

SCRATCH DERS NOTLARI

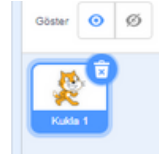


DERS 8 - LABİRENT OYUNU

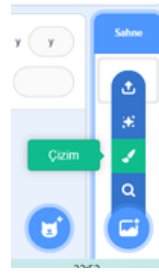
Bu dersimizde ok tuşlarını kullanarak veya fare imlecini takip ederek bir labirent oyunu hazırlayacağız.

Öncelikle sahnemizi ve kuklalarımızı ayarlayalım.

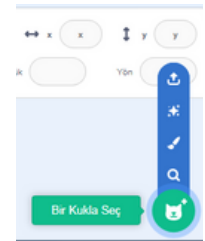
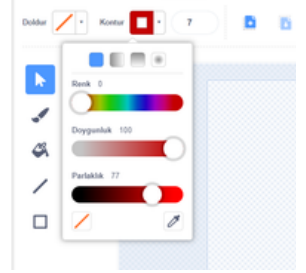
1- Kedi kuklamızı silelim.



2- Bir dekor çiz düğmesini kullanarak Labirent dekorumuzu çizelim.



Çizimimizi yaparken dikdörtgen aracını kullanacağız. Dikdörtgeni içi boş olarak ayarlamamız gerekmektedir. Kuklanın geçeceği boşlukları silgi ile ayarlayabiliriz.



3- Bir kukla seç düğmesini kullanarak hareket ve hedef olarak belirlediğimiz kuklaları sahnemize ekleyelim.

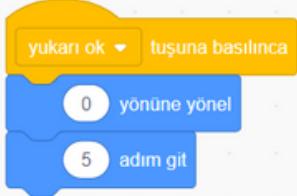
Sahnemizi düzenledikten sonra kuklalarımızı kodlamaya başlayabiliriz.

SCRATCH DERS NOTLARI

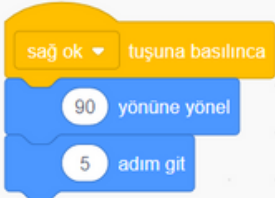


DERS 8 - LABİRENT OYUNU

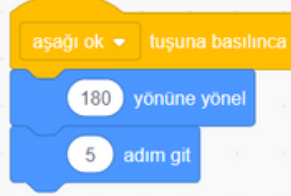
Fare için yazacağımız kodlar;



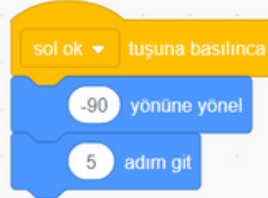
Klavyeden yukarı ok tuşuna basıldığında kukla yukarı doğru döner ve 5 adım gider.



Klavyeden sağ ok tuşuna basıldığında kukla sağa doğru döner ve 5 adım gider.

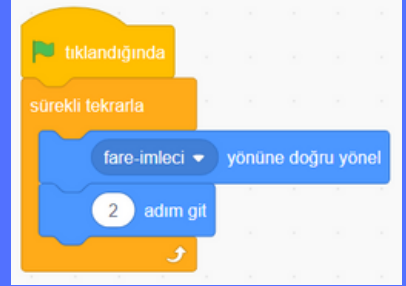


Klavyeden aşağı ok tuşuna basıldığında kukla aşağı doğru döner ve 5 adım gider.

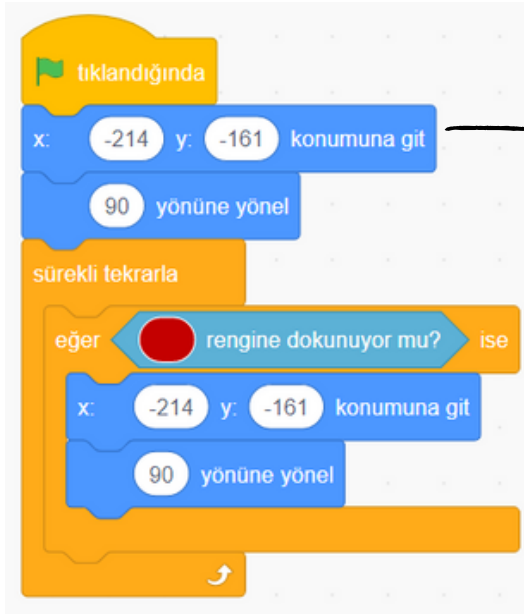


Klavyeden sol ok tuşuna basıldığında kukla sola doğru döner ve 5 adım gider.

Telefon ve Tablet kullananlar için;



Telefon ve tableten klavye açılmadığı için fare imlecini takip eden bu kodları kullanabilirsiniz.



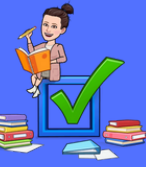
Kuklanın oyun başlangıcında ilk konumuna gitmesini sağlar.

Eğer kukla labirent çizgisine değerse tekrar başa dönmesini sağlar.



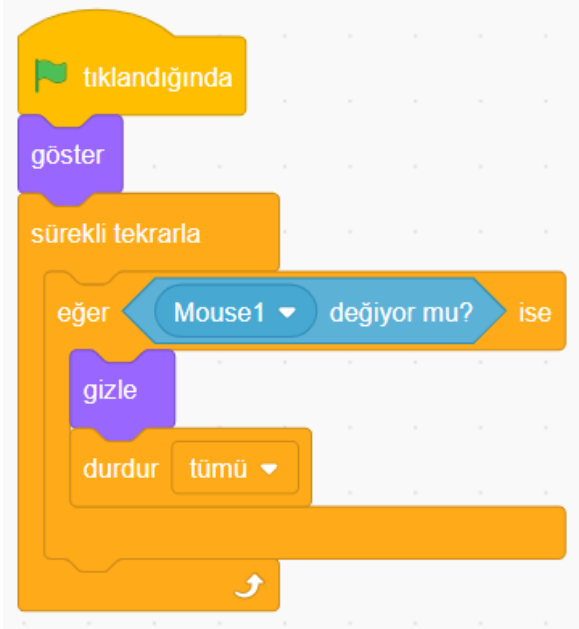
Algılama komutlarından "rengine değişiyor mu" komutu diğer komutlar gibi alt alta birleşmemektedir. Çalışabilmesi için Eğer komutu içerisine yerleştirilmelidir.

SCRATCH DERS NOTLARI



DERS 8 - LABİRENT OYUNU

Elma için yazacağımız kodlar;

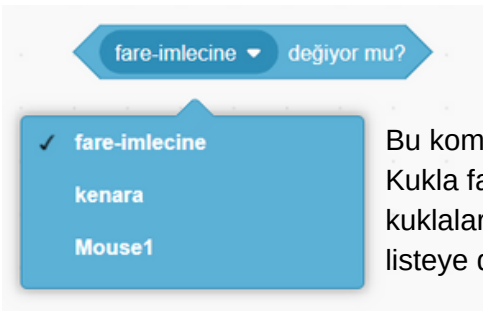


Eğer elma kuklası fare kuklasına (Mouse1) değerse gizlenir ve oyun tamamen durur.

Gizle komutunu kullandığımız için mutlaka Göster komutunu en başta kullanmalıyız.



Algılama komutlarından "fare-imlecine değiyor mu" komutu diğer komutlar gibi alt alta birleşmemektir. Çalışabilmesi için Eğer komutu içerisine yerleştirilmelidir.



Bu komutun seçenekleri yandaki gibidir.

Kukla fareye değdiğinde, sahne kenarlarına değdiğinde veya eklediğimiz kuklalara değdiğinde kontrol etmemizi sağlar. Sahneye kukla ekledikçe listeye de eklenecektir.