

# Scratch Görünüm Menüsü Komutları

Sıra	Kod Bloğu	Açıklama
1	2 sn boyunca merhaba de	Girilen ifadenin girilen süre (2 saniye) kadar kuklanın konuşma balonunda görüntülenmesidir.
2	Merhaba de	Girilen ifadeyi kuklanın sürekli olarak söylemesini sağlar.
3	2 saniye boyunca hmm diye düşün	Kuklanın girilen süre kadar, girilen ifadeyi düşünüyor görünmesini sağlar.
4	Hmm diye düşün	Kuklanın sürekli olarak girilen ifadeyi düşünüyor görünmesini sağlar.
5	Kostüm 1 kılığına geç	Kuklanın kostümlerinin seçilmesini sağlar.
6	Sonraki kostüm	Kuklanın kostümleri arasında sırasıyla geçiş yapmak amacıyla kullanılır.
7	Dekor 1 dekoruna geç	Sahne dekorlarından seçilen bir dekora veya rastgele bir dekora geçiş yapılmasını sağlar
8	Sonraki dekor	Sahne dekorları arasında sırasıyla dekor değiştirme işlemi yapılır.
9	Boyutu 10 birim değiştir	Kuklanın boyutunu, belirtilen değerde değiştirir. Küçültme işlemi için – ifadesi kullanılır.
10	Boyutu % 100 yap	Kuklanın boyutunu % olarak değiştirmeyi sağlar. Küçültme işlemi için – ifadesi kullanılır.
11	Renk etkisini 25 değiştir	Kuklaya çeşitli efektleri belirtilen değerde eklemeyi ve azaltmayı sağlayan komuttur.
12	Renk etkisini 0 yap	Belirtilen efektin sabit bir değerde kuklaya uygulanmasını sağlar.
13	Görsel etkileri temizle	Sahnedeki tüm görsel etkilerin temizlenmesini sağlar.
14	Göster	Sahnedeki gizlenmiş bir kuklanın görüntülenmesini sağlar.

- 15 Gizle Sahne de grntlenen bir kuklanın gizlenmesini saęlar.
- 16 n katmanına git Sahne zerinde kuklaların katmanlar Őeklinde yerleŐtirilmesi saęlanır. n katmanda bulunan kukla, arka katmanda bulunan kuklanın stndeymiŐ gibi grnr.
- 17 Bir katman ileri git Sahnedeki kuklanın katmanlar arasında ileri veya geri hareket etmesini saęlar
- Kostm isim Seęili olan kuklanın aktif kostmnn tercihe gre ismini veya sırasını grntler.
- 18 dekor sayı Sahne de aktif olan dekorun tercihe gre ismini veya sırasını grntler.
- byklk Sahnedeki kuklanın byklęn grntler.