



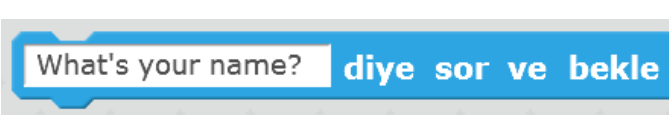






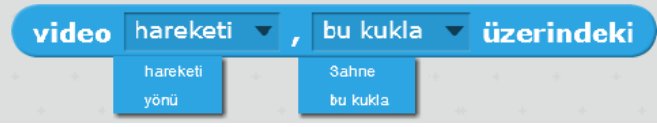
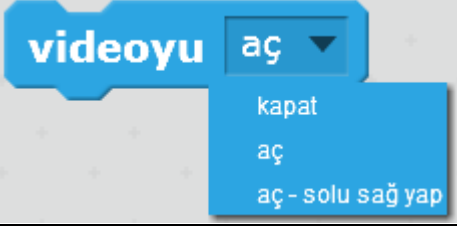



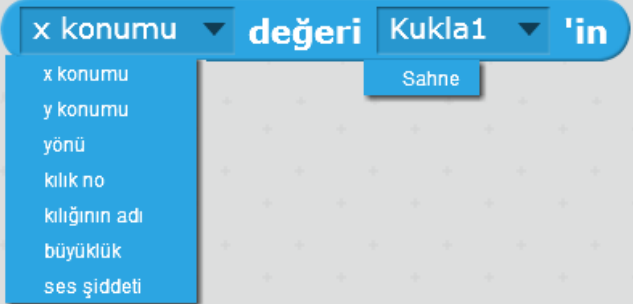





6. Algılama Blok Taşları

 <p>fare oku kenar</p>	<p>Bir kuklanın mouse(fare) işaretçisine(fare oku) teması, bir başka kuklaya teması ya da kenara değmesi durumunu kontrol eder. Bu şartlardan seçilen hangi şart sağlanıyorsa “doğru” değerini verir.</p>
 <p>rengine değdi (mi?)</p>	<p>Bir kukla belirlenen renge temas ettiği anda “doğru” değerini verir. Rengi seçmek için renk kutusu tıklanır ve fare ile hangi renk seçilmek istenirse o rengin üzerine gidilerek tıklanır.</p>
 <p>rengi rengine değdi (mi?)</p>	<p>Eğer ilk baştaki renk, diğer renge temas ederse “doğru” değerini verir. İlk renk kuklaya, diğer renk ise dekora ya da bir başka kuklaya ait olmalıdır. Bu durumda çalışır.</p>
 <p>fare oku a mesafe fare oku</p>	<p>Mouse(fare) ya da sahnede yer alan herhangi bir kuklaya olan uzaklık mesafesi ile ilgili işlem yapılmak istendiğinde kullanılır.</p>
 <p>What's your name? diye sor ve bekle</p>	<p>Kullanıcıya bir soru sorar ve kullanıcı yanıt verene kadar ekranda kalır. Kullanıcı cevabı klavyeden yazar ve ENTER tuşuna basar. Kullanıcının vereceği cevap “yanıt” taşında tutulur.</p>
 <p>yanıt</p>	<p>“What's your name? diye sor ve bekle taşına” cevap veren kullanıcının klavyeden girdiği değer bu taşta saklı tutulur. Bu cevaba tüm kuklalar erişebilir.</p>
 <p>boşluk basılı (mi?) boşluk yukarı ok aşağı ok sağ ok sol ok herhangi a b c d e</p>	<p>Klavyedeki seçilen o tuş basılınca “doğru” değeri verir.</p>
 <p>fareye basılı (mi?)</p>	<p>Eğer mouse(fare) sol tiki basılı ise “doğru” değerini verir.</p>
 <p>farenin x'i</p>	<p>Mouse(fare)'nin sahne üzerindeki x-koordinat bilgisi tutar. Bununla ilgili işlem yapılmak istendiğinde kullanılır.</p>
 <p>farenin y'si</p>	<p>Mouse(fare)'nin sahne üzerindeki y-koordinat bilgisi tutar. Bununla ilgili işlem yapılmak istendiğinde kullanılır.</p>
 <p>ses şiddeti</p>	<p>Bu taşın çalışması için bilgisayara bağlı bir mikrofonun bağlı olması gerekir. Mikrofondan algılanan ses şiddeti bilgisini tutar. Ses şiddeti 1-100 arasında değer tutar.</p>

	<p>Bu taşın kullanılabilmesi için bilgisayara bağlı bir web cam (kamera) aygıtının olması gerekir. Videodaki görüntünün hareketinin ya da yönünün, sahne veya kuklanın üzerindeki etkisi ile ilgili bilgisini tutar.</p>
	<p>Bilgisayara bağlı web cam (kamera) aygıtını açar, kapatır ya da görüntüye göre sağ-sol değişimini yapar</p>
	<p>Web Cam'den gelen görüntünün saydamlığını ayarlar. Girilen değer 50'den büyükse görüntü beyazlaşmaya, 50'den küçükse görüntü kararmaya başlar.</p>
	<p>Scratch açıldığı andan itibaren açık kaldığı süre bilgisini tutar ve Scratch açık kaldığı sürece artarak devam eder. Saniyenin onda biri aralıklara ölçüm yapılır.</p>
	<p>Scratch'in açık kaldığı andan itibaren "süre ölçer" taşında tutulan bilgiyi resetler, sıfırlar.</p>
	<p>Menüden seçilen seçime (Kukla ya da sahne) bağlı olan özelliklerin bilgisini tutar.</p>
	<p>Hangi zaman dilimi ile ilgili işlem yapılması istenirse menüden seçilir. Bu taş anlık zaman verisini tutar.</p>
	<p>2000 senesinden günümüze geçen gün sayısı bilgisini tutar.</p>
	<p>Scratch projesi scratch.mit.edu hesabına yüklendikten ve paylaşıldıktan sonra, uygulamayı hangi kullanıcının kullandığı bilgisi bu taşta saklı tutulur.</p>