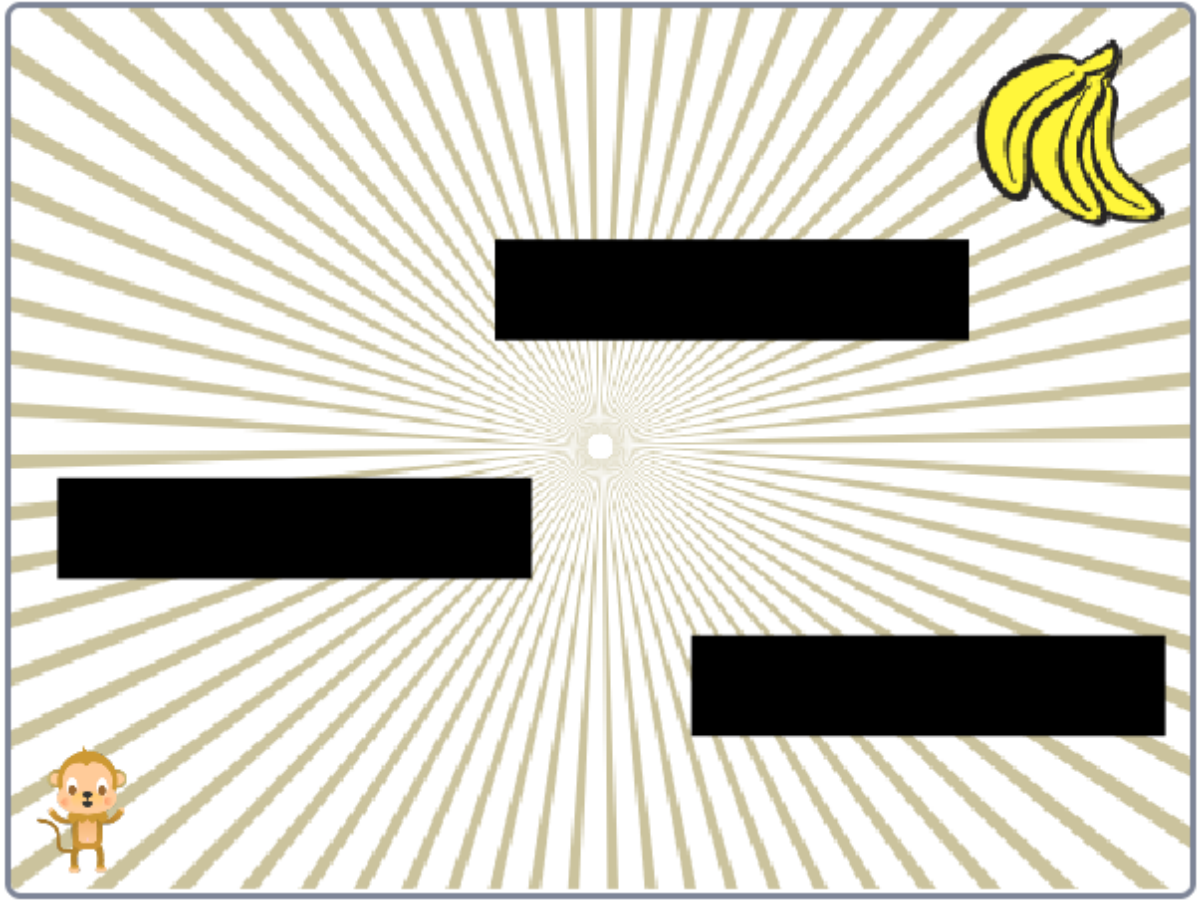


SCRATCH DERSLERİ


DERS 10 - Engelden Kaçma Oyunu

Bu dersimizde yine bir oyun yapacağız. Maymun kuklamızı yön tuşları ile hareket ettirerek muza ulaşmaya çalışacağız. Resim’de gördüğünüz siyah bloklar sağa-sola hareket edecekler ve maymun bu bloklara dokunursa tekrar başlangıç noktasına dönecek. Muza ulaştığında ise oyun bitecek.

Öncelikle sahnemizi, karakterlerimiz aşağıdaki gibi olacak.



Muz ve maymunu scratch karakterlerinden veya internetten png olarak ekleyebilirsiniz.

Engellerimizi ise kendimiz çizeceğiz. Bunun için  aracını kullanacağız.

Karakterleri ekleyip, çizdikten sonra kodlamaya geçiyoruz. Öncelikle maymun karakterimizi kodlayalım.

```
tklandığında
x: -185 y: -132 konumuna gidin
Sürekli
Eğer sağ ok tuşu basılı? ise
x'i 10 değiştirin
Eğer sol ok tuşu basılı? ise
x'i -10 değiştirin
Eğer yukarı ok tuşu basılı? ise
y'yi 10 değiştirin
Eğer aşağı ok tuşu basılı? ise
y'yi -10 değiştirin
```

```
tklandığında
Sürekli
Eğer Engel 1 yaklaşıyor mu? ise
x: -185 y: -132 konumuna gidin
Eğer Engel 2 yaklaşıyor mu? ise
x: -185 y: -132 konumuna gidin
Eğer Engel 3 yaklaşıyor mu? ise
x: -185 y: -132 konumuna gidin
Eğer Muz yaklaşıyor mu? ise
söyleyin: Hmm çok lezzetli!
Tümünü durdurun
```

Maymunu iki ayrı blok ile kodladık. Birinci blokta maymunun başlangıç noktasını (Sol alt köşe) ayarladık ve Algılama blokları ile Eğer bloğunu kullanarak basılan tuşa göre maymunun hareketini sağladık. Bildiğiniz gibi Y eksenini yukarı-aşağı yönlü ve X eksenini Sağ-Sol yönlü hareketimizi sağlıyordu. Yani kuklamız Y değerini arttırdıkça yukarı, azalttıkça aşağı hareket ederken, X değerini arttırdıkça sağa, azalttıkça sola doğru hareket eder.

İkinci kısımda ise yine Algılama blokları ile Eğer bloğunu birlikte kullanarak kuklanın siyah çubuklara değip değmediğini kontrol ediyoruz. Eğer değiyor ise kuklamızı başlangıç konumuna gönderiyoruz. Eğer Muza değerse yani bitiş noktasına varırsa bu sefer "Hmmmmm! çok lezzetli!" diyor ve tüm karakterler durarak oyun bitiyor.

Maymunu kodladıktan sonra siyah bloklarımızı kodlayalım.

```
tklandığında
x: -163 y: 88 konumuna gidin
Sürekli
10 adım gidin
Kenarda ise, zıplatın
```

```
tklandığında
x: 165 y: 24 konumuna gidin
Sürekli
10 adım gidin
Kenarda ise, zıplatın
```

```
tklandığında
x: -163 y: -67 konumuna gidin
Sürekli
10 adım gidin
Kenarda ise, zıplatın
```

Dikkat ederseniz eđer önceki uygulamalarımızdan farklı olarak bu oyunda bolca **x:.... y:** **konumuna git** komutunu kullandık. Bu komut kuklalarımızın yazılan X ve Y konumuna gitmesini sağlıyor. Siyah bloklarımızda kullanma amacımız blokların çapraz olarak konumlanmasını sağlamak. Bu şekilde bloklar karşılıklı olarak harekete geçerek maymunun yukarı geçişini zorlaştırmaktadır.