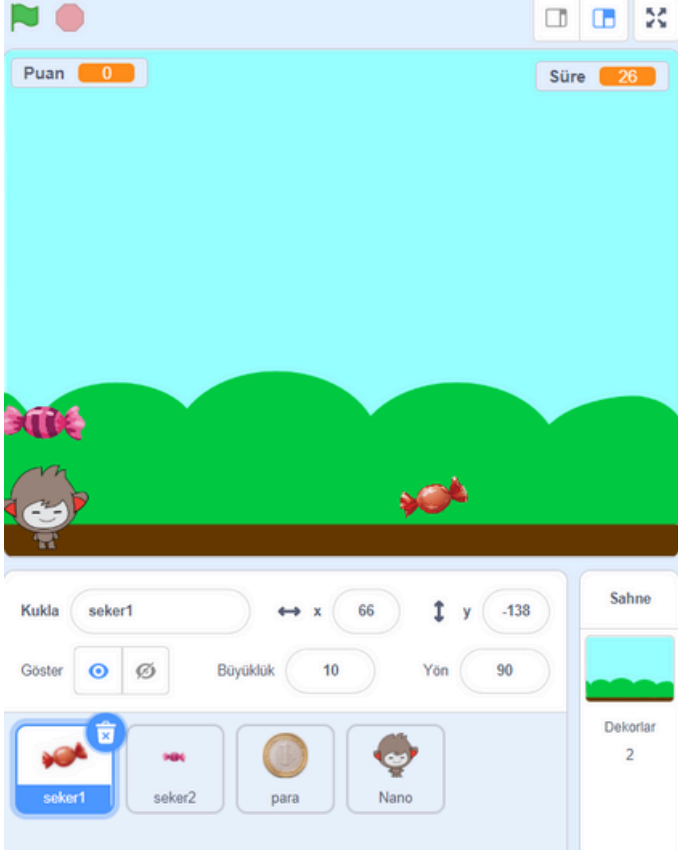


SCRATCH DERS NOTLARI



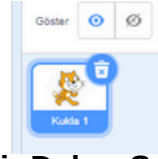
DERS 10 - ŞEKER TOPLAMA OYUNU

Bu çalışmamızda verilen süre içerisinde ekranda çıkan şekerleri toplayarak puan kazanacağız. Şekerlere kaybolmadan tıklamalısın.

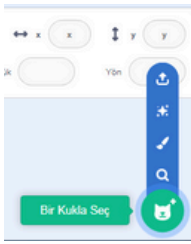
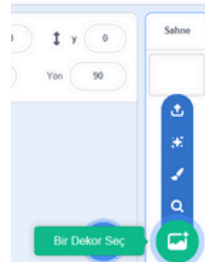


Öncelikle sahnemizi ve kuklalarımızı ayarlayalım.

1- Kedi kuklamızı silelim.



2- **Bir Dekor Seç** düğmesini kullanarak istediğimiz bir dekoru seçelim.



3- Şeker kuklalarını internetten .png uzantılı olarak indirerek bilgisayarımıza kaydedelim. **Kuklayı Yükle** düğmesini kullanarak şeker kuklalarını sahnemize ekleyelim. Ben iki şeker ve bir para kuklası ekledim. Kuklaları şeker1, şeker2 ve para olarak yeniden isimlendirdim.

Sahnemizi düzenledikten sonra kuklalarımızı kodlamaya başlayabiliriz.



Sen yapsaydın neleri değiştirmek isterdin? Bugün öğrendiklerimizle bu projeyi değiştirebilirsin. Mesela:

- Sahneyi değiştirebilirsin, başka kuklalar ekleyebilirsin.

Bu projede kullanacağımız değişkenler;

Puan : Şekerlere tıkladığımızda 5 puan, paraya tıkladığımızda 10 puan toplayacağız.

Süre : 30 saniye süre tanımlayarak süre 0 olduğunda oyunun bitmesini sağlayacağız.

SCRATCH DERS NOTLARI



DERS 10 - ŞEKER TOPLAMA OYUNU

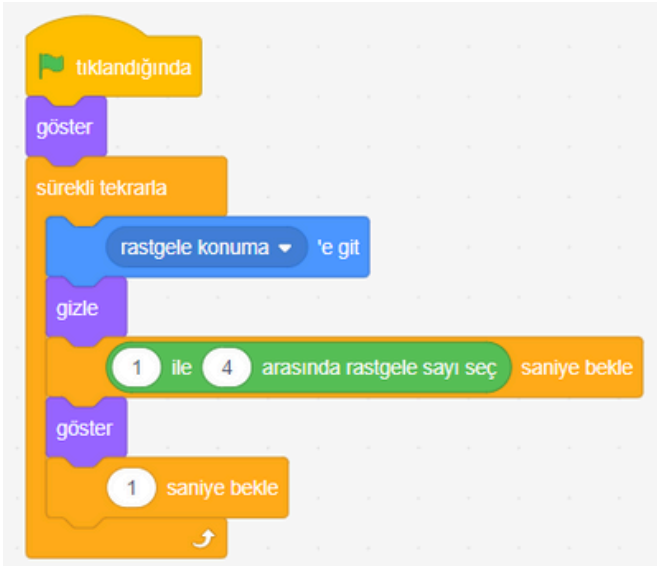
Nano kuklası için yazacağımız kodlar;



Oluşturduğumuz **Puan** değişkeninin değerini her oyun başlangıcında 0 yapar.
Oluşturduğumuz **Süre** değişkeninin değerini her oyun başlangıcında 30 yapar.

Sürekli tekrarlar bloğu içerisindeki kodlar;
Süreyi azaltmak için 1 saniye bekler ve süre değişkenini bir azaltır.
Eğer bloğu ile süre değişkeninin 0 olup olmadığı kontrol edilerek 0 a eşit olduysa Puan söylenerek oyun durdurulur.

Şeker ve Para Kuklaları için yazacağımız kodlar;



Yeşil bayrağa tıklandığında kukla rastgele bir konuma gider gizlenir ve 1 ile 4 saniye arası rastgele bir sürede tekrar ekranda görünür. 1 saniye bekledikten sonra tekrar rastgele konuma giderek gizlenip görünme işlemine devam eder.



Kuklaya fare ile tıklandığında puan değişkeni artırılır ve sürenin 0 olması durumunda kuklanın gizlenmesi sağlanır.

NOT: Diğer kuklalara kodları kopyalayarak sadece puan ve rastgele sayı değerlerini değiştirebiliriz.



Bir kuklaya kod yazdıktan sonra diğer kuklalara kopyalamak istersek kod bloğunu farenin sol tuşu ile basılı tutarak diğer kuklanın üzerine sürükleyerek bırakmalıyız.