İki kişilik Oyun- Scratch Uygulaması

Senaryo;

Ana karakterlerimiz kedi ile fare kedi: w, a ,s, d ile oynanacak fare ise yön tuşlarını kullanılarak oynanacak. Birbirlerine dokundukları an ikinci yaptığımız içerisinde game over yazan dekor açılacak.

Başlangıç;

Öncelikle sahnemizi yani arka plan değiştirilir daha sonra 2 tane kukla kedi ve fare eklenir. Daha sonra kedinin w, a, s, d ile oynanması için aşağıdaki komutlar yazılır.

Kod Bloklarının Dizilimi

Oyun yeşil bayrağa tıklanınca başlayacağından kedi kuklası (w, a, s, d ile oyananacaktı) sürekli w, a, s, d tuşuna basılı mı kontrol etmesi gerekir.Basılı ise x ve y koordinatlarına göre 10 adım ya da -10 adım git komutu arasına alınır.

Oyun tıklanınca baştan başlasın istediğimiz için ise gizlen ve görün komutları kullanılır. Sürekli tekrarla arasına almamızın nedeni sürekli tuşlara basarken sürekli istediğimiz tuşa basılı olup olmadığını kontrol etmesi içindir. Ayrıca iki kişilik oyunlar da sorun çıkmaması için sürekli kontrol etmesi daima iyidir.

```
thismacs

pirick

thismacs

strick thiraris

oper a togo book (not) bin

10 adm git

thismacs

strick tokraris

oper a togo book (not) bin

12 adm git

thismacs

strick tokraris

oper a togo book (not) bin

(12 adm git

thismacs

strick tokraris

oper a togo book (not) bin

(23 adm git

thismacs

strick tokraris

oper a togo book (not) bin

(14 adm git

thismacs

strick tokraris

oper a togo book (not) bin

(15 adm git

thismacs

strick tokraris

oper a togo book (not) bin

(15 adm git

(16 adm git

(17 adm git

(18 adm git

(19 adm
```



2.kuklamız fare ise yön tuşları kullanılarak oynanacağından aşağıdaki komutlar yazılır. Kedi kuklası gibidir tek farkı yön tuşları olmasıdır.

```
stirekti tekrarla

eğer 1990 ok tuşu basılı (m?) ise

eğer 1990 ok tuşu basılı (m?) ise

itklanınca

stirekti tekrarla

eğer 1900 ok tuşu basılı (m?) ise

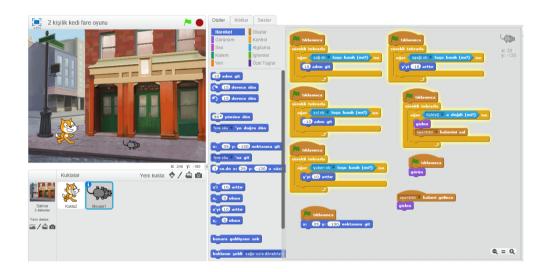
itklanınca

stirekti tekrarla

eğer 10 adını git

itklanınca

stirekti tekrarla
```



Fare kuklası kedi kuklasına değince fare gizlensin ve oyun bitti haberini salsın dememiz gerekir ve sürekli tekrarlanın arasına yazmamız gerekir çünkü bilgisayar sürekli ve tekrarla arasına almazsanız sadece tıklanınca yani oyunu yeşil bayrağa basıp oynamaya başladığınız an 1 kez kontrol eder.Bu işlemi sürekli tekrarlar ise de kuklakaya değip değmediğini sürekli kontrol etmesi gerekir.

```
tıklanınca
sürekli tekrarla
eğer (Kukla2 v a değdi (mi?) ise
gizlen
oyunbitti v haberini sal
```

Sahne kısmına gelip kedi ile fare birbirine dokunduğunda "blue sky" dekoru gelsin istiyoruz. Haber saldıktan sonra oyun bitti haberi gelince seçtiğimiz hazırladığımız diğer dekora geç denilmeli ve yeşil bayrağa tıklanınca tekrar eski dekora geç(ilk dekorunuzun adı ne ise o dekora geç) seçilmeli.

