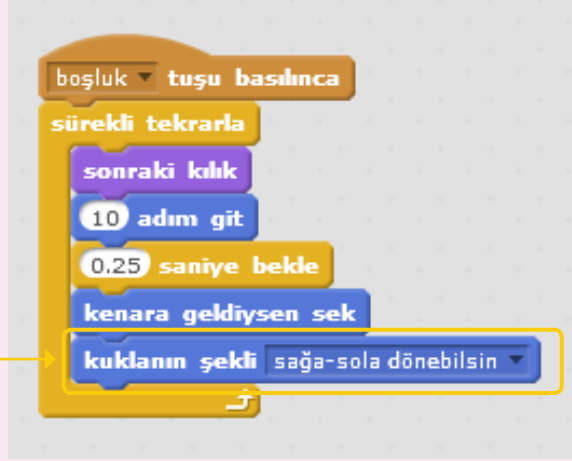
Şimdi kuşumuz daha yavaş uçuyor. Ancak bu sefer de biraz fazla yavaş. Bunu düzeltmek için 1 saniye yerine 0.25 saniye bekle yazıyoruz. Bu rakamla oynayarak hızın nasıl değiştiğine bakabilirsiniz.



PAPAĞANI UÇURALIM

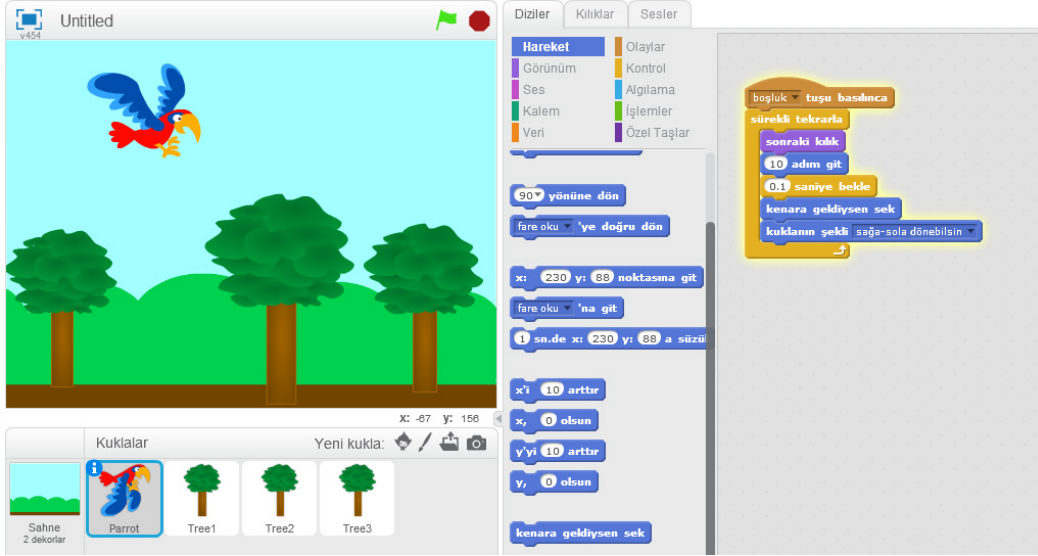
13

Bir başka sorununuz da kuşumuz kenara gelince dönüyor, ama bazen başaşağı dönüyor. Bunu değiştirmek için bir tuş daha ekleyeceğiz.



14

İşte oldu! Papağanımız hazırladığımız sahnede kanatlarını çırparak uçuyor ve kenarlara geldiğinde geri dönüp o yönde uçmaya devam ediyor! Tebrikler!



KEŞFET!

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

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