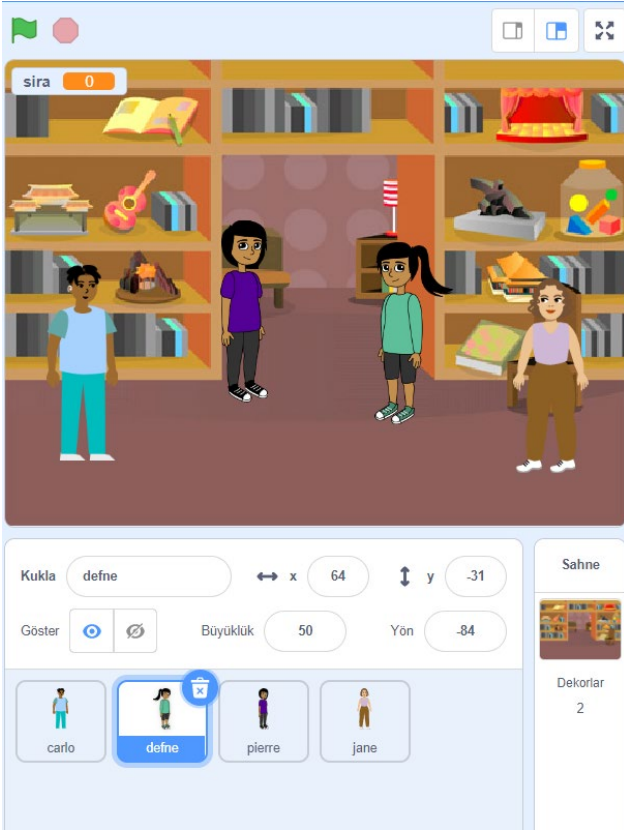
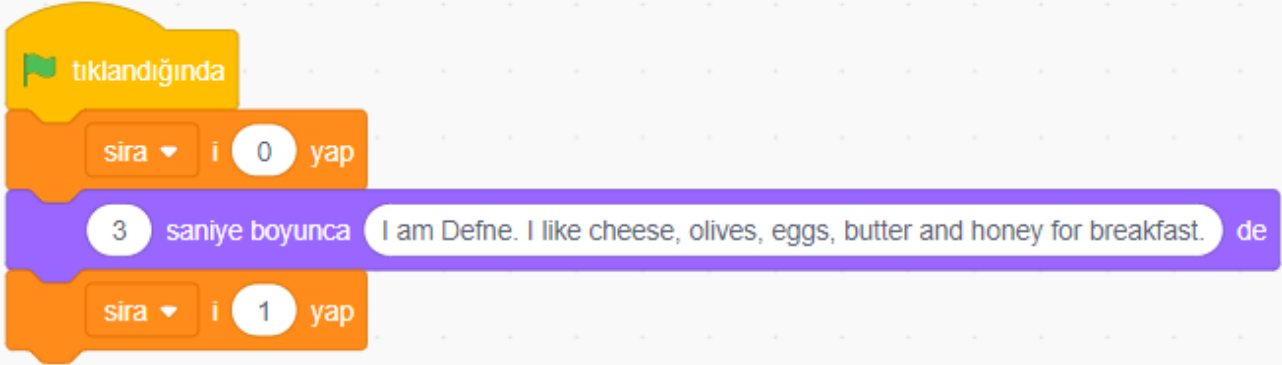




Scratch Kodlama 7: Ders Kitabından Bir Etkinliği Animasyonu

1. Kedi kuklasını silelim ve 6.Sınıf İngilizce kitabı 31.sayfadaki çalışmayı açalım.
2. Kukla ekle ile insanlar kategorisinden 2 erkek ve 2 kız öğrenciyi temsil edecek kukla ekleyelim.
3. Kuklaların kostümlerini ayarlayalım.
4. Kuklalara kitaptaki karakterlerin isimlerini verelim. (Defne, Pierre, Jane ve Carlo)
5. Uygun bir dekor ekleyelim.
6. Konuşma sırası Defne → Pierre → Jane → Carlo olacaktır. Bu sıranın kontrolü için "Sıra" adında bir değişken tanımlayalım.
7. Aşağıda tek tek her karakter için kodları vardır.

Defne kuklasının kodları



Pierre kuklasının kodları



Jane kuklasının kodları



Carlo kuklasının kodları

