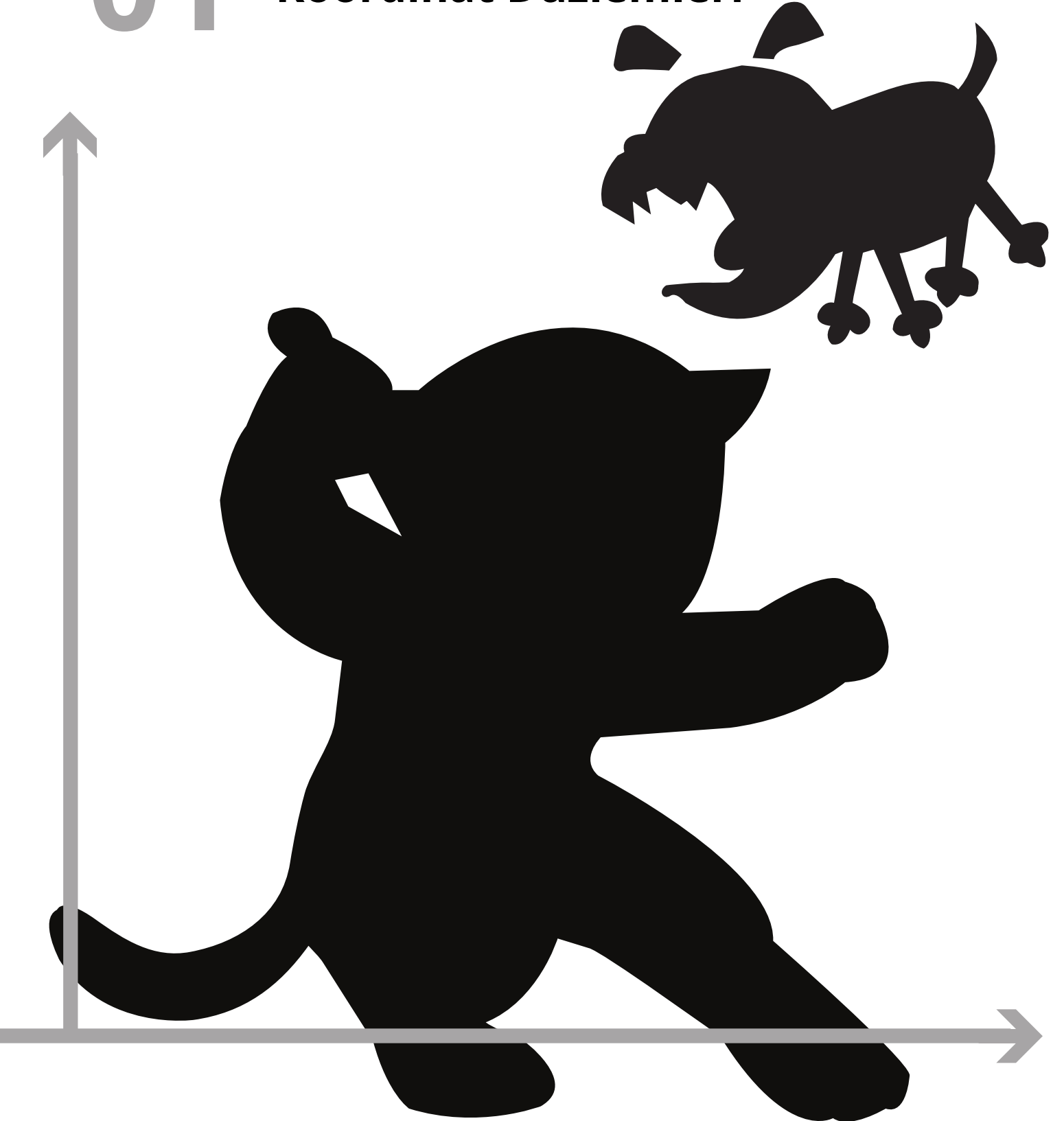


01

Bilgisayar Oyunları ve Koordinat Düzlemleri



Ders 1

Tersine Mühendislik: NinjaCat nasıl çalışır?

[illegible]

Koordinatları Bulmak



OYUNCU (NinjaCat) için koordinatlar: (,)
x-pozisyonu y-pozisyonu

TEHLİKE (köpek) için koordinatlar: (,)

HEDEF (yakut) için koordinatlar: (,)

Kendi Video Oyunumuz

Geliştiriciler (adın): _____

Arka Plan

Oyunumuzun Ortamı : _____
(Uzay? Çöl? Orman?)

Oyuncu

Oyuncu bir _____. (Örn: Tazmanya Canavarıdır))

Oyuncu sadece yukarı aşağı hareket edebilir.

Hedef

Oyuncu hedefi yakaladıkça puan KAZANIR.

Hedef bir _____. (Örn: Totemdir)

HEDEF sadece sağa sola hareket edebilir.

Tehlike

Oyuncu tehlikeye çarptığında puan KAYBEDER.

Tehlike bir _____. (Örn: Avcı)

Tehlike sadece sağa sola hareket edebilir.

Değerlendirme Çemberi Pratiği

Süre: 5 dakika

Çarpma ve bölme sembollerini yazarken bilgisayar sembollerini kullanmayı unutma!

Matematik	Değerlendirme Çemberi	Racket Kodu
5×10		
$8 + (5 \times 10)$		
$(8 + 2) - (5 \times 10)$		
$\frac{5 \times 10}{8 - 2}$		