SCRATCH DERS NOTLARI



DERS 13 – RENKLÍ KUTU OYUNU

Bu çalışmamızda renkli kutuyu üzerine tıklayarak veya boşluk tuşuna basarak döndüreceğiz ve yukarıdan düşen toplarla renkleri eşleştireceğiz.

Oyunumuzu kodlamadan önce aşağıdaki kuklaları ayarlayalım.



Giriş kuklası için yazacağımız kodlar;



Giriş ve Bitti kuklalarını çizim kısmından yazarak oluşturuyoruz.

Kutu ve **top** kuklasını aşağıdaki linkten indirebilirsiniz. (Top kuklasının kırmızı-sarı-yeşil-mavi renkleri var. Birini ekleyip diğer renkleri kostüm olarak ekliyoruz.)

https://drive.google.com/drive/folders/1DEhJ1r8qqsm6OD2q gb_cIVMG7xGaLFik?usp=sharing

Buton kuklasını scratch kuklalarından ekleyerek kostüm kısmından üzerine yazısını yazıyoruz.

Bu projede kullanacağımız değişkenler;



Başla kuklası için yazacağımız kodlar;



Bitti kuklası için yazacağımız kodlar;





DERS 13 – RENKLÍ KUTU OYUNU

Kutu kuklası için yazacağımız kodlar;

📕 tıklandığında	bu kukla tiklandığında		boşlul	k 🕶	tuşuna bas	ilinca
gizle	C 90 derece don		৫ (90	derece dön	
x 3 y: -119 konumuna git						
basla 👻 haberini aldığımda	bitti 👻 haberini aldığım	da				
göster	gizle	8				

Kutu kuklası üzerine tıklandığında (mobil kullanımı için) ve boşluk tuşuna basıldığında 90 derece dönerek renk değiştirecek.

Top kuklası için yazacağımız kodlar;



EYLEM ÖZCAN Bilişim Teknolojileri Öğretmeni