

SCRATCH DERS NOTLARI

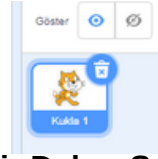


DER 9 - FARE İLE TIKLAMA OYUNU

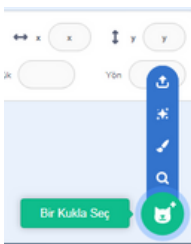
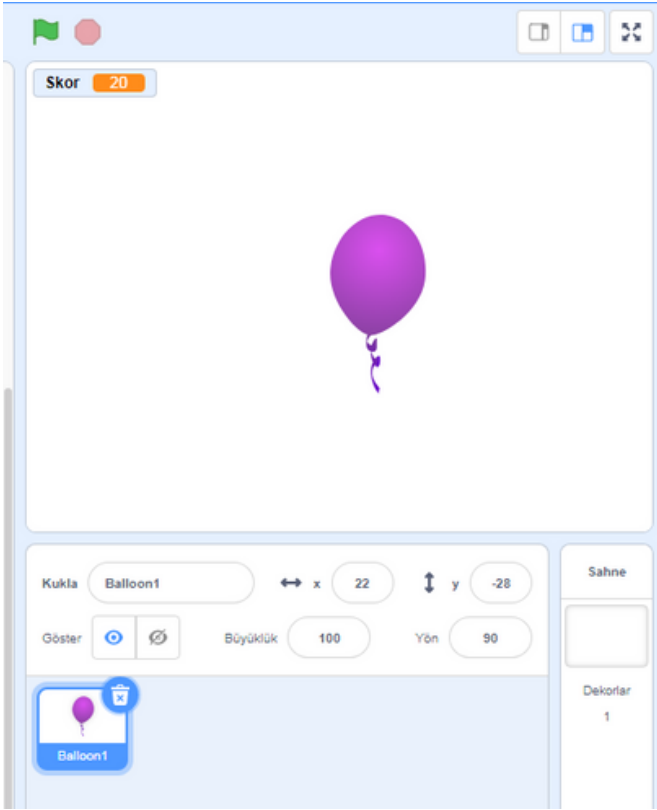
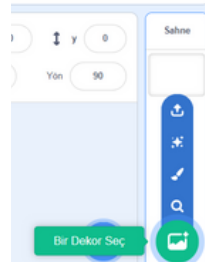
Bu çalışmamızda değişken kavramını kullanarak ekranda rastgele görünen balona tıklayıp puan kazanacağız.

Öncelikle sahnemizi ve kuklalarımızı ayarlayalım.

1- Kedi kuklamızı silelim.



2- **Bir Dekor Seç** düğmesini kullanarak istediğimiz bir dekoru seçelim.



3- **Bir Kukla Seç** düğmesini kullanarak tıklama yapacağımız kuklayı ekleyelim.

Sahnemizi düzenledikten sonra kuklalarımızı kodlamaya başlayabiliriz.



Değişken Nedir?

Girdiğimiz değerleri alan veya programın çalışmasıyla bazı değerlerin atandığı veri tutuculardır. Yani örnek vermemiz gerekirse oyunumuzda skor olmasını istiyorsak Puan yada Skor diye bir değişken tanımlarız. Oyun başlarken puan 0'dır. Oyuncu kazandıkça puan sürekli artacaktır.

Değişkenleri kullanacağımız duruma göre biz oluştururuz.

SCRATCH DERS NOTLARI



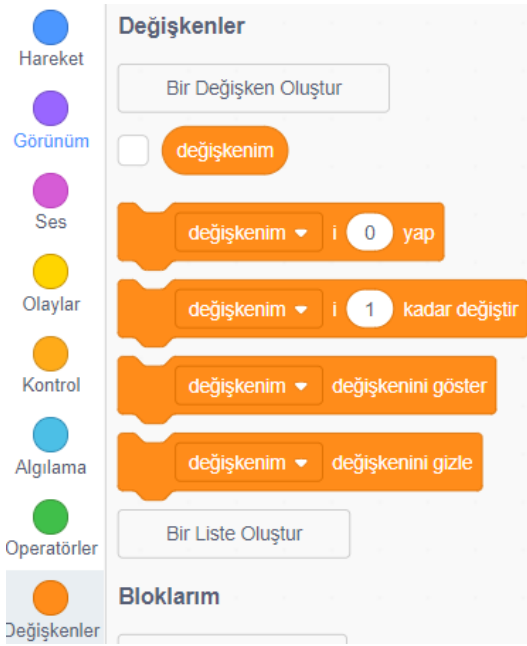
DERS 9 - FARE İLE TIKLAMA OYUNU

Bu projede kullanacağımız değişkenler;

Skor : Kuklaya her tıkladığımızda puan kazanmamızı sağlayacak.

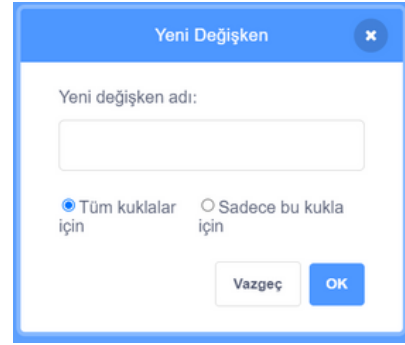
Süre : Oyunun belirlediğimiz süre kadar devam etmesini sağlayacak.

Değişken oluşturma;

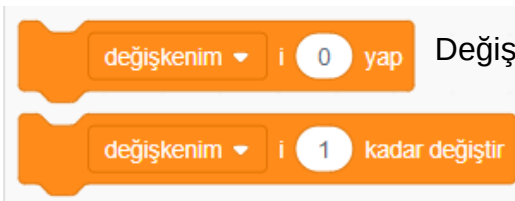


Kod blokları kısmından **Değişkenler** bölümüne tıkladığımızda Scratchte tanımlanmış olan değişkenim değişkeni karşımıza gelir.

Bu değişkeni projemizde kullanabileceğimiz gibi kendi değişkenlerimizi **Bir Değişken Oluştur** düğmesine basarak oluşturabiliriz.

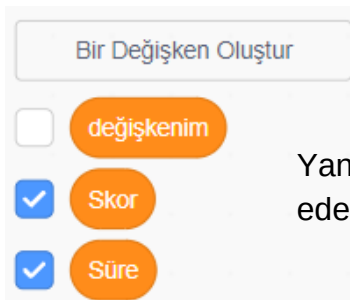


Kod yazarken değişkenlerimizi kontrol edebilmek için aşağıdaki iki kodu kullanacağız.



Değişkenimize sabit bir değer atamamızı sağlar.

Oyun esnasında değişkenin değerinin belli bir sisteme göre değişmesini sağlar.



Yandaki gibi iki tane değişken oluşturduktan sonra kodlamaya devam edebiliriz.

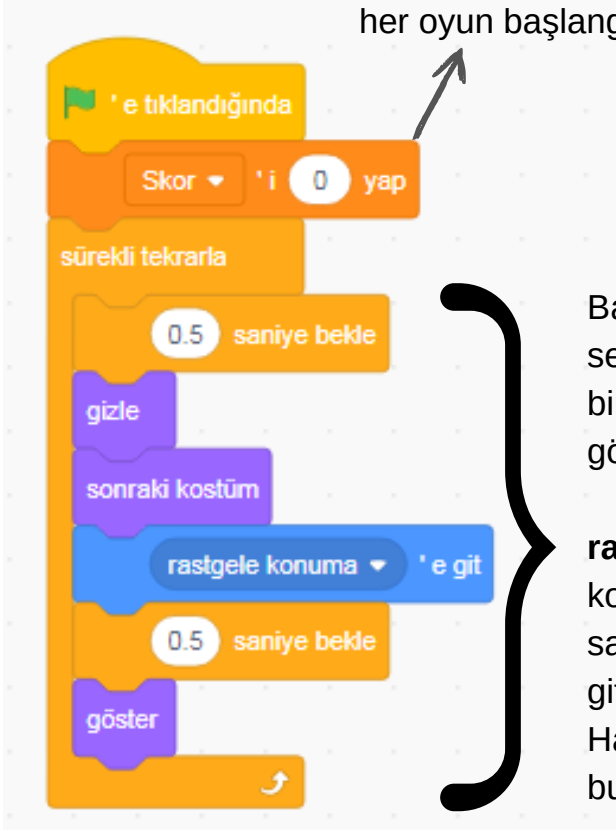
SCRATCH DERS NOTLARI



DERS 9 - FARE İLE TIKLAMA OYUNU

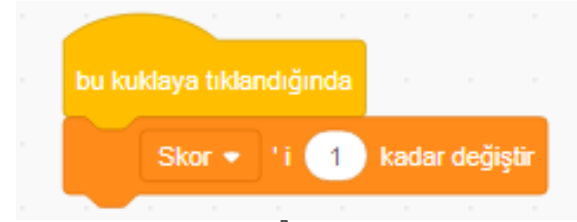
Kukla için yazacağımız kodlar;

Oluşturduğumuz **Skor** değişkeninin değerini her oyun başlangıcında 0 yapar.

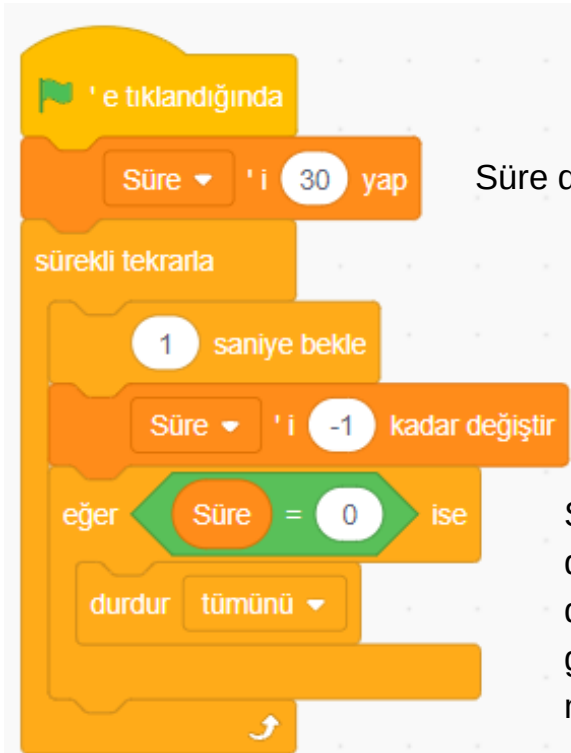


Balon kuklasının her seferinde ekranda farklı bir noktaya giderek görünmesini sağlar.

rastgele konuma git komutu karakterin sahnede farklı noktalara gitmesini sağlar. Hareket komutlarında bulabilirsiniz.



Kuklaya her tıklanıldığında (Olaylar) Skor değişkeninin artmasını sağlar.



Süre değişkenini en başta 30 yapıyoruz.

Süre değişkeninin her 1 saniyede 1 tane azaltılmasını sağlıyoruz.

Süre değişkeni 0 eşit olduğunda oyunu durduruyoruz. Eşitliğin bir tarafına değişkenlerden Süre değişkenini eklememiz gerekiyor. Eşitlik ifadesini **Operatörler** menüsünde bulabiliriz.