

Teknoloji: İnsanın yaşamını kolaylaştırmak amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü.

Bilişim: Bilginin bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak üretilmesi, saklanması, iletilmesi ve ihtiyaca uygun olarak biçimlendirilmesi ile ilgilenilen bir çalışma alanıdır.

Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT): Bilginin toplanması, işlenmesi, saklanması ve iletilmesini sağlayan her türlü teknolojiye denir

DONANIM: Bir bilgisayar sistemini oluşturan ve fiziksel olarak dokunulabilen araçların tümüne donanım denir.

İç Donanım Birimleri: Bir bilgisayarın içerisinde yer alan ve anakartadogradan ya da kabloyla bağlı olan donanım birimlerine iç donanım birimleri adı verilir.

Güç Kaynağı: Bilgisayar gibi elektrikle çalışan araçlara güç sağlayan iç donanım parçasıdır.

İşlemci: Bilgisayara girilen programlama komutlarını yorumlamak ve uygulamak için gerekli olan temel iç donanım parçasıdır.

Sabit Disk: Bilgisayarda, verilerin kalıcı olarak depolanmasını ve istenildiğinde silinmesini sağlayan iç donanım parçasıdır.

Ram Bellek: Kullanıcının bilgisayar üzerinde çalışması sırasında yaptığı işlemlere ait verilerin geçici olarak

Dış Donanım Birimleri: Bilgisayara kablolu ya da kablosuz olarak dışarıdan bağlı olan giriş/çıkış ve depolama araçlarının tamamına dış donanım birimleri denir. Fare, Ekran, Klavye vs.

Bilgisayarlara veri girişi yapmak için kullanılan parçalara giriş birimleri (Klavye, Fare, Tarayıcı vs), veri çıkışı yaptığımız parçalara ise çıkış birimleri (Ekran, Yazıcı vs.) denmektedir. Kasa ve içerisindeki parçalar ise işlem birimleridir.

Klavye: F Klavye Türkçe yazımı için, Q klavye ise İngilizce yazımı için uygundur.

Klavyedeki Özel Görevli Bazı Tuşlar:

Ctrl: Kısa yol ve simge seçimi için kullanılan kontrol tuş.

Tab: Yazı yazarken paragraf başı bırakmaya yarayan tuş

Geri Sil (Backspace): Sola (geriye) doğru silmek için kullanılan tuş

Delete (Sil): Sağa (ileriye) doğru silmek için kullanılan tuş

Bazı Klavye Kısayolları:

CTRL+C (Kopyala)

CTRL+X (Kes)

CTRL+V (Yapıştır)

CTRL+Z (Geri Al)

CTRL+A = Tümünü seç

CTRL+O = Aç

CTRL+S = Kaydet

ALT+F4 = kapat veya programdan çık

YAZILIM: Bilgisayar donanımının istenilen amaçlar doğrultusunda çalıştırılmasıyla kullanıcının bilgisayarda istediği işlemleri yapabilmesini sağlayan programlardır. Uygulama Yazılımları' ve 'İşletim Sistemleri' olarak ikiye ayrılır.

İşletim Sistemi Yazılımları: Bilgisayara ait tüm donanım ve yazılım kaynaklarını kullanarak bilgisayarın yönetimini sağlayan bilgisayar ve kullanıcı arasındaki arayüz yazılımlarıdır. Örnek: Windows, Pardus, Linux, Android, IOS

Ergonomi: Fiziksel çevrenin, insanın kullandığı bir makine ya da araç için en uygun hâle getirilmesidir

Bilgisayar Kullanırken Dikkat Etmemiz Gereken Sağlık ve Güvenlik Önlemleri

1. Dik oturmalıyız.
2. Kollar dirseklerden 90 derece kırılmalı.
3. Bilekler klavye kullanırken desteklenmeli.
4. Ekran göz hizasına gelmeli.
5. Ayaklar yerle temas etmeli, yer ile temas etmediği durumda ayaklar desteklenmeli.

tutulduğu iç donanım parçasıdır. Bilgisayar kapatıldığında ram içerisindeki tüm veriler silinmektedir.

Anakart: Bilgisayarın tüm donanım birimleri arasında iletişimi sağlayan temel donanım parçasıdır.

Ağ Kartı: Bir bilgisayarın ağ üzerindeki diğer araçlarla veri alış verişini sağlayan iç donanım birimidir.

Ses ve Video Kartları: Görüntü ve ses işlemlerini yapan kartlardır.

olarak dışarıdan bağlı olan giriş/çıkış ve depolama araçlarının tamamına dış donanım birimleri denir. Fare, Ekran, Klavye vs.

CapsLock: Sürekli büyük harf veya küçük harf yazmak için kullanılan tuş

Shift: Sayıların üzerindeki karakterleri (ikincil karakter) yazmamızı sağlamak için sayı tuşu ile birlikte basılan tuş

Alt Gr: Menü'nün etkinleştirilmesini sağlar. Üçüncü karakterlerin yazılmasında kullanılır. Örneğin [\$ # @

6. Koltuk yüksekliği ayarlanabilir olmalı.

7. Ekrana yakından bakılmamalı (50 - 70 cm).

8. Her bir saatlik çalışma süresi sonunda 5-15 dakikalık aralar verilmeli.

Ara verildiği sırada hareketli egzersiz yapılmalı. (Bisiklet sürme, yürüyüş, paten kaymak gibi)

10. Kablolar halı altından geçirilmemeli, ezilemeyecek şekilde yerleştirilmiş olmalıdır.

11. Bilgisayar açıkken hiçbir kablosu çıkarılıp takılmamalıdır.

12. Bilgisayar mutlaka topraklı prize bağlanmalıdır.

13. Eğer prizlerde aşırı ısınma oluyorsa elektrikçiye tamirettirilmelidir.

KLASÖR İŞLEMLERİ:

Klasörler bilgilerimizi düzenli bir şekilde saklamamızı sağlar. Boş klasörler bilgisayarda yer kaplamaz. İç içe istediğimiz kadar klasör oluşturabiliriz. Bilgisayarda yönetim ekranlarında (bilgisayarım ana dizini, denetim masası vb.) klasör oluşturamayız.

Bilgisayardaki dosyaların da büyüklüğünü belirtmek için kullanılan ölçü birimleri vardır. Bunlara bilgisayar hafıza birimleri denir.

8 BİT (BİT) = 1 BYTE (B)

1024 BYTE (B) = 1 KİLOBYTE (KB)

1024 KİLOBYTE (KB) = 1 MEGABYTE (MB)

1024 MEGABYTE (MB) = 1 GİGABYTE (GB)

1024 GİGABYTE (GB) = 1 TERABYTE (TB)

Dosya uzantısı: kullanılan dosyaları birbirinden ayırmak ve hangi programla çalışacağını veya hangi işletim sistemi ile çalıştığını gösteren takılardır. Bilgisayar bir dosyayı açmadan önce dosya uzantısına bakar ve resim ise resim programı ile, yazı ise kelime işlemci ile açar. Dosyaya isim verirken bu karakterleri kullanamayız. (| / < : " > ? \ *)

Resim dosyası uzantıları: .jpg, .gif, .png, .bmp vb.

Ses dosyası uzantıları: .mp3, .wma, .wav, .aac vb.)

Video dosyası uzantıları: .avi, .wmv, .mpg, .mov vb.)

Belge dosyası uzantıları: .txt, .doc, .docx, pdf vb.)

ETİK VE İNTERNET

Etik: doğru ile yanlış, haklı ile haksız, iyi ile kötüyü, adil ile adil olmayana ayırt etmek, bunun sonucunda da doğru, haklı, iyi ve adil olduğuna inandığımız şeyleri yapmaktır.

İnternet Etiği: İnternet üzerinde iletişimde bulunurken doğru ve ahlaki olan davranışlarla, yanlış ve ahlaki olmayan davranışları belirleyen kurallar bütünüdür. İnternet etiği, gerçek hayatta insanlara gösterdiğiniz saygı ve nezaketin İnternet ortamında da gösterilmesidir. İnternet Etiğine Aykırı bazı durumlar:

Başkalarının gizli ve kişisel dosyalarına İnternet yoluyla ulaşmamalıyız.

İnternette oluşturulmuş sahte bilgileri yalancı şahit olarak kullanmamalıyız.

Ücretini ödemediğimiz yazılımları kopyalayıp kendi malımız gibikullanmamalıyız. (Korsan Yazılım)

İnternet'i insanlara zarar vermek amacıyla kullanmak.

Proje ödevimizi hazırlarken tüm bilgiyi İnternet sitelerinden almak.

Dijital Ayak İzi: İnternet'i kullanırken geride bıraktığımız tüm izleri belirtir. Bu, form kaydı, e-postalar ve ekler, videolar veya dijital görüntüler yüklerken ve bilgi aktarımında diğer herhangi bir biçimde çevrimiçi olarak iletilen bilgilerdir.

Dijital Vatandaşlık: teknolojiyi kullanırken etik ve uygun davranışlarda bulunma ve bu konuda bilgilenmeyi içermektedir. **Dijital(Siber)** zorba olmamak için, uzak durmamız gereken davranışları hiç unutmayalım:

Başkalarına hoşlarına gitmeyecek sözler söylemek,

Başkalarının kişisel bilgilerini yayımlamakla tehdit etmek,

Onur kırıcı sözler söylemek,

İzinsiz bir şekilde, başkasına ait bir içeriği kullanmak

Kaba sözler içeren mesajlar ve yorumlar yapmak,

Diğer dosya uzantıları:

“.html”: İnternet dosyaları

“.exe”: uygulama dosyaları,

“.rar”: sıkıştırılmış dosyalar

Arkadaşımızın çektiği fotoğrafı İnternet'te kendimizin gibi göstermek.

Arkadaşımızın özel bilgilerini İnternet'te paylaşmak.

Kişisel verileri izinsiz kopyalamak ve dağıtmak.

Sahte içerik hazırlayarak kullanıcıları yanıltmak.

Genel ahlaka aykırı içerik oluşturmak ve yaymak.

Komşumuzun kablosuz ağını izinsiz kullanarak film indirmek.

İnsanlara hoşlanmadıkları isim ve sıfatlarla hitap etmek,

Doğru olmayan bilgiler ile profiller oluşturmak

Gerçek dışı bilgiler yaymak,

Başkaları hakkında asılsız haberler yaymak

Başkalarının şifre ve kişisel bilgilerini ele geçirmeye çalışmak.

E-devlet: vatandaşlara devlet tarafından verilen hizmetlerin elektronik ortamda sunulması demektir. E-devletin avantajları:

- Zamandan kazanç sağlar,
- Maliyet düşer, verimlilik, hayat kalitesi ve memnuniyet artar,
- Kâğıt ihtiyacı ve kullanımı azalır,

- Var olan bilgilere istediğiniz yer ve ortamda ulaşmayı sağlar.
- Hem devlet hem de vatandaş için karar almada kolaylık ve hız sağlar.

GİZLİLİK VE GÜVENLİK (BİLGİ GÜVENLİĞİ)

Sosyal Medyada (Facebook,twitter gibi siteler) her türlü bilgiyi ve resmi paylaşmamalıyız.

Flash disk, CD veya harici bellekler kullanılmadan önce antivirüs programı ile taranıp temizlenmeli

Yer bildirimleri yapmamalıyız.

Hesap ve gizlilik ayarlarını yapmalıyız.

Güçlü Şifre Nasıl Oluşturulur?

Her türlü gruba, sayfaya katılmamalı, her türlü uygulamayı kullanmamalıyız.

Seçtiğimiz şifreler harf, sayı ve bir de noktalama işareti içermeli ve en az 8 karakter olmalı.

Tanımadığımız kişilerden gelen mailleri açmamalıyız. Bilgilerimizi isteyen kişilere vermemeliyiz. Bankalar gibi kurumsal yapılar mail ile bilgi istemez.

Şifrelerimiz doğum tarihimiz, tuttuğumuz takımın kuruluş yılı veya memleketimizin plaka numarası olmamalı.

İnternette karşımıza çıkan hediye, bedava gibi ifadeler içeren mesajlara inanmamalıyız.

Şifremizi hiçbir yere yazmamalı veya başkasına söylememeliyiz.

Tanımadığımız kişileri eklememeliyiz

Kolay tahmin edilebilir şifreler seçmemeliyiz.

Bilgisayarımızda güncel bir virüs-savar(antivirüs) programı olmalı.

Üye olduğumuz mail adresi şifresi ile üye olacağımız sitenin şifresini farklı seçmeliyiz.

Şifreler En az 6 ayda bir değiştirilmelidir.

Bilgisayar Virüsleri: Bilgisayarımızın işleyişini bozmak, bilgilerimizi çalmak ya da silmek gibi amaçlarla insanlar tarafından yapılmış, gözle görülemeyen ve sadece anti-virüs programlarınca yakalanabilen küçük zararlı yazılımlardır.

Anti-virüs: virüslere karşı yazılmış, temizleme, kurtarma işlevlerini yerine getiren koruyucu programlara verilen genel isimdir. Örnekantivirüs Programları: Avast, Eset Nod32, Kaspersky

BİLGİSAYAR AĞLARI:

İki ya da daha fazla bilgisayarın bilgi paylaşımı veya iletişimi için bağlanmasıyla oluşan yapıya "Bilgisayar Ağı" denir. Bilgisayar ağları sayesinde dosya paylaşımı,donanım paylaşımı,uygulama paylaşımı yapabilir ve iletişim kurabiliriz

Yerel Alan Ağı: Birbirine yakın mesafedeki; aynı binada veya aynı oda içerisinde bulunan bilgisayarların bağlanmasıyla oluşturulan ağlardır.

Metropol Alan Ağı: Bir şehir ya da geniş bir mekânda bulunan Yerel Alan Ağlarının birbirine bağlanmasıyla oluşan ağ türüdür.

Geniş Alan Ağı: Birbirine çok uzak mesafedeki bilgisayar veya ağların bağlanmasıyla oluşan ağ türüdür.

İNTERNETTE ARAMA YAPMA

İnternet Dünyadaki tüm bilgisayarları birbirine bağlayan, elektronik bir iletişim ağıdır. Tüm web sitelerinin adresleri, 'www.' ile başlar. Bu ağa kısaca 'web' de deriz.

E-posta: İnternet üzerinden gönderilen elektronik mektup, e-mail.

Gov: Devlet kurumlarının web adreslerinde kullandıkları alan uzantısıdır.

URL(Uniform Resource Location): Düzgün Kaynak Bulucu) Web sitelerinin, internetteki yerini belirleyen bağlantı adreslerine verilen isimdir.

Edu: Üniversitelerin, web adreslerinde kullandıkları alan uzantısıdır.

Meb.k12.tr: Eğitim kurumlarından, ilkokul, ortaokul ve liselerin kullandıkları alan uzantısıdır.

Org: Kar amacı gütmeyen, vakıf vefa dernek gibi kuruluşların web adreslerinin uzantısıdır.

Com: Özel Şirketlerin web adreslerinde kullandıkları alan uzantısıdır.

Net: İnternet hizmeti sağlayan firmaların web adreslerinde kullandıkları alan uzantısıdır.

Pop-up: İnternette gezinirken aniden açılan küçük pencere uygulamalarıdır. İstersek, bilgisayarımızda pop-up uygulamalarını engelleyebiliriz.

http: (HyperText Transfer Protocol): Yüksek metin yollama sözleşmesi) İnternet sitelerinin açılmasını sağlayan komutlar http ile iletilir.

Hosting: Web site içeriklerinin, internette görünebilmesi için sürekli internet bağlantısına sahip yerlerde tutulması gerekir. Böylece, her zaman web sitelerine ulaşabiliriz. İşte bu sisteme hosting denir.

İnternette Arama yaparken nelere dikkat etmeliyiz?:

Basit Kalıplar kullanın.

Mümkün olduğu kadar az kelime ile arama yapın.

Kısaltma kullanmayın

Birden fazla kelimedenden oluşan kalıpları tırnak işareti içinde yazın.

Hangi Uzantıları kimler Kullanır?

.com: Özel Şirketler

.net:İnternet hizmeti sağlayan firmalar.

.org: Kar amacı olmayan vakıf veya dernekler

.gov: Devlet Kurumları

İLETİŞİM ARAÇLARI

İletişim: Kişiler arasında duygu, düşünce, bilgi ve haberlerin akla gelebilecek her türlü biçim ve yolla kişiden kişiye karşılıklı olarak aktarılması.**İletişim Araçları:**Bilgiye ulaşılmasını ve bilginin oluşturulmasını sağlayan her türlü görsel, işitsel, basılı ve yazılı araçlardır.

Görüntülü İletişimAraç: Televizyon, dergi, bilgisayar, gazete, kitaplar, resimler vs. **Yazılı İletişimAraç:**Gazete, dergi, kitap, poster, broşür vs.**Sesli İletişimAraç:** Telefon, MP3 çalar, ses kayıt cihazı, radyo, cd-kasetçalar vs.

Sanal Ortamda iletişimin olumlu ve olumsuz yönleri:

Bağımlılık ve Asosyallik yapabilir

Güvenlik önlemlerini herkes alamayabilir.

Fiziksel olarak bir arada olmamak

Yüz yüze İletişim Becerilerini azaltıyor

Karşımızdakilerin Gerçek kimliklerinden emin olamayabiliriz.

GÖRSEL İŞLEME PROGRAMLARI

Görsel: Fotoğraf, resim ve çizimlere genel olarak görsel denir.

Fotoğraf: Dijital olan veya dijital olmayan makinelerle çektiğimiz görüntülere fotoğraf denir.

Çizim: Fırça, kalem, boya veya bilgisayar ile yapılan çizimlere resim ya da çizim denir.

Bitmap: Bitmap resimler piksel adı verilen noktalardan oluşmaktadır. Bu nedenden dolayı bitmap resimler büyütüldüklerinde bozulma yaşanır.

Vektör: Kare, üçgen, dikdörtgen gibi eğri ve çizgileri kullanarak ortaya çıkarılan resimlerdir. Bu tür çizimler, resim büyütüldüğünde herhangi bir bozulmaya uğramazlar.

Piksel, dijital bir ortamda gösterilecek görüntünün en ufak birimine verilen bir isimdir.

TR: İnternette Türkiye'ye ait olan ülke kodudur.

Spam: İnternette, isteğimiz dışında aldığımız, kimin gönderdiği belli olmayan e-postalardır. Çoğunlukla spam maillerin (iletilerin) amacı, reklam yapmak ya da bilgisayara virüs bulaştırmaktır.

Web Tarayıcısı:İnternet sayfalarının erişimini sağlamak için kullanılan programlara web tarayıcı veya browser adı verilir.Örn: İnternet Explorer(Microsoft Edge) , Firefox, Google Chrome, Safari,Yahoo, Opera

“site:” ifadesini başına koyarak herhangi bir site içerisinde arama yapabilirsiniz.

Dosya türüne göre (sunu, metin vb) arama yapın.

Dilerseniz görsel veya sesli arama da yapabilirsiniz.

.edu: Üniversiteler

.info: Bilgi içerikli siteler.

Meb.k12.tr: ilkokul, ortaokul ve liseler

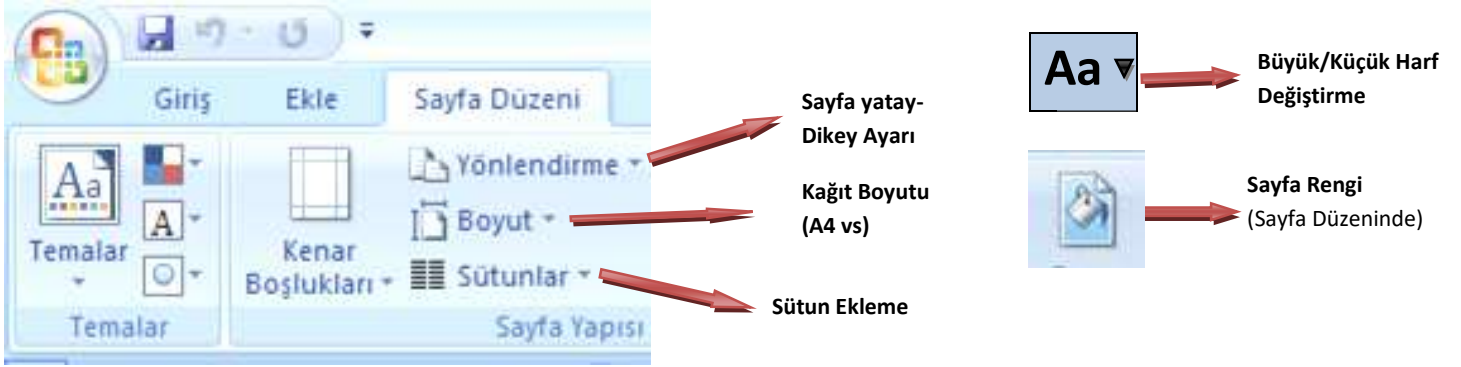
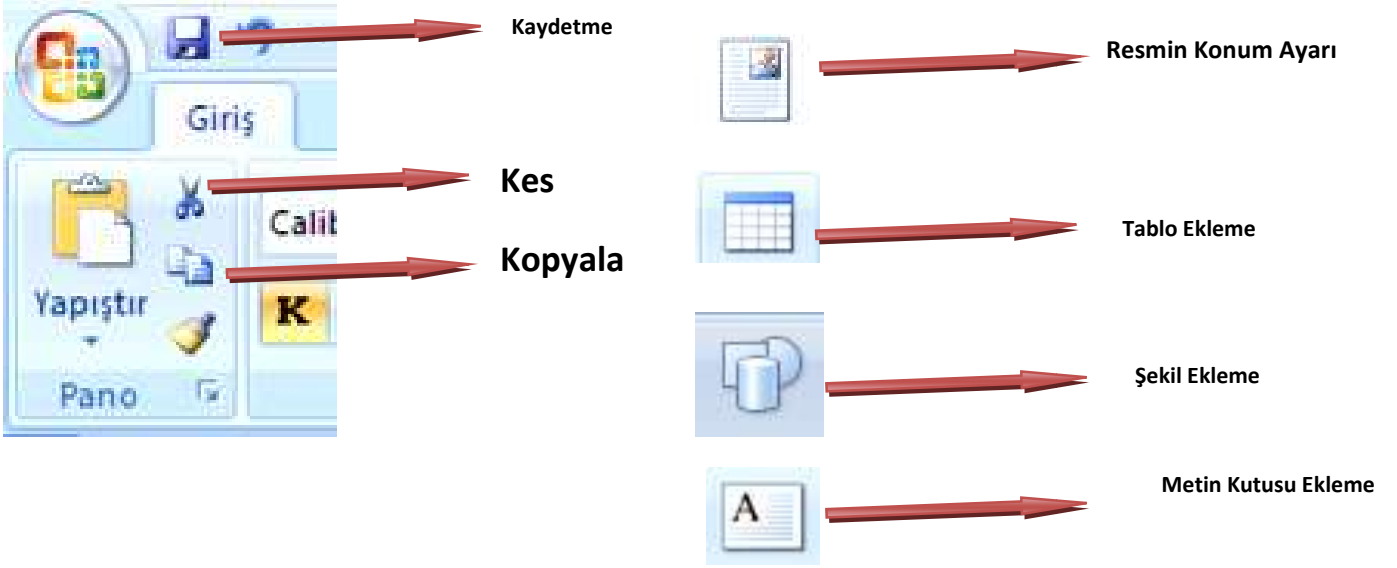
Mesafeleri Ortadan Kaldırır

Anında İletişim kurabiliriz.

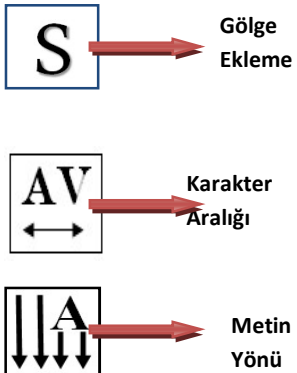
Yazılı İletişim Becerilerini artırıyor

Bazı insanlar Yüzyüze olmayınca daha rahat kendini ifade edebilir.

MICROSOFT WORD



MICROSOFT POWERPOINT



KODLAMAYA GİRİŞ

Kodlama Nedir: Kodlama diğer adıyla programlama kelime anlamıyla belirli şartlara ve düzene göre yapılması öngörülen işlemlerin bütünü anlamına gelir. Programlama bilgisayara ya da elektronik devre ve mekanik sistemlerden oluşan düzeneklere bir işlemi yaptırmak için yazılan komutlar dizisinin bütünü veya bir kısmı olarak tanımlanır.

Algoritma Nedir: Matematikte ve bilgisayar biliminde bir işi yapmak için tanımlanan, bir başlangıç durumundan başladığında, açıkça belirlenmiş bir son durumunda sonlanan, sonlu işlemler kümesidir.

Değişkenler bilgisayar programlarında geçici bilgilerin durduğu ve içeriğinin programcı tarafından atandığı bilgi üniteleridirler.

Örnek 1: Girilen 2 sayıyı toplayan programın

algoritmasını ve tasarlayınız.

Algoritma:

Adım 1: Başla

Adım 2: Birinci sayıyı gir.(x)

Adım 3: İkinci sayıyı gir.(y)

Adım 4: X ve Y'yi topla ($T=x+y$)

Adım 5: T'yi ekrana yazdır.

Adım 6: Bitir

Örnek 2: Girilen 2 sayıdan büyük olanı ekrana

yazdıran programın algoritmasını yazınız.

Algoritma:

Adım 1: Başla

Adım 2: Birinci sayıyı gir.(x)

Adım 3: İkinci sayıyı gir.(y)

Adım 4: Eğer $x>y$ ise ekrana 1. sayı büyüktür yaz.

Adım 5: Eğer $y>x$ ise ekrana 2. sayı büyüktür yaz.

Adım 6: Eğer $x=y$ ise ekrana sayılar birbirine eşittir yaz.

Adım 7: Bitir

Örnek 3: Girilen sıcaklık değerine göre bir suyun

katı, sıvı ve gaz olma durumunu gösteren programın algoritmasını tasarlayınız.

Algoritma:

Adım 1: Başla

Adım 2: Sıcaklık değerini giriniz.(t)

Adım 3: Eğer $t<0$ ise Ekrana katı yaz.

Adım 4: Eğer $t>100$ ise ekrana gaz yaz.

Adım 5: Eğer $t>0$ ve $t<100$ ise ekrana sıvı yaz Adım

6: Eğer $t=0$ veya $t=100$ ise "Donma veya Kaynama Noktası" yaz.

Adım 7: Bitir.

Örnek 4: Bir dersten 3 sınav notu alan bir

öğrencinin ortalamasını ve 5 li sistemdeki not

karşılığını yazdıran programın algoritmasını

tasarlayınız.

Öncelikle alınan üç not sırasıyla a,b,c olsun

ortalaması $(a+b+c)/3$ değerinden çıkar.

5 li sistemde verilen notlar:

100-85 dahil aralığı not 5 olur.

84-70 dahil aralığı not 4 olur..

69-55 dahil aralığı not 3 olur.

54-45 dahil aralığı not 2 olur.

44-0 dahil aralığı not 1 olur..

Değişkenler

girilen not değerleri: a,b,c

derslerin ortalaması: ort

0-5 arasındaki rakamsal notu: r

Algoritma

Adım 1: Başla

Adım 2: Ders notlarını gir.(a,b,c)

Adım 3: ortalama değerini hesapla $ort=(a+b+c)/3$

Adım 4: eğer $ort>84$ ise $r=5$ ve adım 9 a git.

Adım 5: eğer $ort>69$ ise $r=4$ ve adım 9 a git.

Adım 6: eğer $ort>54$ ise $r=3$ ve adım 9 a git.

Adım 7: eğer $ort>44$ ise $r=2$ ve adım 9 a git.

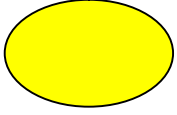
Adım 8: $r=1$

Adım 9: r değerlerini ekrana yaz.

Adım 10: Bitir.

AKIŞ ŞEMASI

Bir sürecin adımlarını görsel ya da sembolik olarak gösterir. Bir problemin çözümüne yönelik oluşturduğumuz algoritmaları adım adım tanımak ve programlarken hangi işlemleri yapacağımızı anlamak amacıyla akış semalarından yararlanırız.



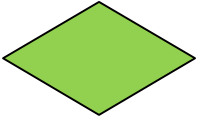
ELIPS
Akısı başlatır ve bitirir.



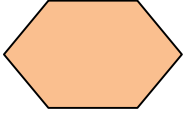
DIKDÖRTGEN
Eylemi/işlemi belirtir.



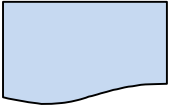
PARALELKENAR
Dışarıdan bilgi girişini belirtir.



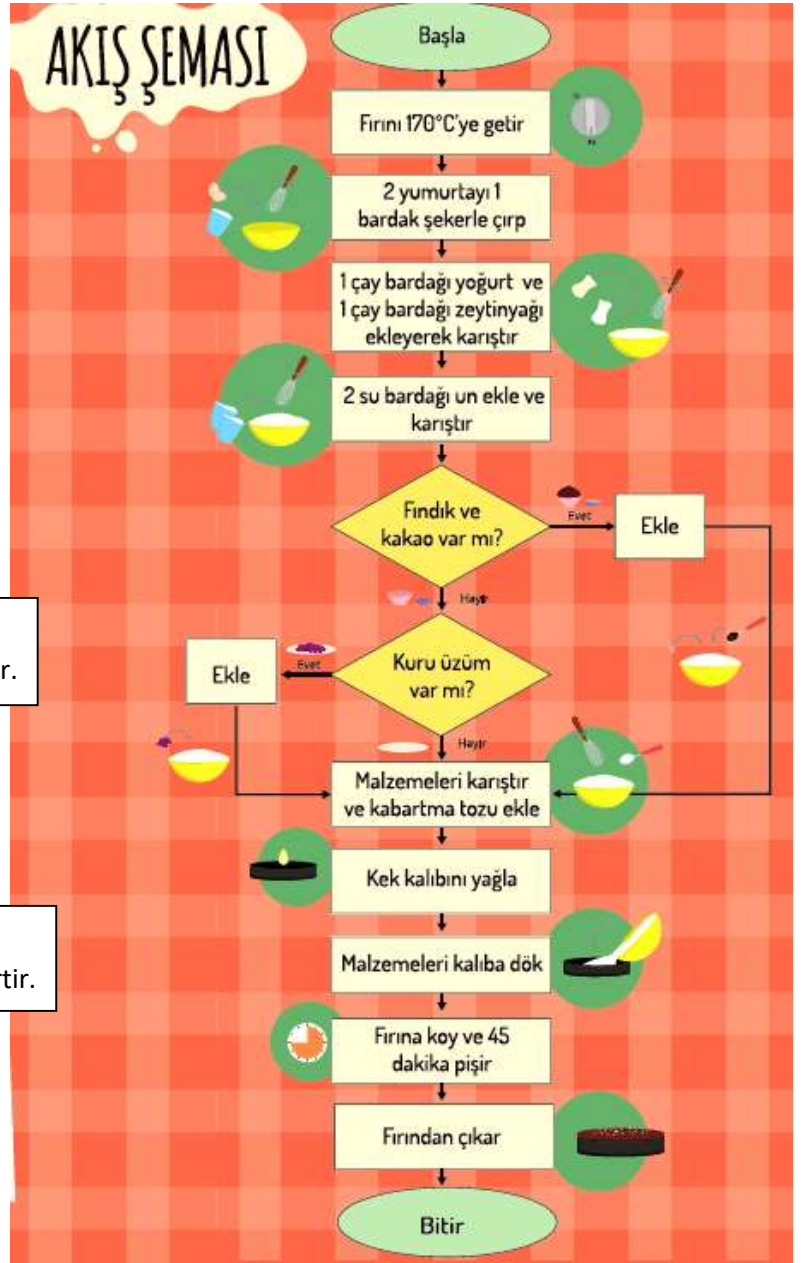
ESKENAR DÖRTGEN
Karar verme merkezidir.



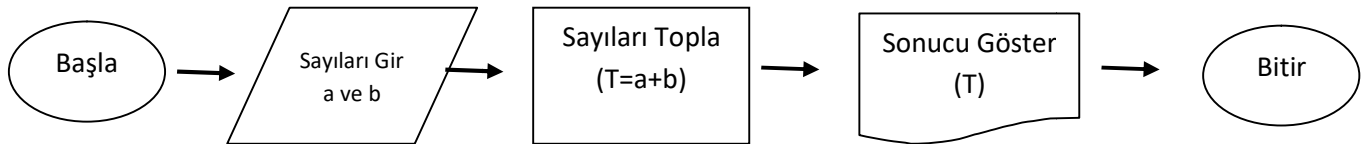
ALTIGEN
Tekrar eden komutları belirtir.



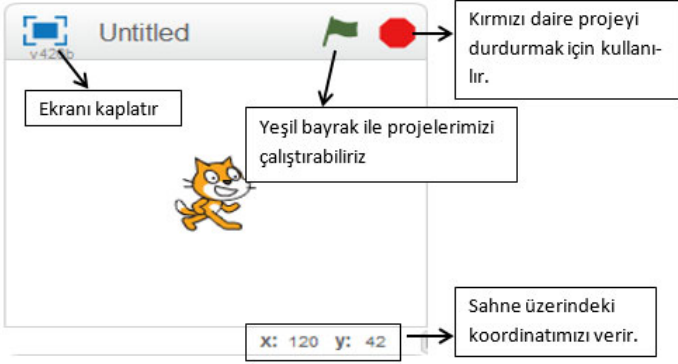
DALGALI DÖRTGEN
Ekran / yazıcı çıktısı.



İki sayıyı toplayan Programın akış şeması:

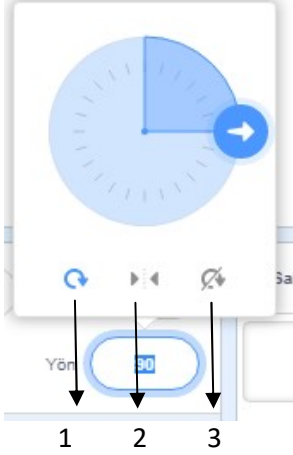


SCRATCH



SAHNE

Hazırladığımız projemizin canlandığı yerdir. Oyunlarımız, animasyonlarımız, hikâyelerimiz bu ekranda hayat bulur. Ekran 480 birim genişlikte ve 360 birim uzunluğundadır. Scratch ekranı aslında bir koordinat düzlemidir. Scratch programı açıldığında karşımıza çıkan kedi bir karakterdir. Ve karakterlerimizin farklı kostümleri vardır.



Yön Ayarı ve Dönme Özellikleri

1. Tıklanırsa karakter kostümü 360° dönebilme özelliği kazanır.
2. Tıklanırsa karakter kostümü sadece sağa-sola dönebilme
3. Tıklanırsa karakter kostümü hiç bir şekilde dönmez.

