

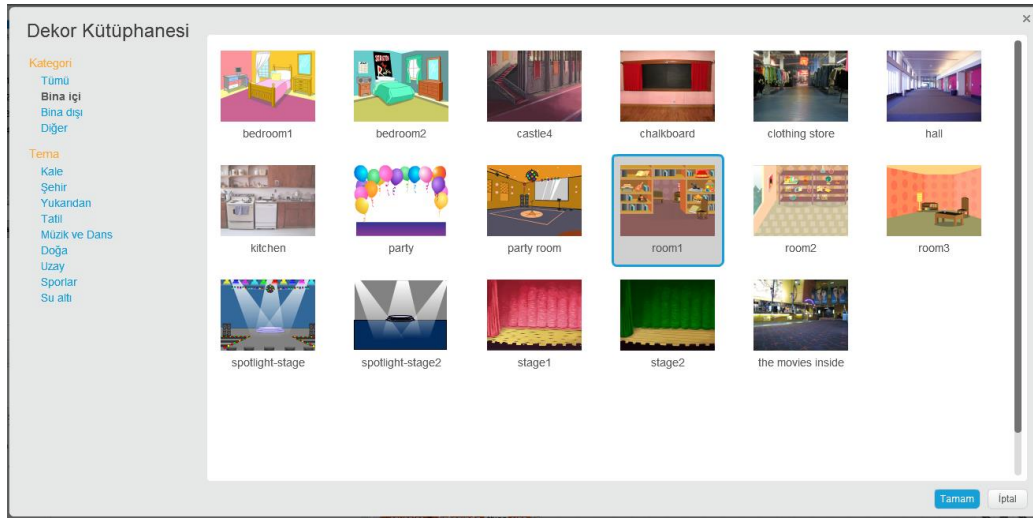
Bilgi Yarışması- Scratch Uygulaması

Senaryo;

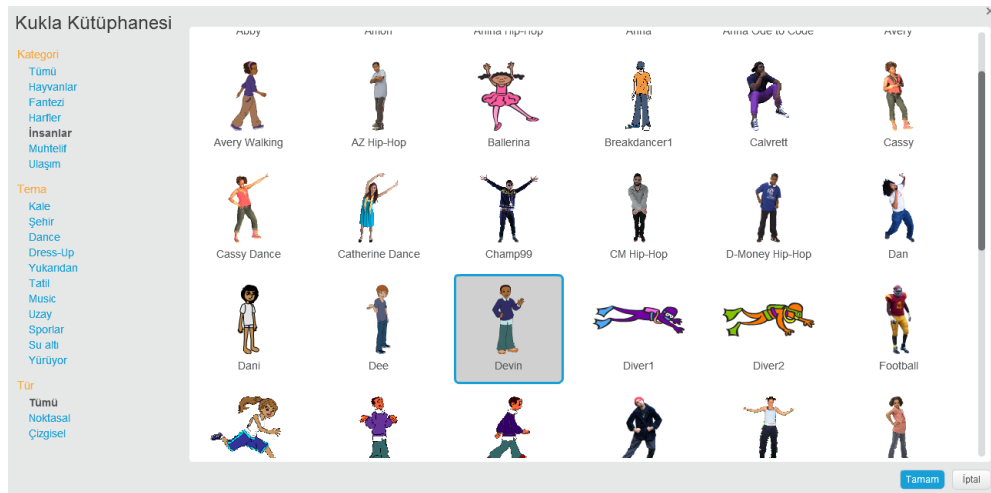
Ana karakterimiz (kuklamız) soruları sormak istediğimiz bir insan kuklası seçilir. Kukla sorular soracak yanıtladığınız cevaba göre Doğru ya da Yanlış diyecektir. Puan hesaplaması yapacaktır.

Başlangıç;

Öncelikle sahnemizi yani arka planımızı değiştirmek ile başlanır. Sahnenin altında bulunan yeni dekor panelinden “Dekoru kütüphaneden seç” düğmesi tıklanarak dekor kütüphanesi açılır. Dekor kütüphanesinden sahne için dekor seçilir. Sahnemiz şimdi hazır.

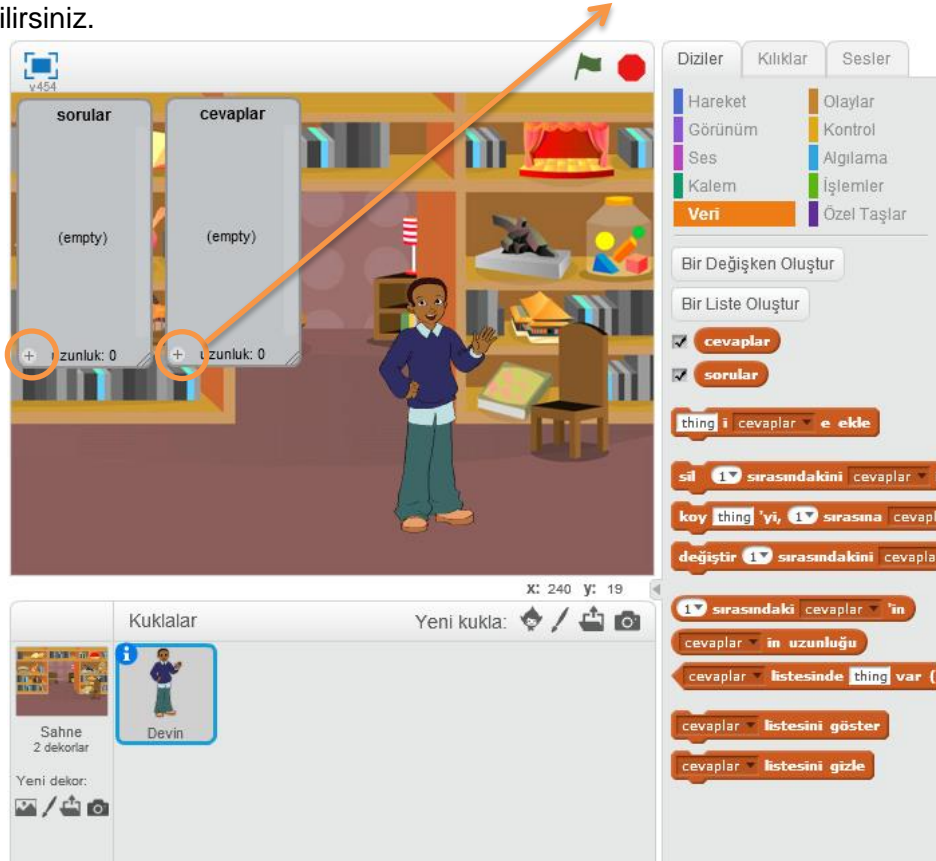


Sonra Bilgi yarışmasının ana karakterini kuklamızı (Scratch üzerinde kullanacağımız karakterlere verilen isimdir.) eklemek için “Kuklayı Kütüphaneden Seç ” düğmesine tıklanarak karakterleri içeren resim dosyaları seçilip yüklenmelidir.



Kod Bloklarının Dizilimi

Bilgi Yarışması Oyununda Döngü kullanılır. Her soruyu tek tek sordurmamak için ve sürekli aynı kodları yazmamak için Döngü kullanılır. Döngü de ne kadar soru eklerseniz listenizdeki sorular sırayla gelecektir. Sürekli kod yazmaktansa ismi ,”sorular” ve “cevaplar” olacak şekilde “Veri” kısmından “bir liste oluştur” a tıklanır ve oluşturulur. Listenize Soru eklemek için Sorular listesinin sol alt köşesinde + işaretini kullanarak ekleyebilirsiniz.



Sorularınızın ard arda gelmesi için “Veri” kısmından “sayac” değişkeni oluşturulur. Sayacımız soruların adetine göre çalışır. Bilgi yarışması oyunu tıklanınca başlayacağından “Olaylar” kısmından “tıklanınca” yı seçmek gerekir. Sorular 1.sorudan itibaren gelsin diye “Veri” den “sayac 1 olsun” eklenmelidir. Daha sonra sayac , sorularınızın uzunluğundan (soruların adedinden) büyük olana kadar tekrarlar demeniz gerekir. Büyüktür komutunu seçmek için “işlemler” menüsü kullanılır. Ne kadar soru eklerseniz o kadar soruyu sırayla göstermenizi sağlar. Şimdi soruyu sorması için “Algılama” kısmından “What is your name? Diye sor ve bekle” komutu seçilir sayac soruların uzunluğundan büyük olana kadar tekrarlar komutunun içine sürükleyip bırakılır. What is your name yerine “Veri” kısmından “1.sırasındaki Soruların” komutunu seçin içine atılır. 1.sıradaki soruyu değil de sayac değişkenimizde olan soruları görmek için 1. yazan yere “Veri” kısmından “sayac” değişkeni içine atılır.

Kontrolden “Eğer Değilse” komutu seçilir. Eğer soruya verilen yanıt ile listede eklediğiniz cevaplar(sayaç taki soruların cevapları) eşit ise “Doğru” değilse “Yanlış” demelidir. Eşittir komutunu seçmek için “İşlemler” kısmına tıklayıp komut seçilir. Veri den sayac değişkenini ve 1.sıradaki cevaplar komutunu alınmalıdır. 1.sıradaki değil veriden sayac kısmındaki sorular olacağından sayac yerleştirilir. Doğru demesi için “Görünüm” kısmından “Hello de 2 saniye” komutu seçilir ve “hello” yerine Doğru yada Yanlış seçeneği yazılır. Ses eklemek isterseniz sesler kısmından ekleyebilirsiniz. Eğer ve değilse komutu çalıştıktan sonra “sayacı 1 arttır” komutu sürükleyip bırakılır. Çünkü “Sorular” listesindeki eklediğiniz soruların sıra ile tekrar görünmesi için gereklidir.

Eğer puan kısmı oluşturmak isterseniz de “Veri” kısmından Bir değişken oluştur a tıklayıp puan ismini veriniz. Daha sonra oyun başlayınca yani yeşil bayrağa tıklayınca puan 0 olsun demeniz gerekir .Her doğru yanıt da 5 puan artsın demek için ise Doğru de komutunun altına “puan ı 5 arttır” komutu eklenir. Ve Bilgi yarışmanız hazırdir. Listeye ne kadar soru eklerseniz o kadar soru döngü halinde gelecektir ve puan hesaplanacaktır.

