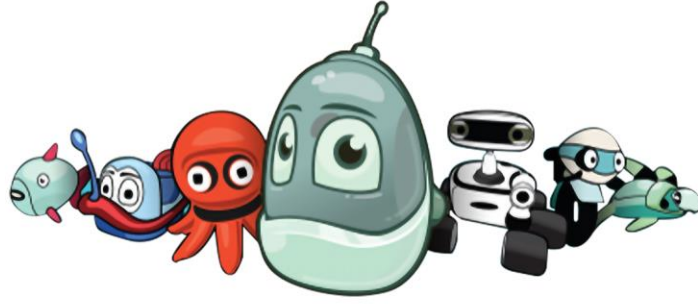


KODU GAME LAB



9. Ders

İÇERİK

- ✓ Cam Duvarlar
- ✓ Tut-Bırak
- ✓ Gökyüzü Renk Değişimi
- ✓ Işık Renk Değişimi
- ✓ Sihirli Fırça

KAZANIMLAR

- ✓ Cam duvarlar özelliğinin kapatılabileceğini kavrar.
- ✓ Tut-bırak komutunu öğrenir.
- ✓ Gökyüzünün değişebileceğini kavrar.
- ✓ Ortam ışığını ayarlar.
- ✓ Sihirli fırça aracının kullanımını öğrenir.

- Zemini hazırlarken fırçanın kare olmasına dikkat edin. Çizdiğiniz yol çok daha düzgün olacaktır. Zemin iç içe karelerden meydana gelecektir. Her kare tamamlandığında fırça rengini değiştiriniz.
- Yol çizimini tamamladıktan sonra içteki en küçük kareden başlayarak sihirli fırça aracı ile yükseltileri ayarlayın.
- Oluşturduğunuz her karenin yükseltileri arasını yumuşatın ki Gezgin nesnesi rahatlıkla tırmanabilsin.
- Ağaç nesnesini dilediğiniz şekilde seçebilirsiniz. Zemin üzerindeki en yüksek ve uç noktaya ağaç nesnesini eklemelisiniz.



Sahne Tasarımı:

1)



İlk fırça rengimizle şekilde görüldüğü gibi kıvrımlı kare bir zemin oluşturalım. Dilediğiniz uzunlukta yapabilirsiniz.

2)



Sırasıyla fırça rengini değiştirerek karelere kaldığımız yerlerden devam edelim. Rengarenk bir yüzey oluştuğunu göreceksiniz. Köşeli bir salyangoz kabuğu gibi hayal edebilirsiniz. 7 farklı zemin rengi kullanabilirsiniz.

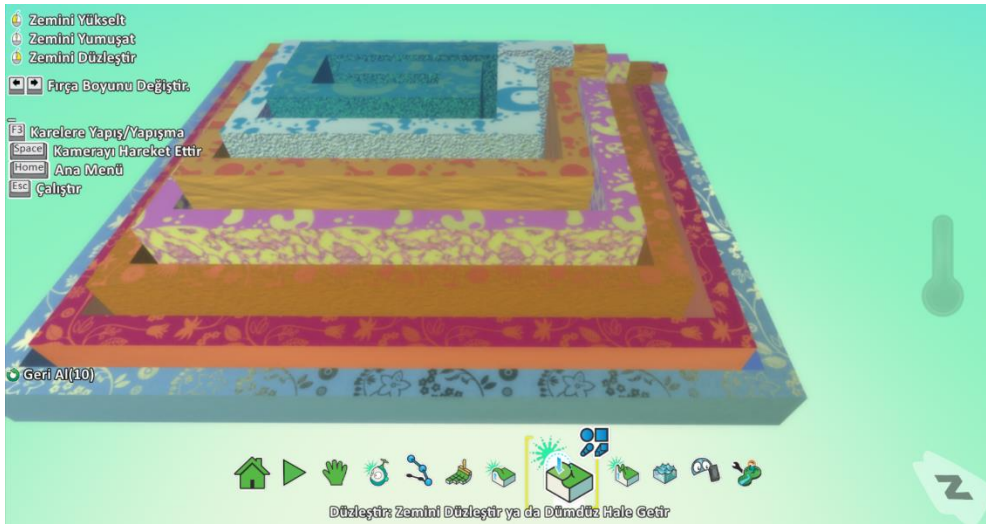


3)



Yukarı-Aşağı aracından sihirli fırça seçeneğini seçip içten dışa tüm zeminleri yükseltelim. Piramit gibi en üst nokta en yüksek, en dıştaki en alçak konumda olacak.

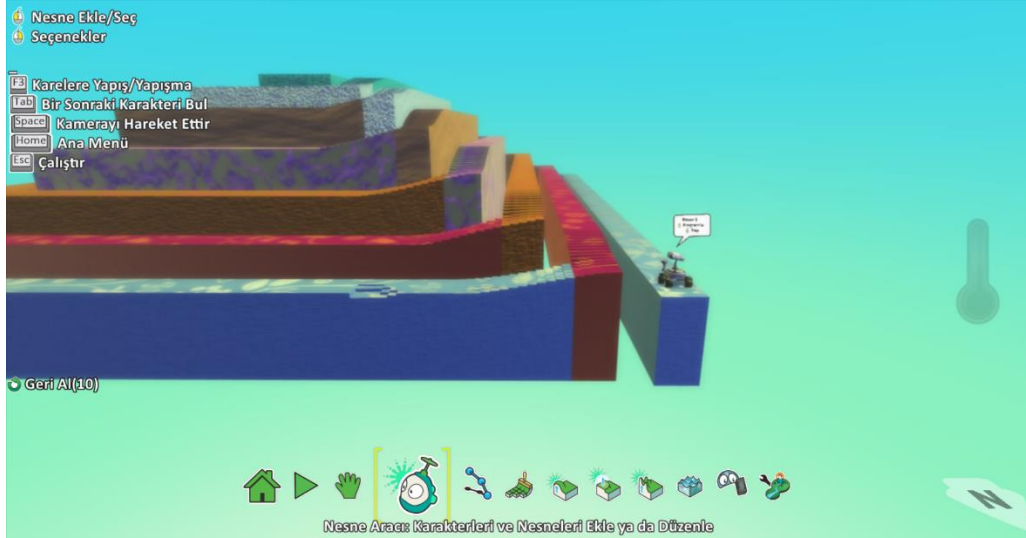
4)



Düzleştir aracını seçelim. Zemini yumuşat seçeneğini kullanabilmek için faremizin scroll tuşuna basmamış gerekiyor. Zeminler arasındaki yükselti farklarını yayvan hale getirmek için köşeleri yumuşatalım ve rampalaştıralım.



3)



Zemin köşelerini yumuşattıktan sonra görüntü bu şekilde olacaktır. Dik rampalar, Gezgin'in zor çıkmasına neden olacaktır.

4)



Dünya ayarlarını değiştir seçeneğine tıklayalım. Karşımıza çıkacak listenin ikinci sırasında yer alan cam duvarlar seçeneğini kaldıralım. Bu sayede görünmez duvarlarımız yok olacak ve Gezgin nesnesi için aşağı düşmek bir tehlike haline gelecektir.



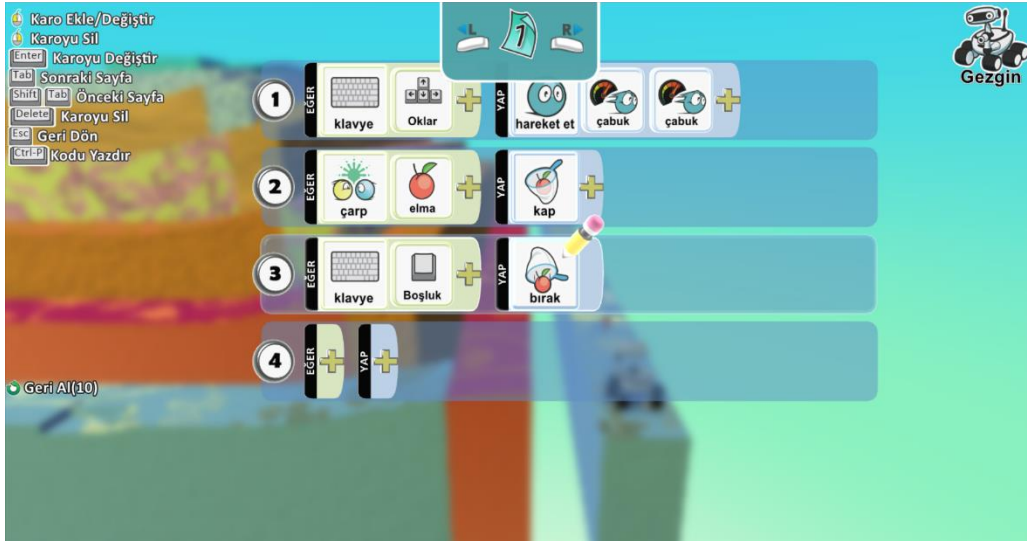
Uygulama Adımları:

1)



Bizi temsil eden Gezgin nesnesini başlangıç noktasına yerleştirelim. Dilediğiniz rengi ayarlayabilirsiniz. Bir de taşımamız için elma nesnesi ekleyelim.

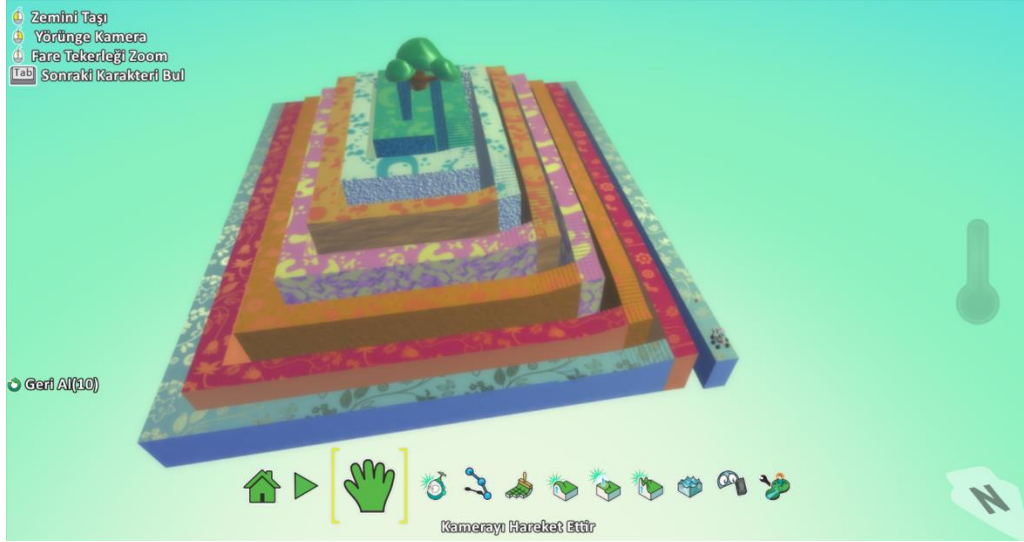
2)



Gezgin nesnesi klavyenin ok tuşlarıyla 2xhızda hareket ediyor olacak. Elma nesnesine çarptığında elmayı tutmuş olacağız.



3)



En üst ve uç noktaya bir ağaç nesnesi ekleyelim. Ağaç nesnesi bizim için bitiş çizgisi görevinde olacaktır.

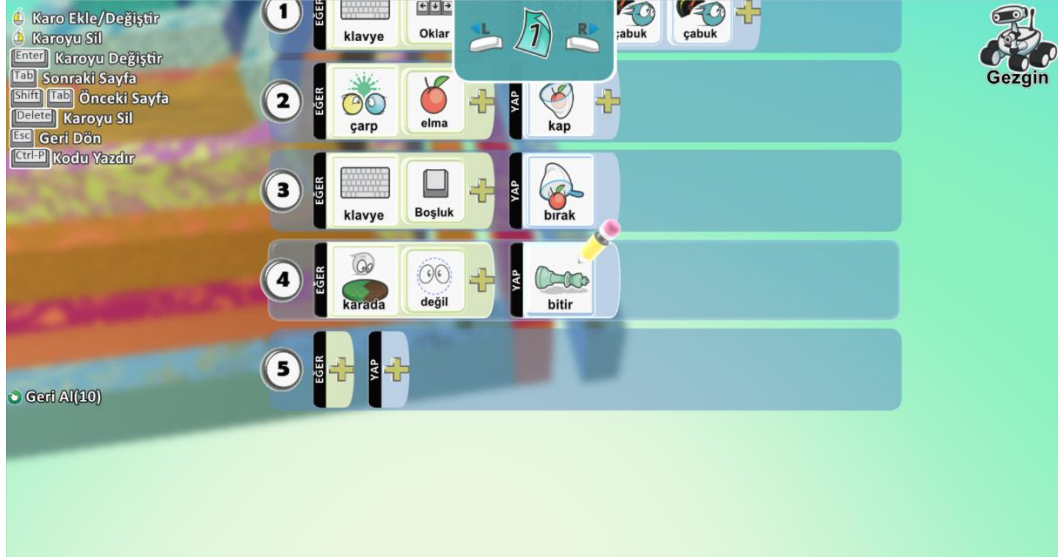
4)



Ağaç nesnesini elma ile temas ettiğinde oyunu kazanacağımız şekilde programlayalım.

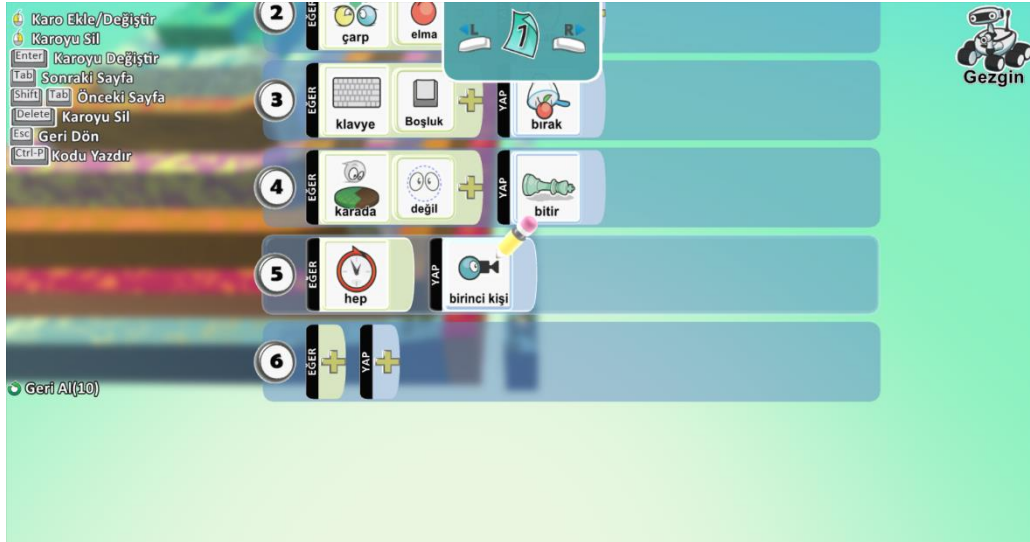


5)



Klavyeden boşluk tuşuna bastığımızda Gezgin nesnesi tuttuğu elma nesnesini bırakacak. Ayrıca Gezgin nesnesi zeminden ayrıldıysa yani düştüyse oyunu kaybedeceğiz.

6)



Oyunu 1. Kişi gözünden görmek istediğimiz için hep, birinci kişi bloklarını ekleyelim.



7)



Dünya ayarlarını değiştir seçeneğine girelim. Aydınlatma seçeneğini Rüya'ya getirmeniz önerilmektedir.

8)

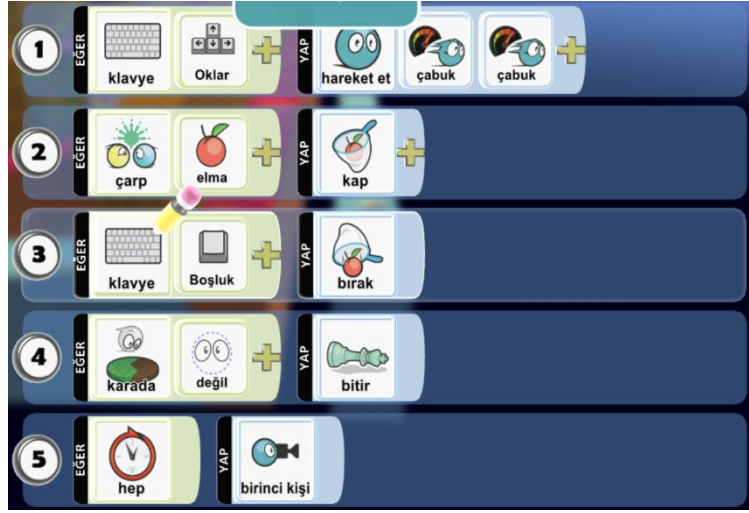


Gökyüzü için ise koyu bir renk seçerek zemini daha belirgin hale getirebilirsiniz.



Uygulamamızın programlama kısmı bitti.

Kontrol etmek isteyenler için:



Gezgin Nesnesi – Kodlar



Ağaç Nesnesi – Kodlar

İyi eğlenceler!