

## SCRATCH DERSLERİ

### DERS 14 - Aklımdaki Sayıyı Bul

Bir dersimizde deęişken kullanarak bilgisayarın tuttuęu sayıyı tahmin etmeye alıřacaęımız bir oyun yapacaęız.

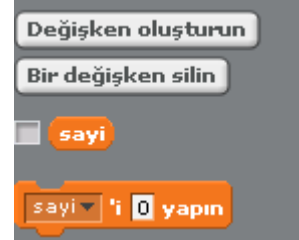
Öncelikle rastgele bir arkaplan ve karakter ekliyoruz.



Oyunumuzu řöyle bir düşünürsek; bilgisayar her seferinde farklı bir sayı tutacak aklında bu sayıyı saklayabilmesi için bir "Sayı" deęişkeni oluşturacaęız ve deęeri bilgisayarın tuttuęu sayı olacak. Daha sonra oyunu oynayan kiři bir tahmin girecek oyun iki sayıyı karşılařtıracak. İki sayı birbirine eşitse oyunu kazanacaęız.

Öncelikle "Deęişkenler" bölümünden "sayı" isminde bir deęişken oluřturalım. (Deęişken isimlerinde Türke karakter kullanmamaya dikkat edelim.)

Tutulan sayının ekranda görünmemesi için deęişken isminin yanındaki iřareti kaldıralım.



řimdi karakterimize kodlarımızı yazmaya başlayabiliriz.

“Yanıt” yazan mavi bloğu algılamada bulabilirsiniz. Bir sonraki adımda kullandığımız “..... sor ve bekle” komutunun cevabı Yanıt içerisinde tutulur.

Oluşturduğumuz sayı değişkeninin değerini rastgele bir sayı yapar. Aslında 0 yazan yere “Operatörler” menüsünden “ ... ile ... Arası rastgele seçin” komutunu yerleştirdik.

Bu sefer farklı bir kontrol bloğu kullandık. Kullanıcıdan gelen sayı değişkenimize eşit olana kadar döngü çalışmaya devam edecek.



Kullanıcı bir sayı yazdığında bu sayı Yanıt içerisine atılır. Eğer komutlarıyla bu Yanıt ile bilgisayarın tuttuğu Sayıyı karşılaştırıyoruz.

Döngü sağlandıktan sonra yani yanıt sayıya eşit olduktan sonra program döngüden çıkıyor ve tebrik mesajını gösteriyoruz.

Oyununuzu yaptıktan sonra ban [dobrucabt@gmail.com](mailto:dobrucabt@gmail.com) mail adresinden gönderebilirsiniz.