

Scratch Olaylar Menüsü Komutları

Sıra	Kod Bloğu	Açıklama
1	tıklandığında	Scratch uygulamalarının başlayabilmesi için bir tetikleyiciye ihtiyaç vardır. “Yeşil bayrak” butonuna basıldığında bu kod bloğu altına eklenen tüm bloklar sırası ile çalıştırılır.
2	boşluk tuşuna basılınca	Klavyeden herhangi bir butona basıldığında çalıştırılması istenen bloklar, bu bloğun altına eklenmelidir.
3	bu kuklaya tıklandığında	Sahnedeki herhangi bir kuklaya tıklandığında çalıştırılması istenilen bloklar, bu bloğun altına eklenir.
4	dekor dekor1 olduğunda	Sahne dekoru belirtilen bir dekor olarak değiştiğinde çalıştırılması istenen bloklar, bu bloğun altına eklenir. Oyunlarda seviye değişikliğinde kullanılabilen bir bloktur.
5	Ses yüksekliği >10 olduğunda	Mikrofondan algılanan ses şiddeti veya zamanlayıcı belirli bir değer altında iken çalıştırılması istenen kodlar bu bloğun altına eklenir.
6	haber1 haberini aldığımda	“Haber sal” komutu ile birlikte çalışan bir komuttur. Uygulamadaki tüm kuklaların ve sahnelerin belirli bir haber geldiğinde tepki vermesi gerekiyorsa bu kod bloğu kullanılır.
7	haber1 haberini sal	Uygulamada yeni bir haber üretmek için yeni haber sekmesine tıklanır. Bu “yeni haber” oluşturulduğunda kod içinde kullanılması gerekir. Kullanılmaması durumunda oluşturulan haber silinir.
8	haber1 haberini sal ve bekle	Bir haber ortama duyurulduğunda bu haberi algılayan kuklaların görevleri bitinceye kadar kodların tamamlanmasını bekler.