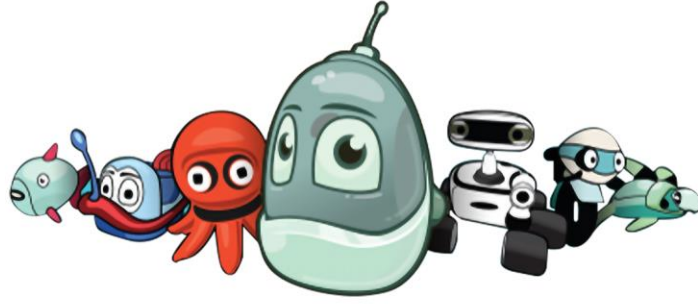


KODU GAME LAB



8. Ders

İÇERİK

- ✓ İki Dünya'yı Bağlamak
- ✓ Böcek Nesnesi
- ✓ Kara Bulut Nesnesi
- ✓ Hareket Sınırlama

KAZANIMLAR

- ✓ İki farklı dünyayı bir oyunun bölümleri olarak kullanabileceğini öğrenir.
- ✓ Böcek nesnesini ve özelliklerini öğrenir.
- ✓ Kara Bulut nesnesini ve özelliklerini öğrenir.
- ✓ Herhangi bir nesnenin hareketlerinin sınırlanabileceğini kavrar.



Neo Metal Gezgin – Bölüm 2

Uygulamanın Amacı:

Neo Metal Gezgin, bir önceki bölümde olduğu gibi bu bölümde de engellerden kaçarak bitiş noktasına ulaşırken bozuk para nesnelerini toplamayı hedeflemektedir. Bu defa zemin kare bir yüzeyden oluşmaktadır.

Örnek görünüm:



Kullanılacak nesneler:

- Gezgin
- Bozuk Para
- Böcek
- Kara Bulut
- Boru
- Kulübe

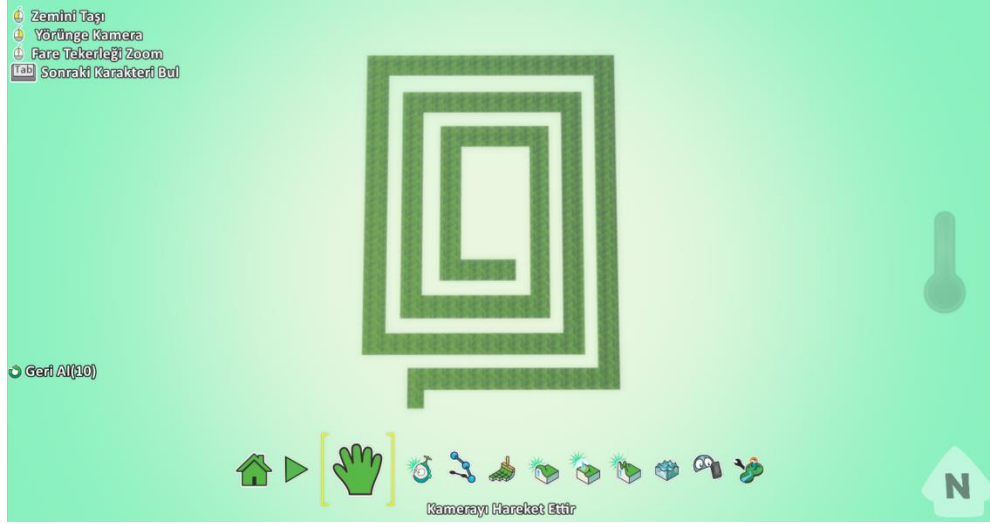
Tasarım için öneriler:

- Zemin düz ve uzun bir şeritlerden oluşan, iç içe geçmiş kare bir yüzey olarak tasarlanmalıdır.
- Oluşturduğunuz tepeleri yumuşatmayı ihmal etmemelisiniz. Sulu zemini tasarlarken Gezgin nesnesinin tırmanabileceği yataylıkta olmasına dikkat ediniz.
- Böcekler ve borular istenilen konumlara yerleştirilebilir. Bozuk paraları da zeminin çeşitli konumlarına yerleştiriniz. Boyutlarını ayarlamayı unutmayınız.
- Boru nesneleri zeminin yarısını kaplayacak boyutlarda olmalıdır.
- Bozuk paralar ne çok küçük ne de çok büyük olmalı ki toplarken zorluk yaşamayalım.
- Kulübe nesnesi bitiş noktasında yer alacağından sahnenin en içteki noktasına, ortalı olarak yerleştirilmelidir.
- Zeminin çeşitli bölgelerine sivri zeminler oluşturalım. Bu sayede minimum nesne kullanarak Gezgin'in geçeceği yollarda engel oluşturabiliriz.



Sahne Tasarımı:

1)

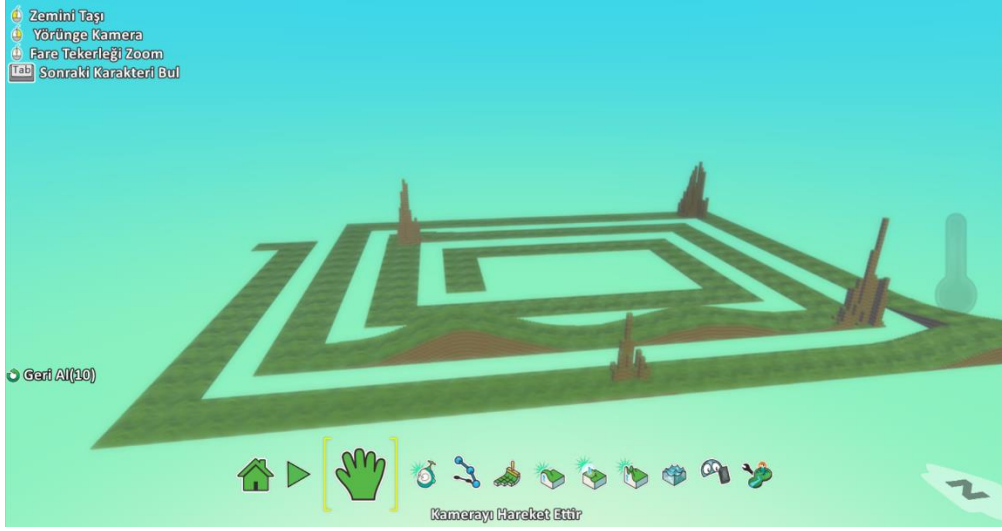


Zemin fırçası nesnesi ile uzun şeritlerden oluşan kare bir zemin tasarlayalım. Zemini dilediğiniz renkte oluşturabilirsiniz. Kenarlarında çıkıntı olmamasına özen gösterelim.

2)

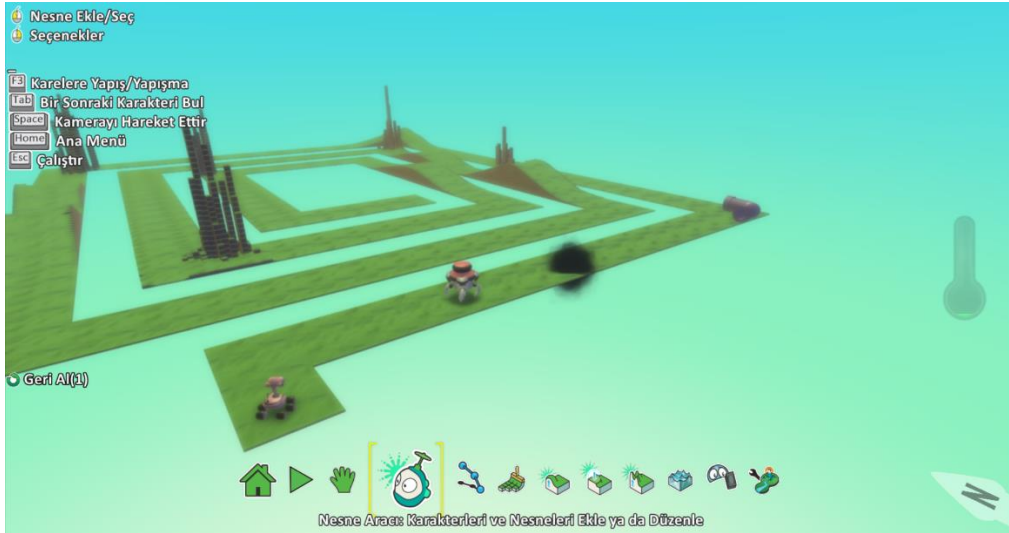


Zeminin çeşitli bölgelerine yükseltler oluşturalım. Bu yükseltleri yumuşatalım. Yükseltler Gezginsin nesnesinin tırmanabileceği şekilde oluşturulmalı.



Yumuşak tepelerden birkaçını birbirine yakın oluşturalım. Önceki bölümü hazırlarken yaptığımız gibi iki tepenin arasını sulu yüzey yapacağız. Zeminin farklı yerlerine ise sivri zeminler oluşturalım. Bunlar yalnızca geçişte engel oluşturacağı için kenar ve köşelere oluşturulmalıdır.

3)

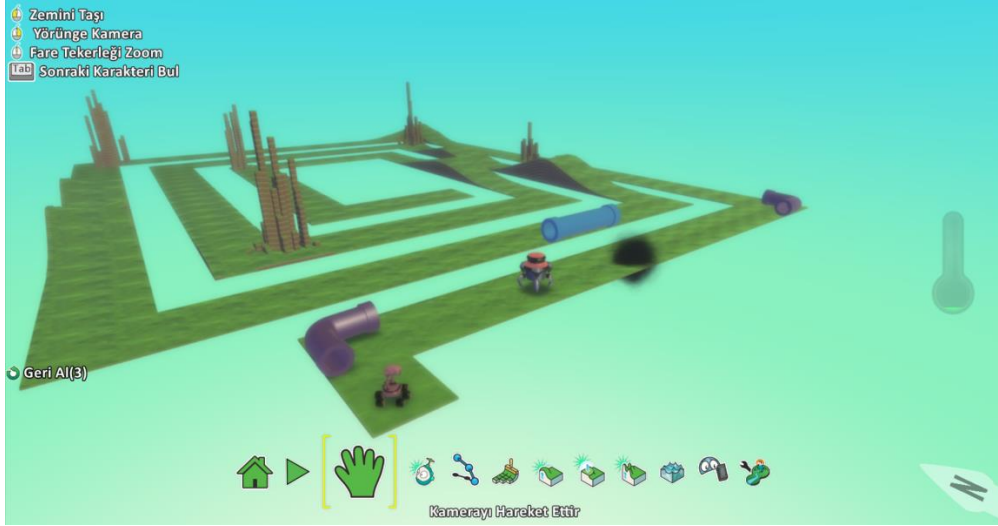


Sahneye Gezgin, Böcek, Kara Bulut ve Boru nesnelerini ekleyelim. Nesneleri dilediğiniz gibi renklendirebilir ve konumlandırabilirsiniz. Boru nesnesi zeminin yarısını kaplayacak şekilde boyutlandırabilirsiniz.

Böcek Boyut: 3.0

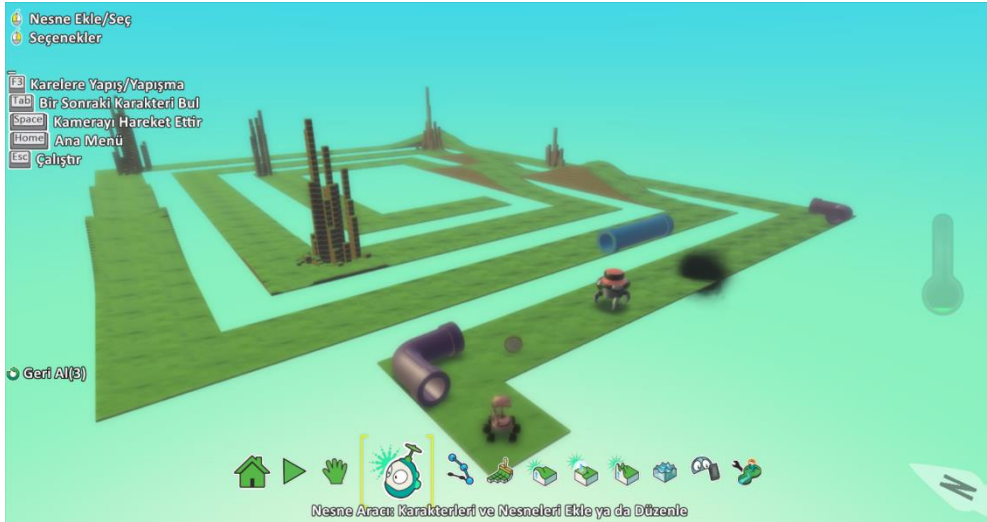


4)



Boru sayılarını ve çeşitlerini çoğaltalım. Boruları dilediğiniz gibi renklendirebilir ve konumlandırabilirsiniz.

5)



Puan kazandıracak olan nesnemiz önceki bölümde olduğu gibi bu bölümde de bozuk para nesnesi olacak. Bozuk para nesnesini zemine ekleyelim.

Boyut: 2.7

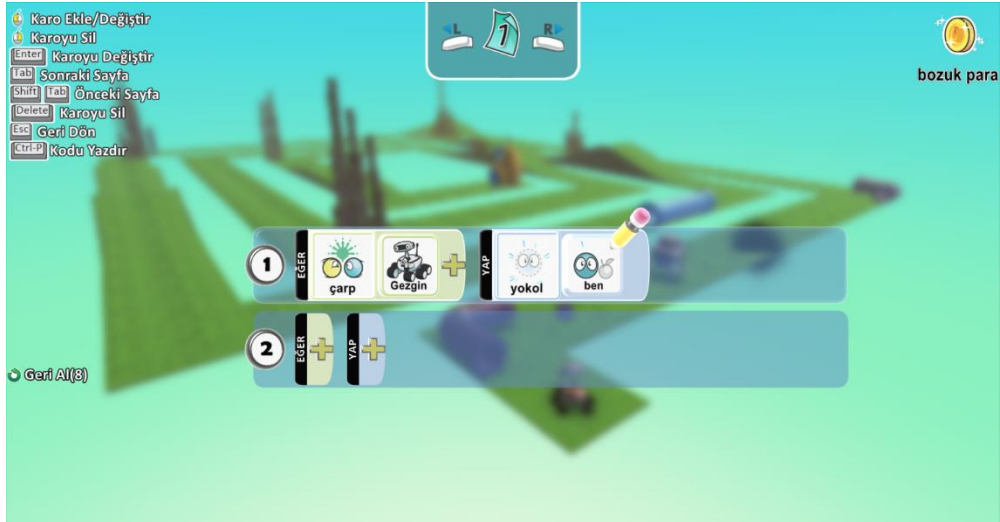


6)



Bitiş noktamızı temsil edecek nesnemiz Kulübe'yi zeminin iç kısmında bulunan uç noktaya yerleştirelim. Renk ve boyutu tamamen sizin hayal gücünüzle ilgilidir. Ancak zeminin ortasına koymanız oyunun sağlıklı olarak tamamlanabilmesi açısından önemlidir.

7)



Tüm nesnelerimizi zemine yerleştirdik fakat bozuk para nesnesini de diğer nesnelerle birlikte çoğaltmadan önce programlayalım. Bu sayede iş yükümüz azalacaktır. Gezgin bozuk paraya çarptığında yok olmalı.



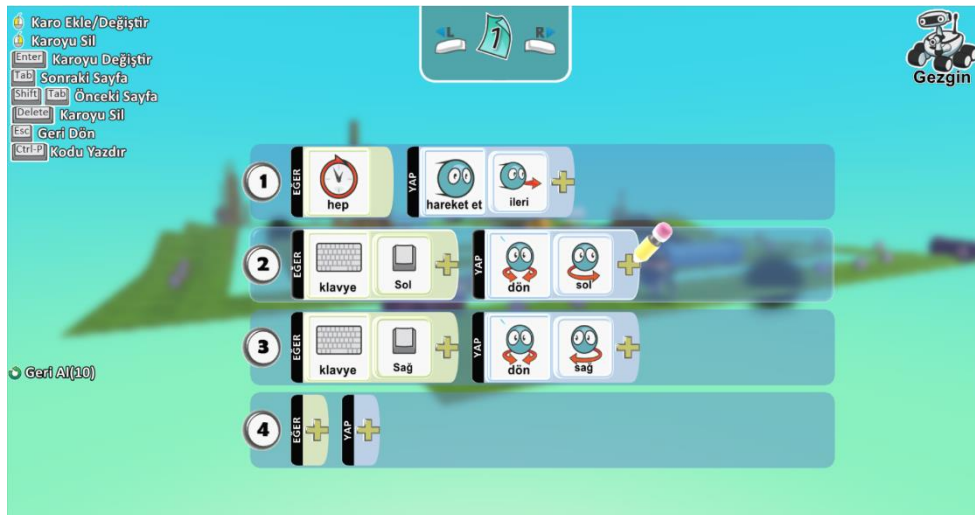
10)



Sulu zemin oluşturmak üzere belirlediğimiz tepe aralıklarının zemin rengini mavi bir yüzeye çevirelim, su ile dolduralım. Yüzeylere bozuk para nesnesi ekleyerek oyunu daha eğlenceli hale getirebilirsiniz. Bozuk paraları toplamak isteyen oyuncu can kaybetme riski yaşayacağı için daha heyecanlı hale gelecektir.

Uygulama Adımları:

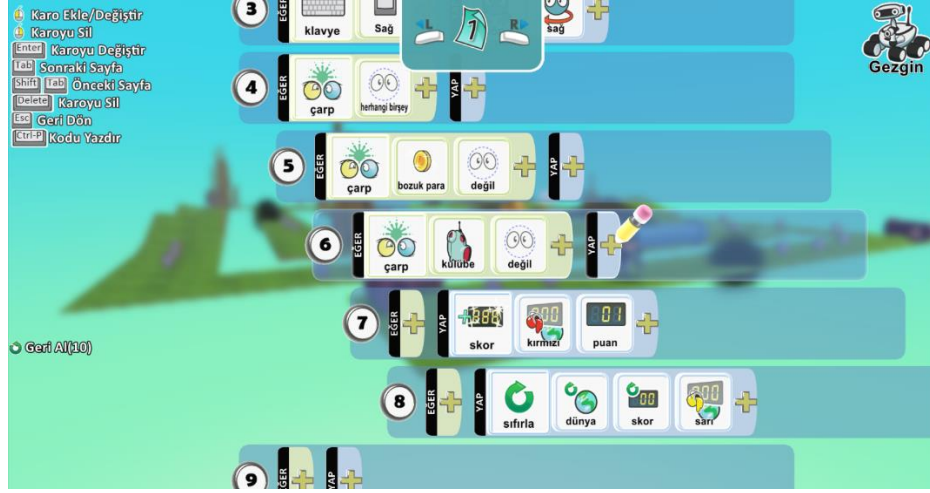
1)



Gezgin nesnemizi programlayalım. Önceki bölüm tasarımımızda olduğu gibi sürekli olarak ileri hareket edecek nesnemizi klavyenin sağ ok ve sol ok tuşuyla yönlendirelim.



2)



Gezgin herhangi bir nesneye çarptıysa ve bu nesneler bozuk para veya kulübe değilse can sayımızı belirleyecek kırmızı puan skorunu 1 artıralım. Bozuk para topladığımız için kazandığımız sarı skor nesnesini ve dünyayı da sıfırlayıp oyuna bir can eksik olacak şekilde baştan başlayalım.

3)



Can skorumuzun azalacağı diğer bir durum ise sulu zeminde 2 saniyeden uzun kalmak olacak. Eğer Gezgin 2 saniyeden uzun süre suda kalırsa can eksilecek, skorumuz sıfırlanacak ve oyun başa dönecek.



4)



1. Bölümü kazanan oyuncular 2. Bölüme geçebilecek. Bu yüzden birtakım zorluklar getirmemiz gerekiyor. Gezgin nesnesinin ileri hız çarpanını 2.5 seviyesine getirerek daha hızlı hareket etmesini sağlayalım.

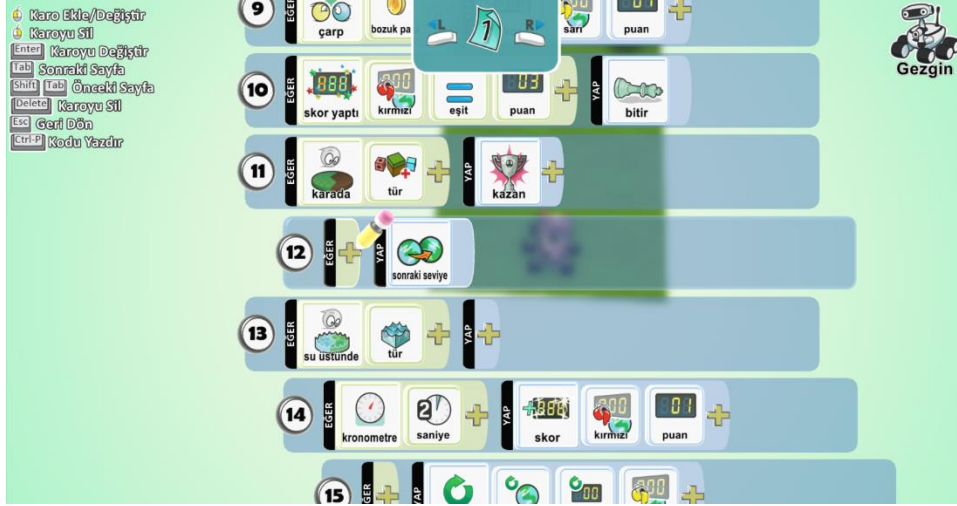
5)



Kırmızı skor 3'e ulaştığında oyunu kaybedeceğiz. Çünkü bu durum bizim 3 defa zararlı nesnelere temas edip baştan denediğimizi gösteriyor.

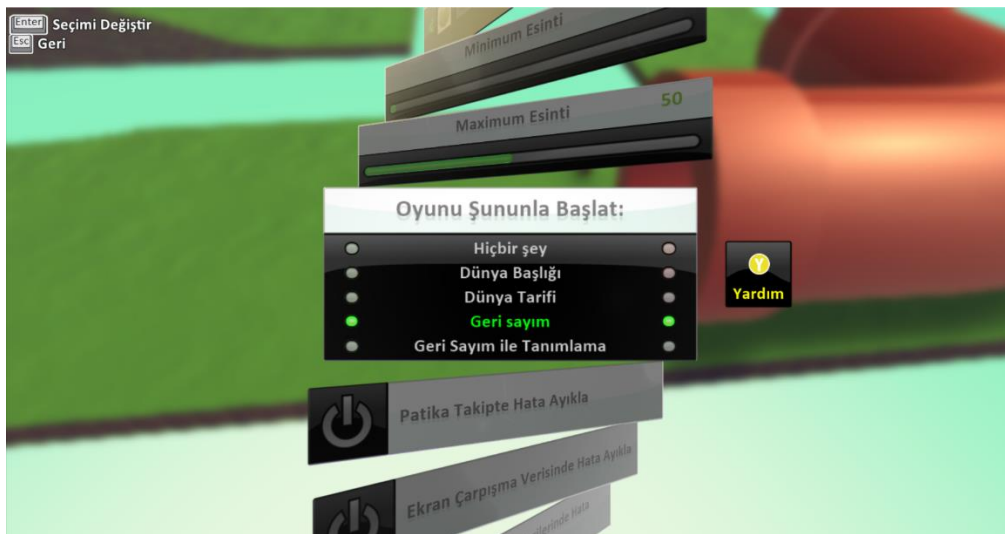


6)



Programlamamız bitti. Şimdi geçen ders tasarladığımız Neo Metal Gezgin 1 ile bu derste tasarladığımız Neo Metal Gezgin 2 Dünyalarını birbirlerine bağlayalım. Bunu yapabilmek için geçen ders tasarımını yaptığımız Neo Metal Gezgin 1 dünyasına gidelim. Gezgin nesneminiz programlama seçeneğinde en alta bir satır ekleyelim. Eğer bloğunu boş bırakarak yap bloğuna sonraki seviye bloğunu ekleyelim. Neo Metal Gezgin 2 dünyasını seçtikten sonra sonraki seviye satırını tutarak oyunu kazandığımız 11. Satırın altına sürükleyelim ve iç içe koşul haline getirelim. Bu sayede bitiş çizgimize geldiğimizde oyunu kazanacağız ve 2. Seviyemize geçebileceğiz.

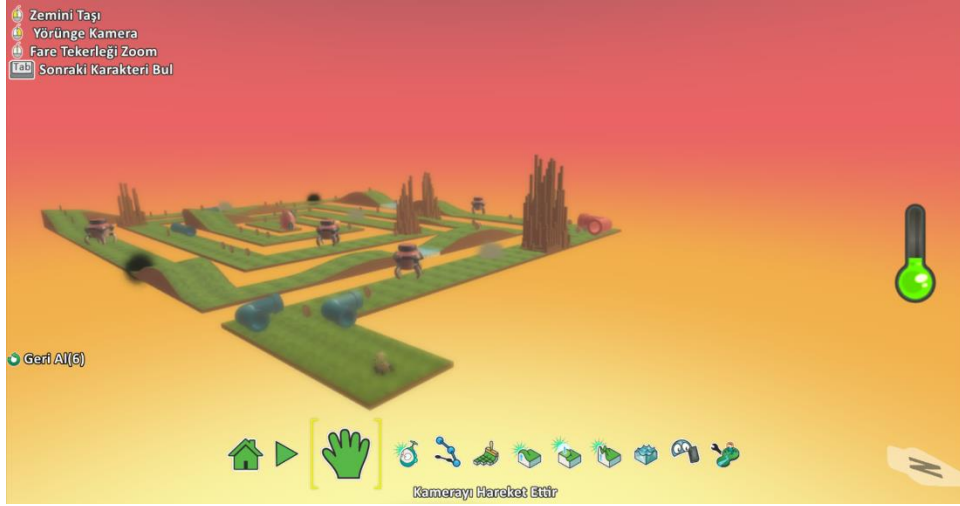
7)



Dünya ayarlarından oyunu geri sayım ile başlatalım. İki bölüm arasındaki geçişi bu sayede daha rahat gözlemleyebileceğiz.



8)

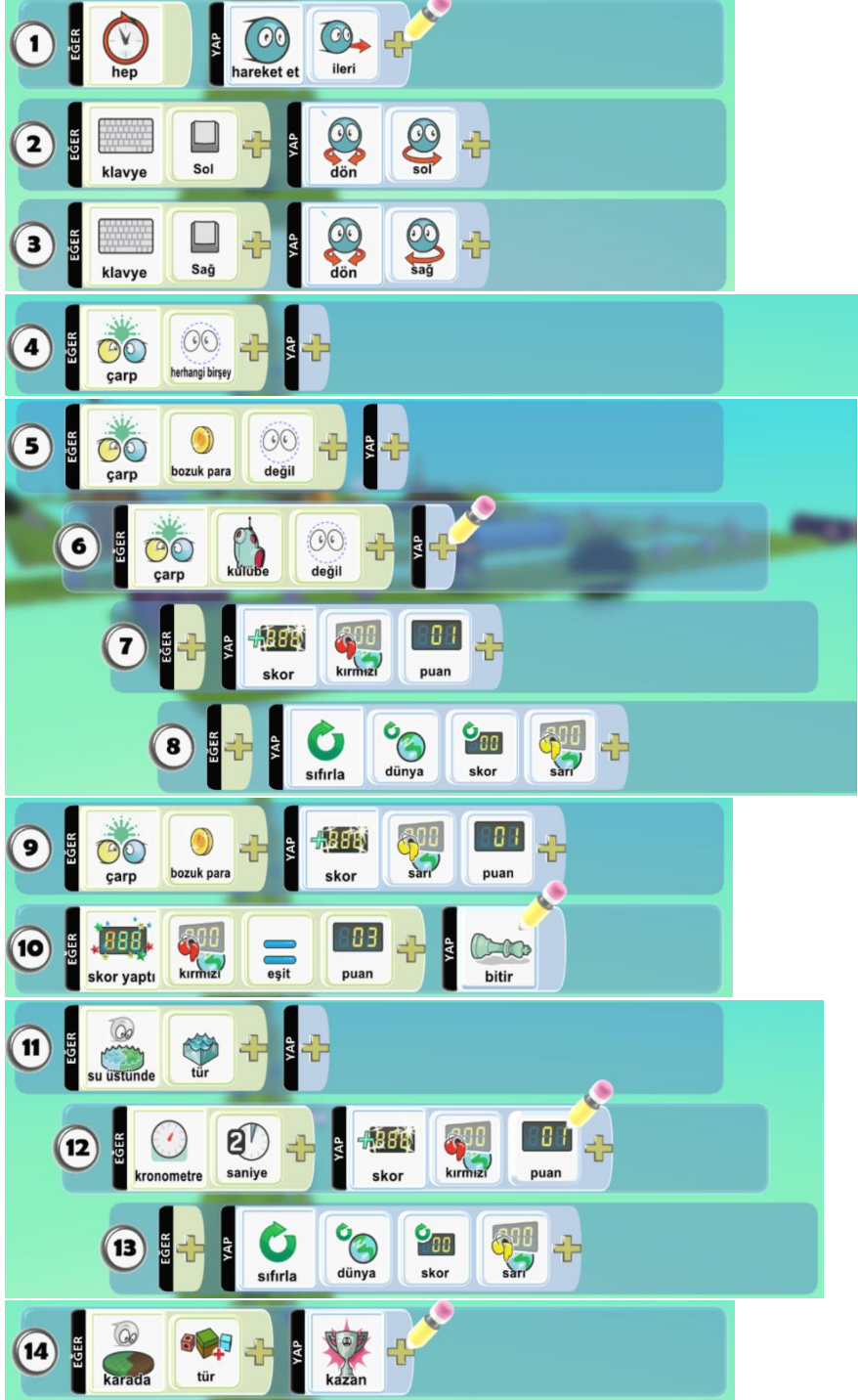


Son olarak gökyüzü ve ışık ayarlarınızı yapabilirsiniz. Tercih size ait olacak. Daha sonra dünyanızı kaydedin ve 1. Bölümden oynamaya başlayın.



Uygulamamızın programlama kısmı bitti.

Kontrol etmek isteyenler için:





Böcek Nesnesi – Kodlar



Bozuk Para Nesnesi – Kodlar

İyi eğlenceler!