

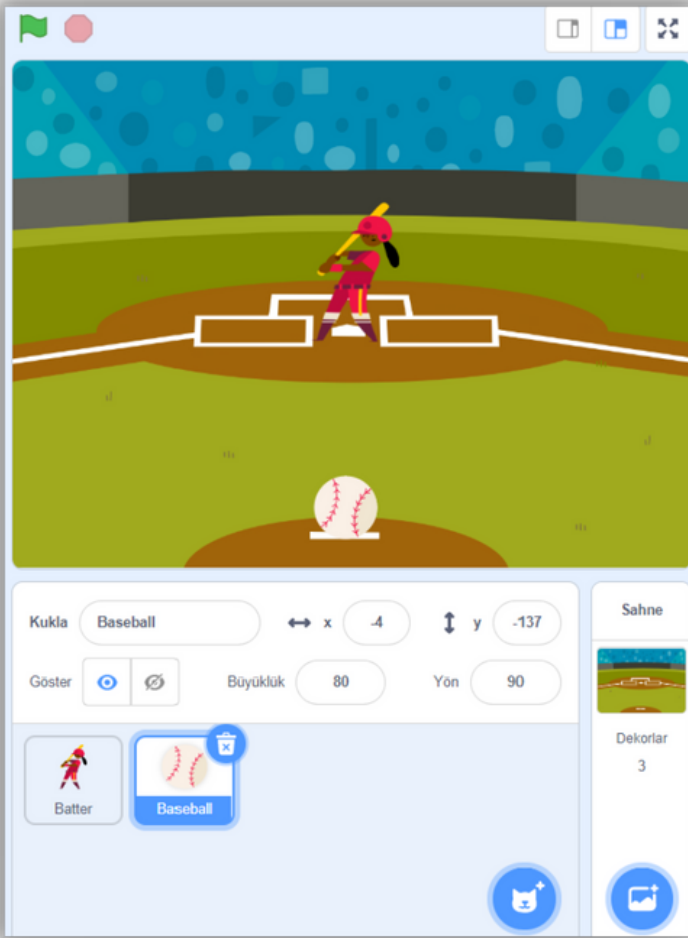
SCRATCH DERS NOTLARI



DERS 7 - BEYZBOL ANİMASYONU

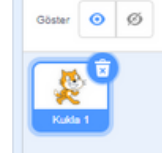
Bu dersimizde x ve y değerlerini değiştirerek bir beyzbol animasyonu yapacağız.

Animasyonun açıklaması: Yeşil bayrağa her tıklandığında Beyzbol topu beyaz çizgiden başlayarak atıcıya doğru küçülerek hareket edecek ve sopa ile buluştuğunda sahnenin sağ üst köşesinden çıkarak gözden kaybolacak. Topun bu hareketi ile birlikte beyzbol atıcısı da kostüm değiştirerek atışı gerçekleştirecek.

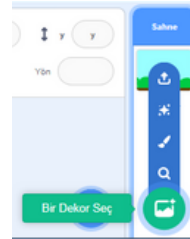


Öncelikle sahnemizi ve kuklalarımızı ayarlayalım.

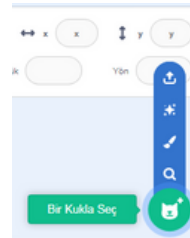
1- Kedi kuklamızı silelim.



2- Bir **dekor seç** düğmesini kullanarak **Baseball** 1 dekorunu seçelim.



3- Bir **kukla seç** düğmesini kullanarak **Batter** ve **Baseball** kuklalarını sahnemize ekleyelim.



Sahnemizi düzenledikten sonra kuklalarımızı kodlamaya başlayabiliriz.

SCRATCH DERS NOTLARI



DERS 7 - BEYZBOL ANİMASYONU

Top için yazacağımız kodlar;



Sahne sonunda kaybolan topun bayrağa tıklanıldığında tekrar görünmesini sağlar.

Topun her bayrağa tıklanıldığında beyaz çizgiye gelmesini sağlar.

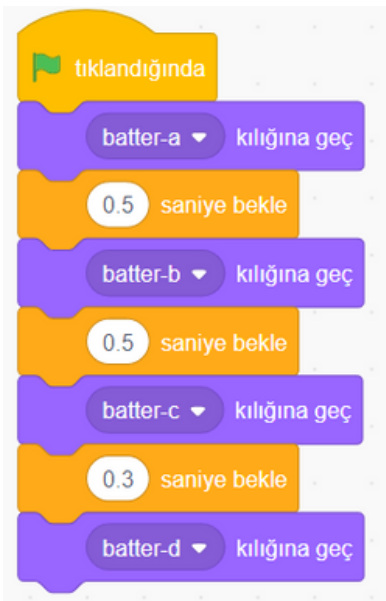
Topun önce beyzbol sopasına daha sonra sahnenin dışına gitmesini sağlar.

Sahne sonunda topun gizlenerek kaybolmasını sağlar. Gizle kullandığımız her kuklada mutlaka Göster komutunu da kullanmalıyız.

Topun boyutu oyun esnasında küçüleceği için her bayrak tıklanıldığında boyutunu sabitlemeyi sağlar.

Topun beyzbol sopasına giderken boyutunun küçülmesini sağlar. Beyzbol sopasına varma süresi 1 sn. olduğu için 0.25 sn. bekleme süresi olan kodu 4 defa tekrar ettiriyoruz.

Beyzbol oyuncusu için yazacağımız kodlar;



Beyzbol atıcısının her zaman batter-a kostümü ile başlamasını sağlıyoruz. Daha sonra b ve c kostümlerine geçiş yaptırıyoruz. Bunu yaparken toplam değişim süresinin 1 sn olması için 0.5 sn beklemler ekliyoruz. Son kostümüne hızlı bir geçiş yapması için 0.3 sn bekletiyoruz.