# SCRATCH DERS NOTLARI

### DERS 12 – ELMA YAKALAMA OYUNU

Bu çalışmamızda yukarıdan düşen elmaları toplamaya çalışacağız.

Oyunumuzu kodlamadan önce aşağıdaki sahneleri ayarlayalım.

Sahne		Sahneye tıklayarak Dekorlar bölümüne geçiyoruz.		
Dekorlar 3	dekor 1 802 x 383 2 dekor 2 502 x 383	Elma toplama oyunuma hoşgeldiniz. Fare ile segeti hareket ettirerek yukaradan düşen elmaları toplamalırın. Çürük elmalara dikkat ett		GAME OVER
C	dekor 3 502 x 383	Başlangıç Ekranı	Oyun Ekranı	Bitiş Ekranı

#### Bu projede kullanacağımız kuklalar;



Sepet (Bowl), Elma (Apple) ve Buton (Button) kuklalarını ekleyeceğiz.

Buton kuklasına kostümlerden Başla yazacağız.

Bu projede kullanacağımız değişkenler;

Başla butonu için yazacağımız kodlar;



Can ve Puan değişkenleri ekranda görünecek ama Hız değişkeni ekranda görünmeyecek. Bunun için başındaki kutuyu işaretlememiz gerekiyor.



Bayrağa tıklandığında **Can, Puan** ve **Hız** değişkenlerimizin başlangıç değerlerini ayarlıyoruz.

**Görünüm** menüsünden sahneyi **dekor1** olarak ayarlıyoruz ve kuklamızın bayrak tıklandığında görünmesi için **göster** komutunu kullanıyoruz.

Başla kuklasına tıklandığında **gizle** komutu ile butonu gizliyoruz. Sahneyi **dekor2**'ye geçiriyoruz ve diğer kuklalar için **Olaylardan haber sal komutunu alarak Yeni Haber diyoruz ve başla ismini veriyoruz.** 

# SCRATCH DERS NOTLARI



## DERS 12 – ELMA YAKALAMA OYUNU

### Sepet kuklası için yazacağımız kodlar;



Sepet kuklası bayrak tıklandığında görünmeyecek. Başla haberini aldığında sahnenin sol alt tarafına giderek görünecek.

Kukla sürekli faremizin X konumunu takip edecek. Bunun için hareket komutlarında x konumunu 0 yap komutunu alacağız. 0 yerine Algılama komutlarında bulunan farenin x'i komutunu yerleştireceğiz.



EYLEM ATBAKAN <u>Bilişim Teknolojileri Öğretmeni</u>