

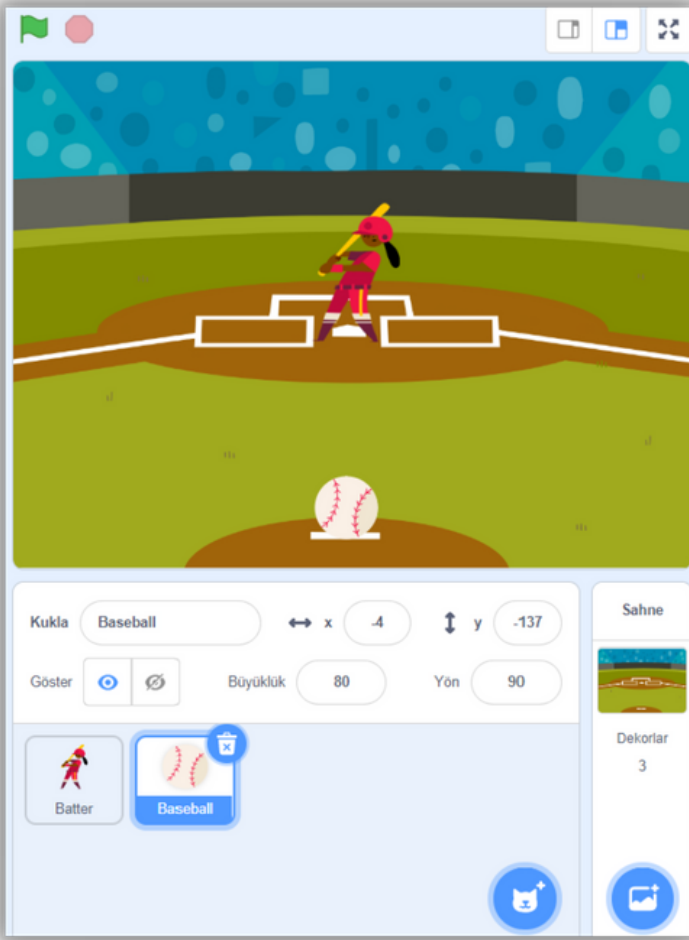
SCRATCH DERS NOTLARI



DERS 7 - BEYZBOL ANİMASYONU

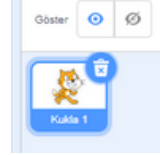
Bu dersimizde x ve y değerlerini değiştirerek bir beyzbol animasyonu yapacağız.

Animasyonun açıklaması: Yeşil bayrağa her tıkladığında 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.

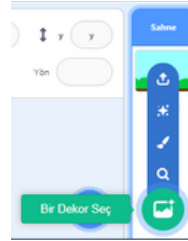


Öncelikle sahnemizi ve kuklalarımızı ayarlayalım.

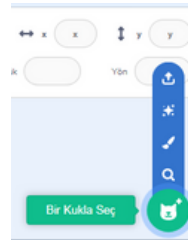
1- Kedi kuklamızı silelim.



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 tıkladığında tekrar görünmesini sağlar.

Topun her bayrağa tıkladığında beyaz çizgiye gelmesini sağlar.

Topun önce beyzbol sopasına daha sonra sahenin 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 tıkladığında 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 bekleme ekliyoruz. Son kostümüne hızlı bir geçiş yapması için 0.3 sn bekletiyoruz.