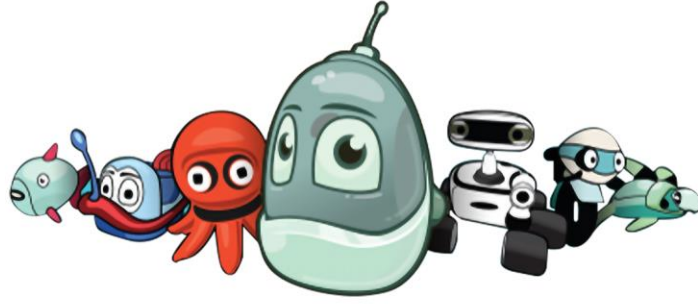


KODU GAME LAB



9. Ders

İÇERİK

- ✓ İki Dünya'yı Bağlamak
- ✓ Böcek Nesnesi
- ✓ Kara Bulut Nesnesi
- ✓ Zamanlayıcı

KAZANIMLAR

- ✓ İki farklı dünyayı bir oyunun bölümleri olarak kullanabileceğini öğrenir.
- ✓ Böcek nesnesini ve özelliklerini öğrenir.
- ✓ Kara Bulut nesnesini ve özelliklerini öğrenir.
- ✓ Oyuna süre nesnesinin eklenebileceğini öğrenir.



Neo Metal Gezgin – Bölüm 3

Uygulamanın Amacı:

Neo Metal Gezgin oyunumuzun son bölümünü tasarlayacağız. Önceki bölümlerde olduğu gibi bu bölümde de engellerden kaçarak bitiş noktasına ulaşırken bozuk para nesnelerini toplamak hedeflemektedir. Zemin 9 adet büyük kareden oluşacaktır ve zeminler arası geçiş patikalarla sağlanacaktır.

Örnek görünüm:



Kullanılacak nesneler:

- Gezgin
- Bozuk Para
- Böcek
- Kara Bulut
- Boru
- Tortul Kaya
- Pervane
- Kale
- Sputnik

Tasarım için öneriler:

- Zemin 9 adet kareden oluşacaktır ve karelerden kare bir zemin halini alacaktır. Kareler birbirine eşit tasarlandığı takdirde oyun görsel olarak daha güzel görünecektir.
- Her bir kare üzerinde farklı engeller ve farklı sayıda bozuk para nesnesi bulunacaktır.
- Böcekler bulundukları zemindeki patikalarda sürekli olarak kare hareket etmelidir. Böcekler ve patikaları aynı renkte olursa programlamak daha kolay hale gelmektedir.
- Boru nesnesi tek zemin üzerine yerleşmelidir. Boyutunu da büyütmek oyunu son bölüm zorluğuna uygun hale getirecektir.
- Kayaların yerleşimi ve boyutları farklı olmalıdır. Zemin üzerine dilediğiniz renkte yerleştirebilirsiniz.
- Kara bulut nesnelerinin de boyut ve yerleşimlerini dilediğiniz şekilde yapabilirsiniz.
- Pervane nesnesi kale nesnesiyle aynı zemin üzerinde olsun. Son düzlükte zor ilerlemek için pervane nesnesinin itici gücüne ihtiyacımız olacak.



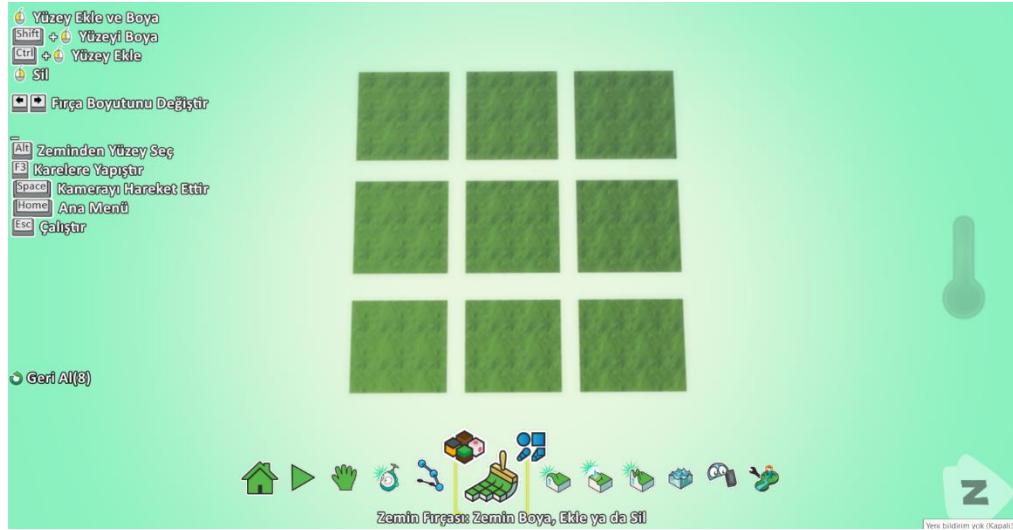
Sahne Tasarımı:

1)



Fırça aracı ile fırça boyutunu büyüttükten sonra 3 kare zemin ekleyelim. Karelerin eşit olmaması durumunda silme-ekleme işlemleri yapalım.

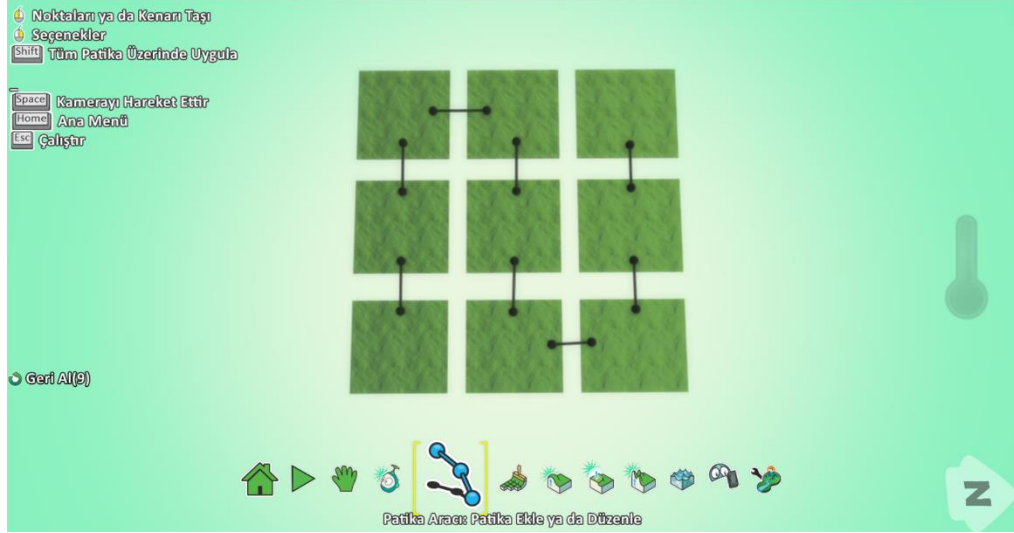
2)



Zeminlerimizi 9 sayısına yükseltelim. Aralarındaki boşlukları ayarlayalım.

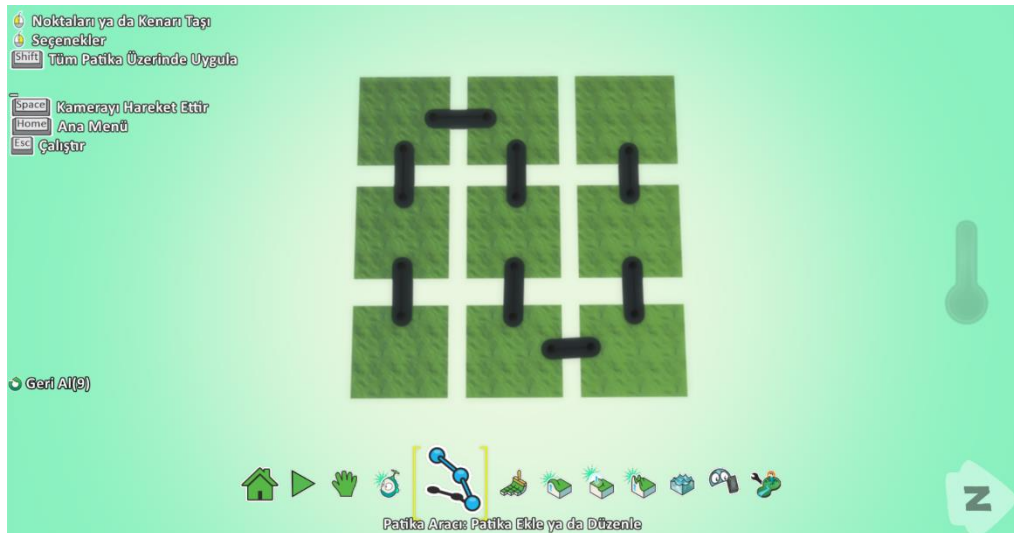


3)



Zeminler arasına patikaları ekleyelim. Bir zeminden geçen patika sayısı bir olacak şekilde ayarlayalım. Yani oyunu oynayan yalnızca bir rotadan ilerleyebilsin.

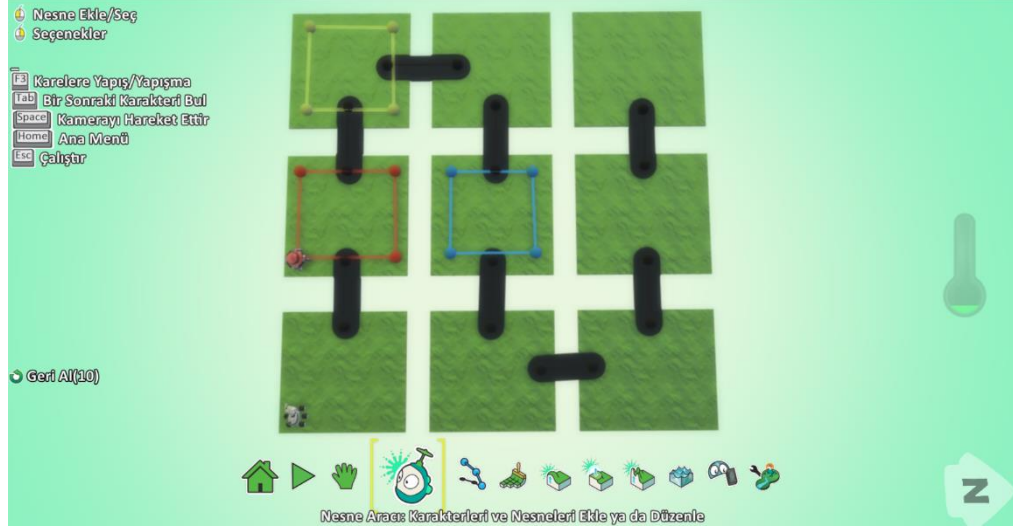
4)



Patikaları ekledikten sonra renklerini değiştirelim ve türlerini de Gezgin nesnesinin geçebileceği bir tür yapalım.

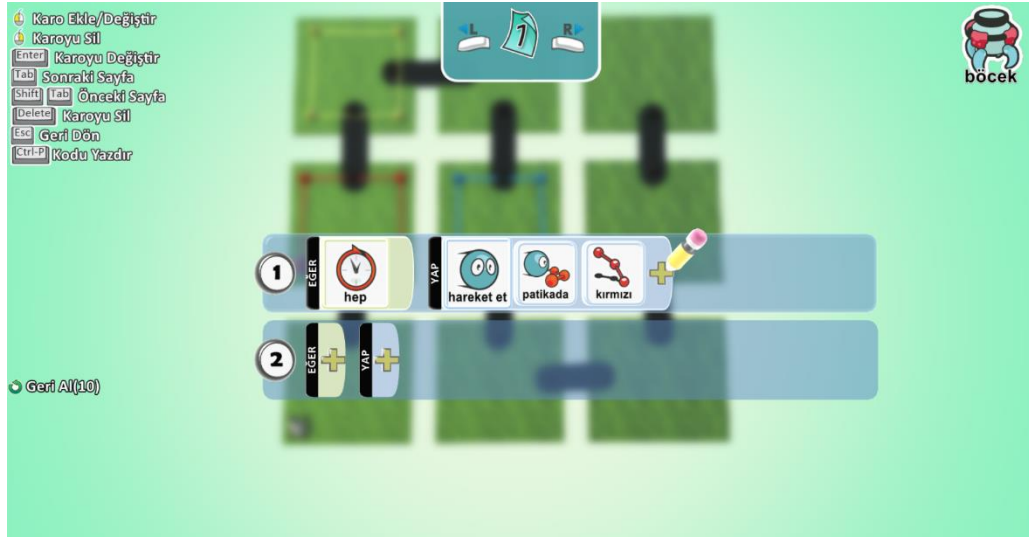


5)



Sol altta yer alan zeminin sol alt köşesine Gezgin nesnesini yerleştirelim. Sol orta, sol üst ve ortadaki zemine kare patikalar ekleyelim. Patikaların renklerini değiştirelim ve patikaların olduğu zeminlerden birine böcek nesnesini ekleyelim. Eklediğimiz böcek nesnesi patika ile aynı renk olsun.

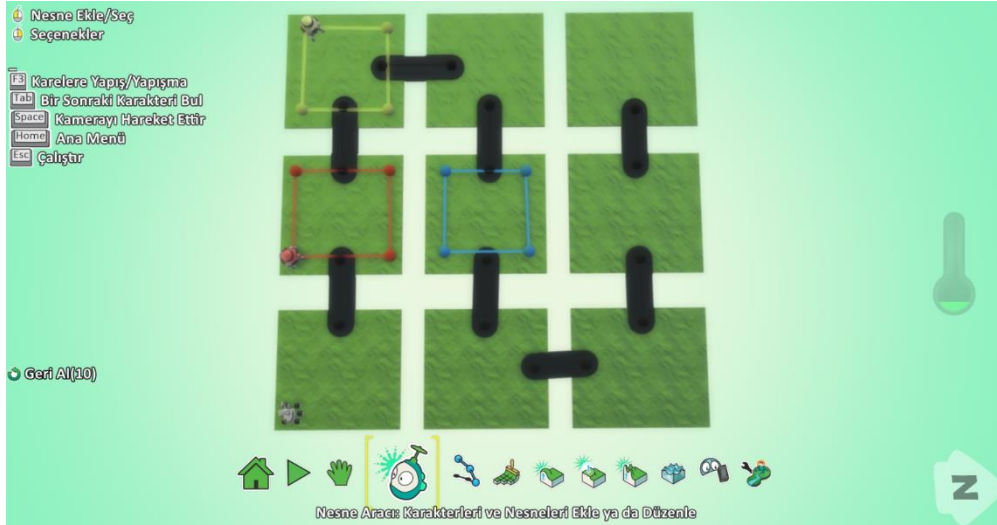
6)



Böcek nesnesini programlayalım. Oyuna başladığımız andan itibaren sürekli olarak bulunduğu zemine çizilen renkteki patikada hareket etmesi gerekiyor.

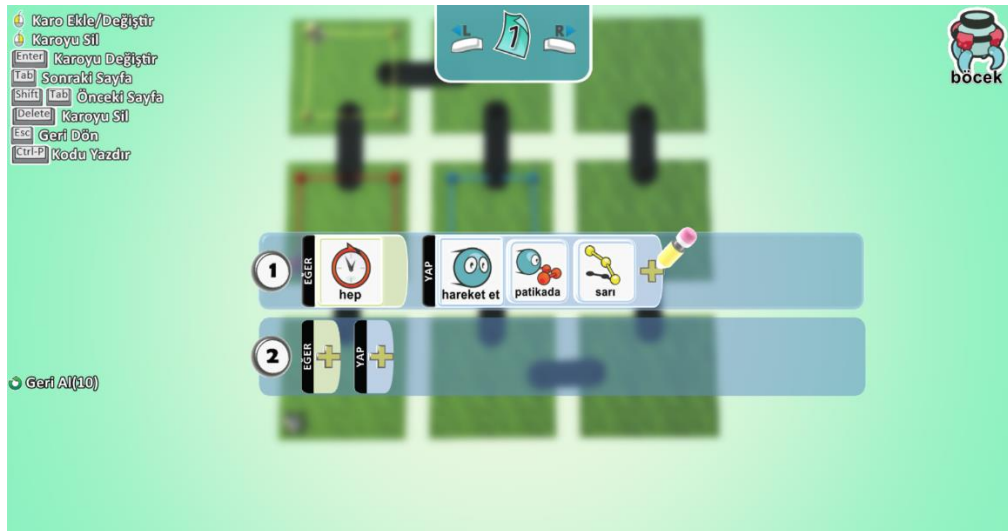


7)



Böcek nesnesini programladıktan sonra kopyasını çıkarıp sonraki patikalı zemine yerleştirelim. Rengini patikaya uygun hale getirelim.

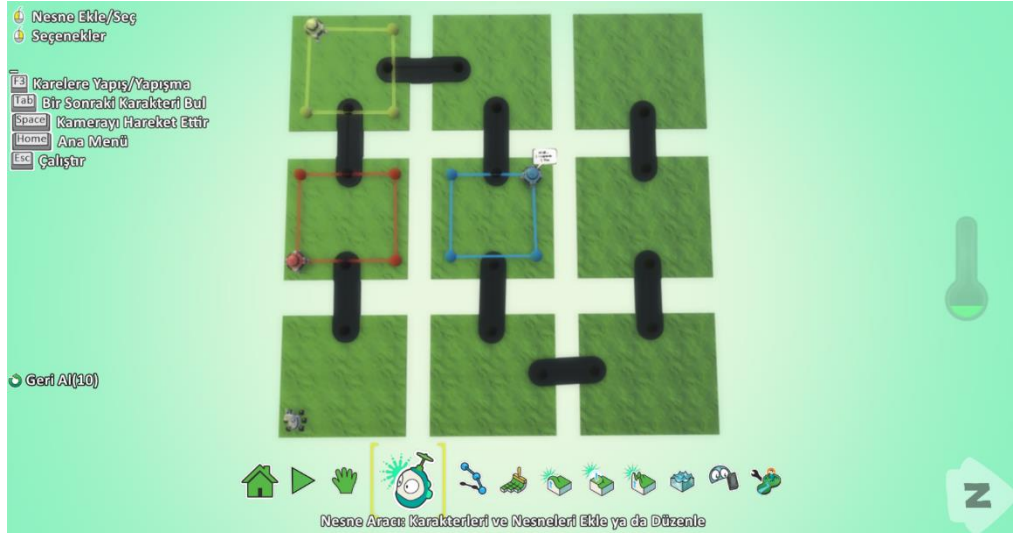
8)



Kopyasını çıkardığımız Böcek nesnesinin programdaki patika rengini uygulamamıza uygun şekilde değiştirelim.

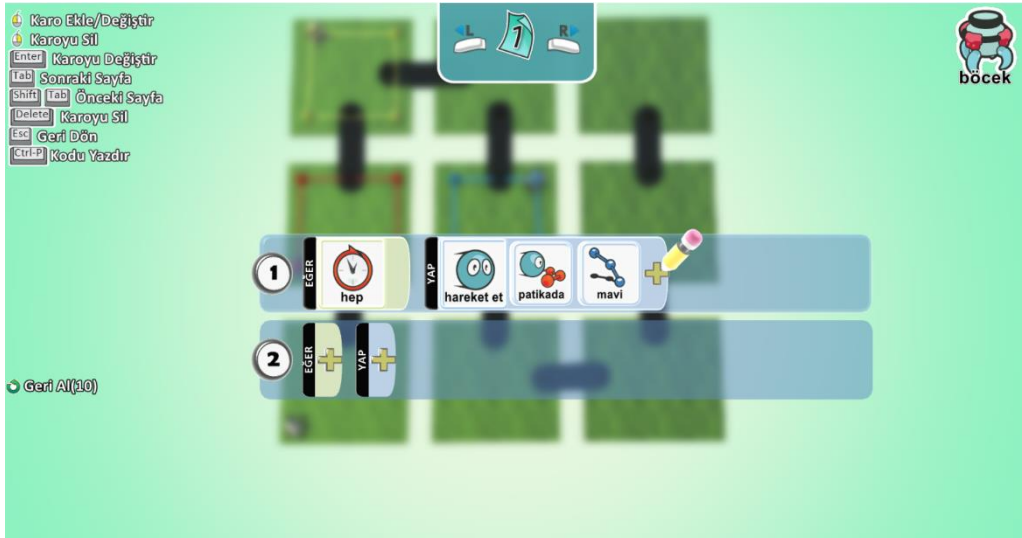


9)



İkinci böceği de yerleştirdikten sonra son böcek nesnesini ilgili zemine yerleştirip rengini patikayla aynı duruma getirelim.

10)



Yerleştirdiğimiz böcek nesnesinin programına girip öncekinde olduğu gibi patika rengini değiştirelim.



11)



Orta sütunun en üst noktasındaki zemine tortul kayal nesnelerini yerleştirelim. Kopyasını çıkarmadan önce ayarlardan hareketsiz özelliğini aktif edelim.

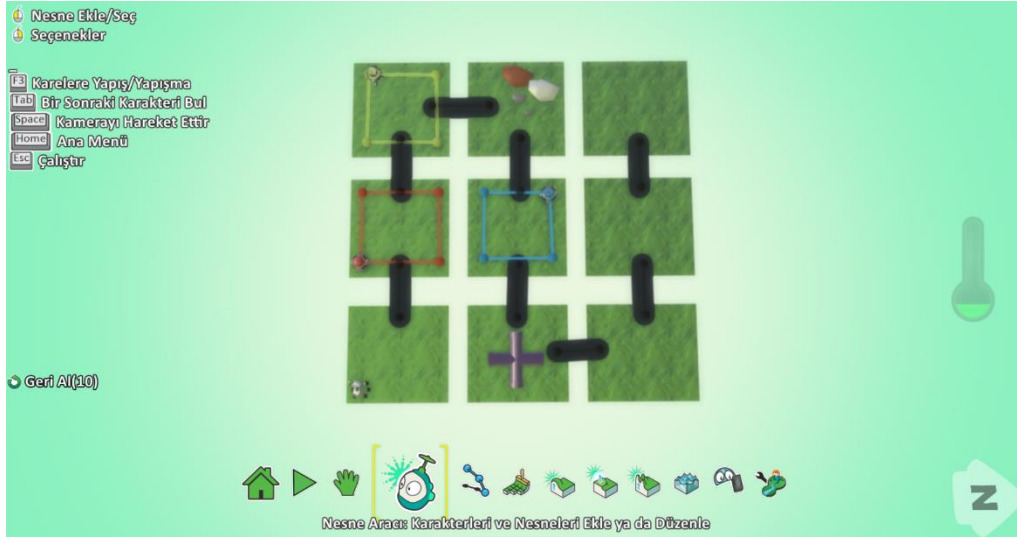
12)



Tortul kaya nesnesini çoğaltalım renklerini değiştirelim. Farklı boyutlara ayarlamak görselliğini artıracaktır.



13)



Orta sütunun en altındaki zemine 4'lü boru nesnesi ekleyelim. Boyutunu büyütüp rengini değiştirelim.

14)



Boru nesnesinin yanındaki zemine kara bulut nesneleri ekleyelim. Boyutlandırmasını ve renk ayarını dilediğiniz gibi yapabilirsiniz.



15)



Sağ ortadaki zeminin ortasına Sputnik nesnesini yerleştirip hareketsiz duruma getirelim. Boyutunu maksimuma getirelim ve renk ayarını yapalım.

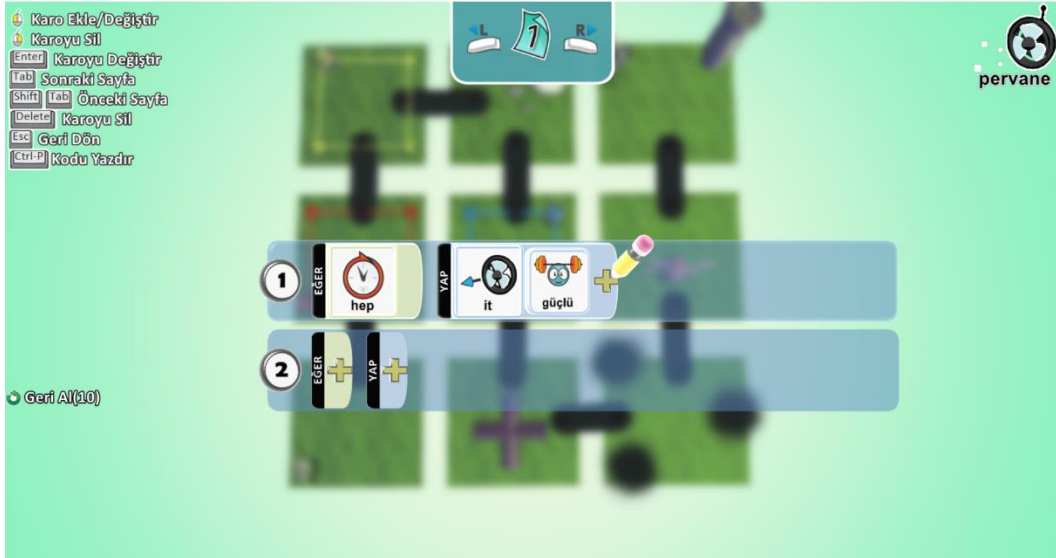
16)



Sağ üstteki zeminin sol üst köşesine pervane nesnesini, sağ üst köşesine ise kale nesnesini ekleyelim. Kale nesnesini hareketsiz duruma getirelim, rengini ayarlayalım. Pervane nesnesini sol alt çapraza bakacak şekilde döndürelim ve boyutunu ayarlayalım.

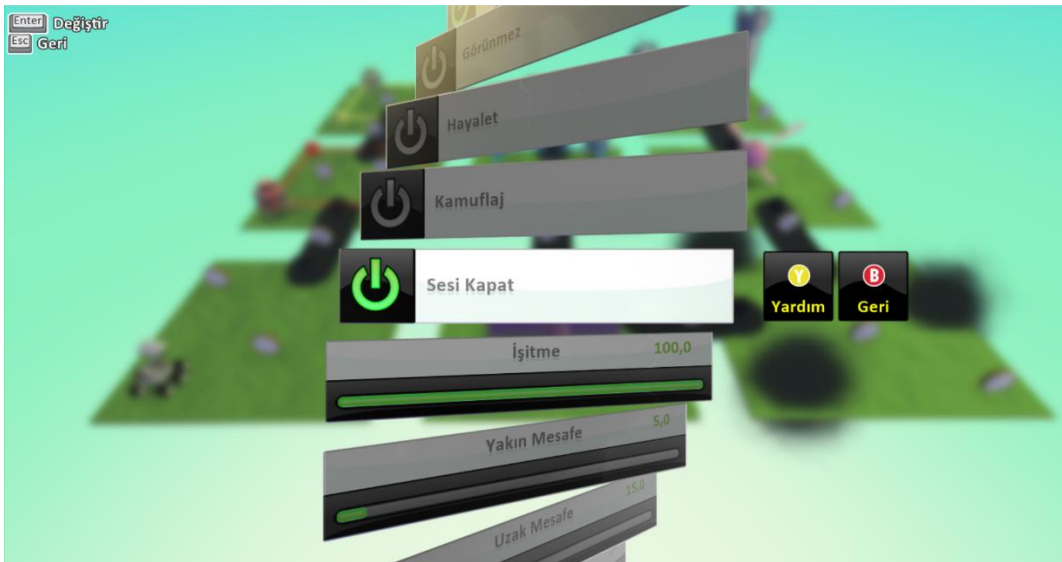


17)



Pervane nesnesi Gezgin nesnesine itici güç uygulama görevinde olacak. Bunun için programlama kısmına oyunun başından sonuna kadar güçlü itme kuvveti uygula komutu verelim.

18)

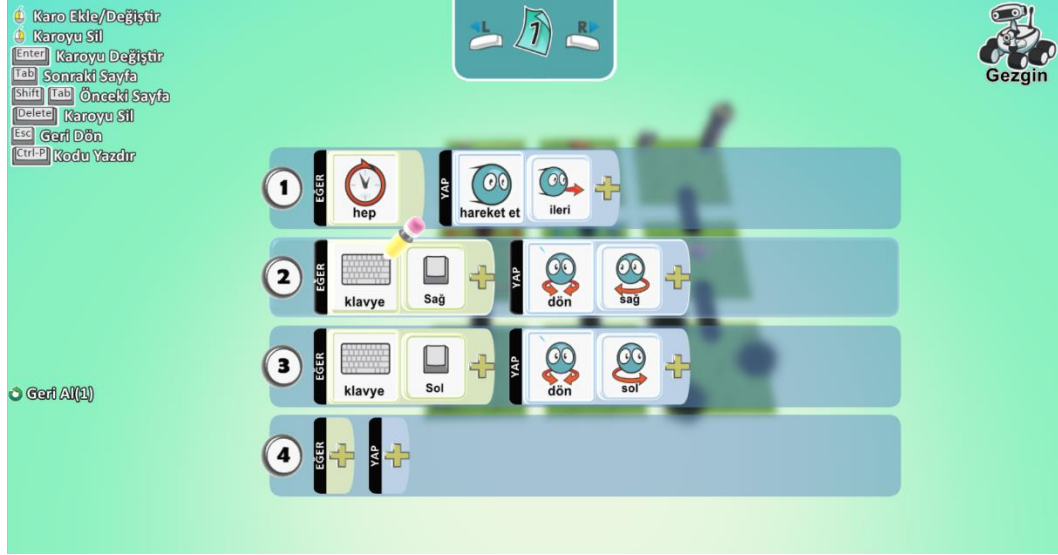


Pervane, daha önceden de tecrübe ettiğimiz gibi çok gürültülü bir nesne. Bu nedenle ayarlarından sesi kapat seçeneğini aktif hale getirelim.



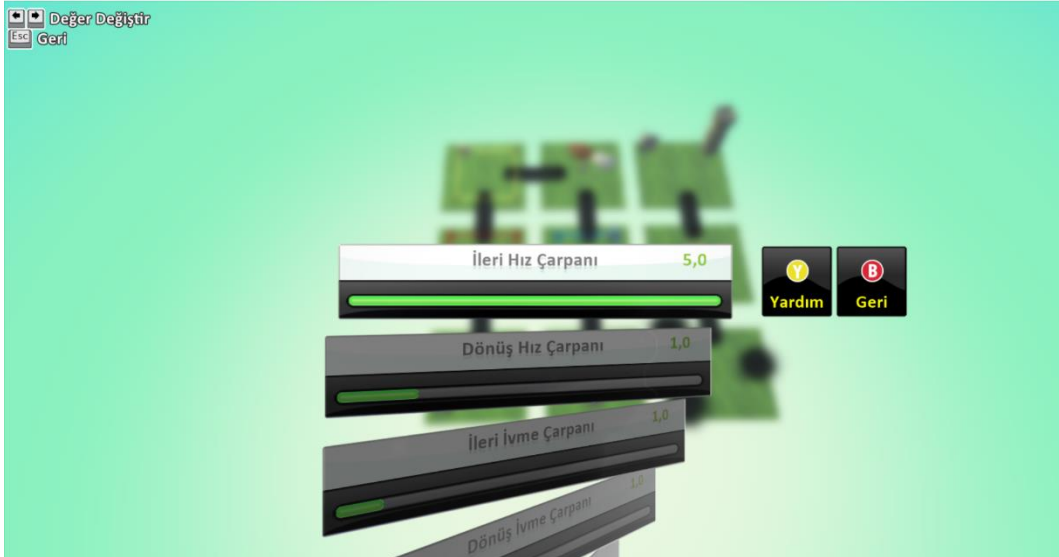
Uygulama Adımları:

1)



Gezgin nesnesini programlamaya başlayalım. Önceki bölümlerde olduğu gibi sürekli ileri yönde hareket edecek nesnemizi klavyenin sağ ve sol ok tuşlarıyla yönlendireceğiz.

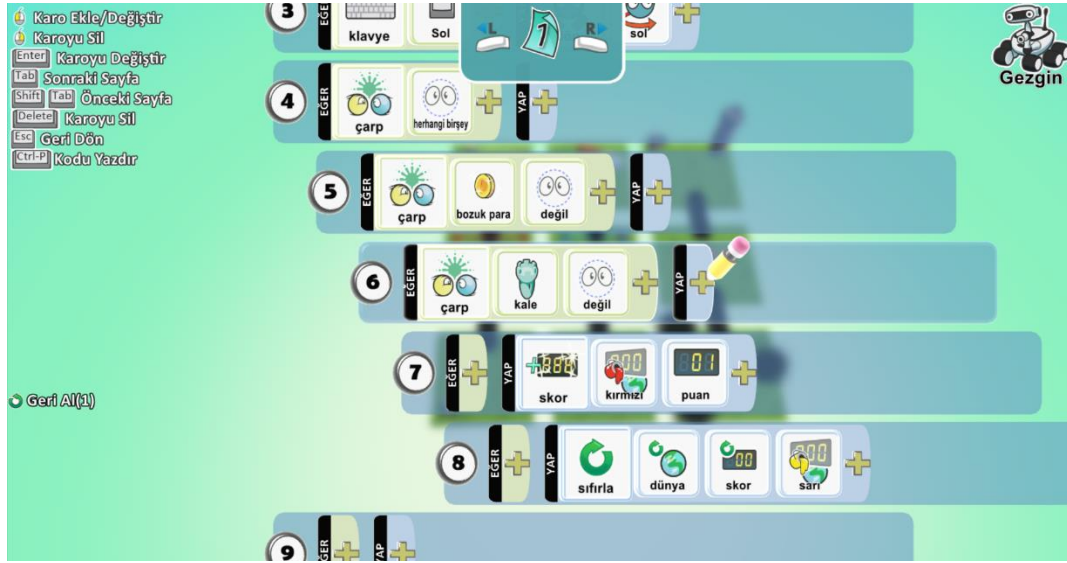
2)



Neo Metal Gezgin oyunumuzun son bölümünü tasarladığımız için diğer bölümlerden daha zor olması için ileri hız çarpanı ayarını maksimum düzeye getirelim.

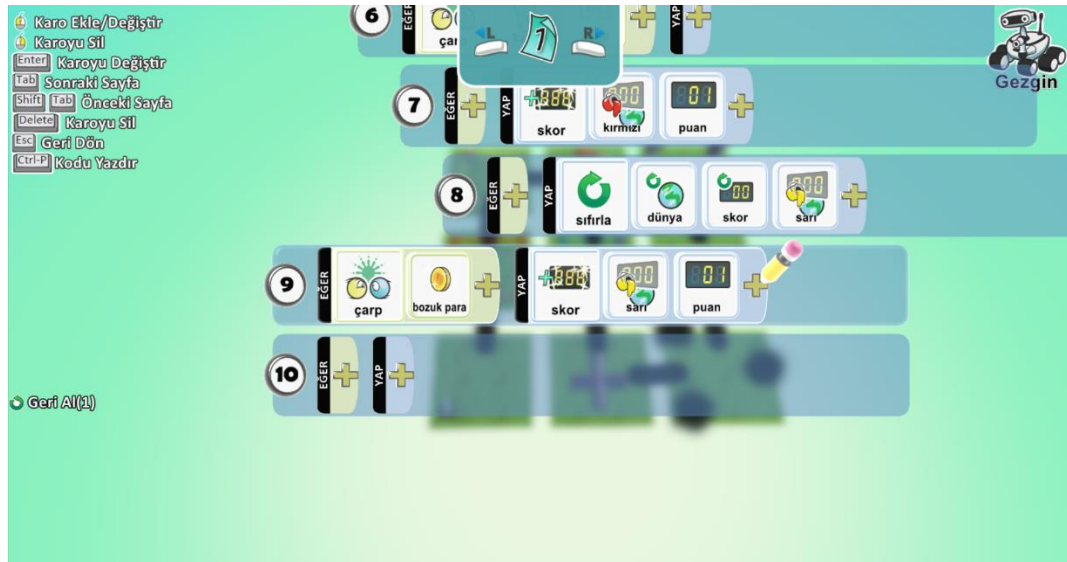


3)



Gezgin nesnesi önceki bölümlerde olduğu gibi bozuk para ve bitiş çizgisini temsil eden kale dışındaki çarptığı her nesneden zarar görecektir. Her zarar gördüğünde can sayısını temsil eden kırmızı puan 1 artacak ve oyunun başına dönecek.

4)



Gezgin nesnesi değdiği her bozuk para nesnesinden sarı puan skorunu 1 artırıyor olacak.



5)



Eğer kırmızı puan nesnesi 3'e eşit olduysa yani Gezgin 3 defa zararlı nesnelere temas ettiyse oyunu kaybedeceğiz.

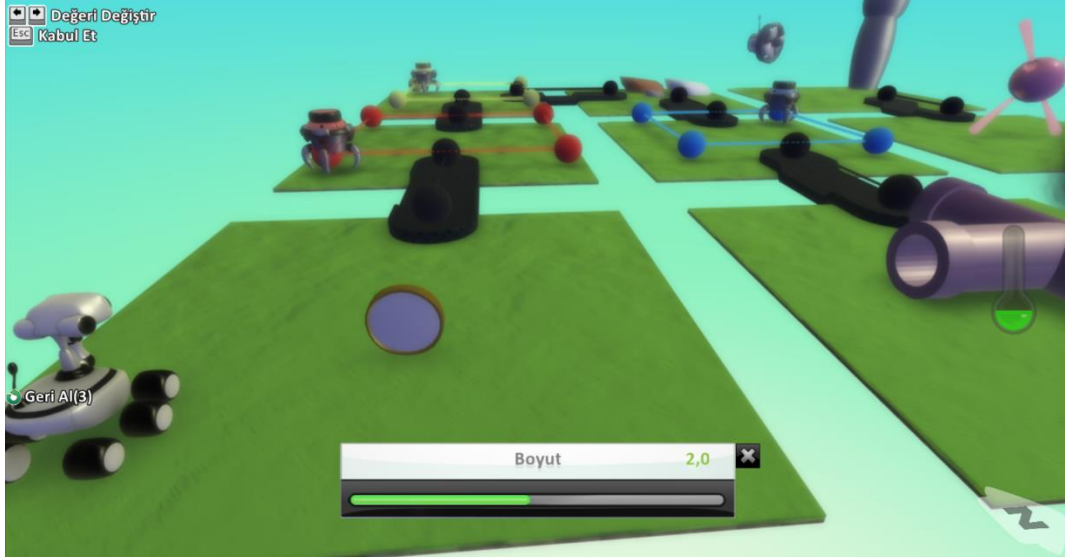
6)



Oyunu kazanmamız için gereken iki koşul var: 20 puanlık bozuk para toplamalı ve kale nesnesine çarpmalıyız. 20 puan toplamadan kaleye çarpmamız bir anlam ifade etmeyecektir.

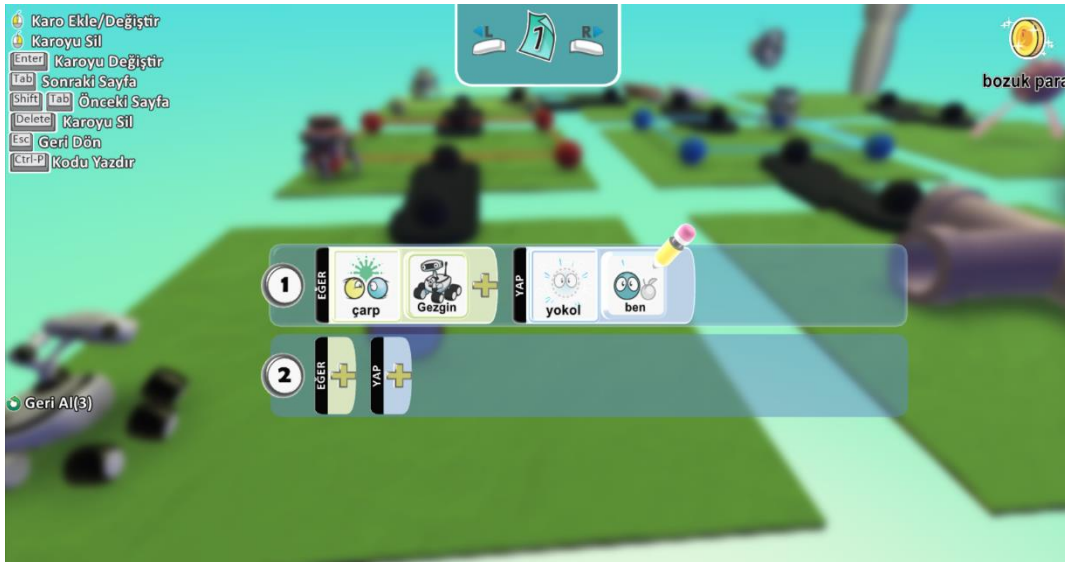


7)



Bozuk para nesnesini sahneye ekleyelim. Boyutunu büyütelim, rahatlıkla toplayabilmek için oyun esnasında rahat görebilmemiz gerekir.

8)



Bozuk para nesnesini kopyalayıp zeminlerde yerleştirmeden önce programlayalım. Gezgin bozuk paraya her çarptığında bozuk paranın zeminden yok olması gerekmektedir.



9)



Bozuk para nesnesinin programlaması bittiğine göre artık kopyalayıp zeminlerde farklı noktalara yerleştirebiliriz. Para toplamak oldukça zor olduğu için 20'den fazla çoğaltmanız oyunun sağlığı açısından önemlidir.

10)



Tüm bunları yapmak için diğer bölümlerden farklı olarak zaman kısıtlamamız olacak. 60+60+20 saniye (140 saniye) içerisinde oyunu tamamlayamazsak kaybedeceğiz.



11)



Değişiklikleri kaydettikten sonra Neo Metal Gezgin 2 oyunumuza gidelim. Gezgin nesnesinin programına kazandıktan sonra gerçekleşecek yeni bir koşul ekleyelim. Sonraki seviye bloğu sayesinde 2. Bölümü bitirdikten sonra 3. Bölüme yani tasarladığımız son bölüme geçeceğiz.

12)



Neo Metal Gezgin 3 oyunumuza dönelim. Dünya ayarlarından oyunun geri sayımla başlaması için gerekli ayarlamayı yapalım.



Uygulamamızın programlama kısmı bitti.

Kontrol etmek isteyenler için:



Gezgin Nesnesi – Kodlar



Bozuk Para Nesnesi – Kodlar



Pervane Nesnesi – Kodlar



Kırmızı Böcek Nesnesi – Kodlar



Sarı Böcek Nesnesi – Kodlar



Mavi Böcek Nesnesi – Kodlar

İyi Eğleneler!