

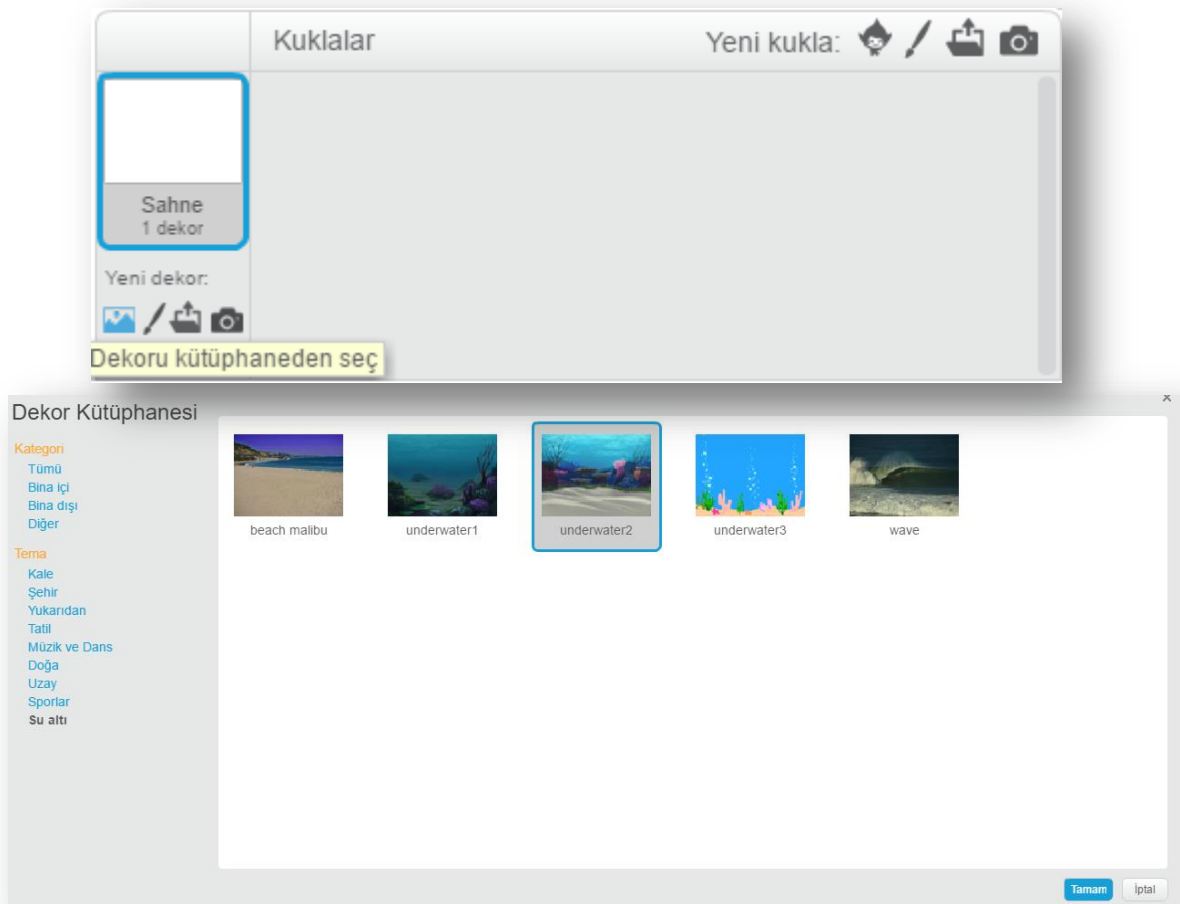
Sayı Tahmin Oyunu- Scratch Uygulaması

Senaryo;

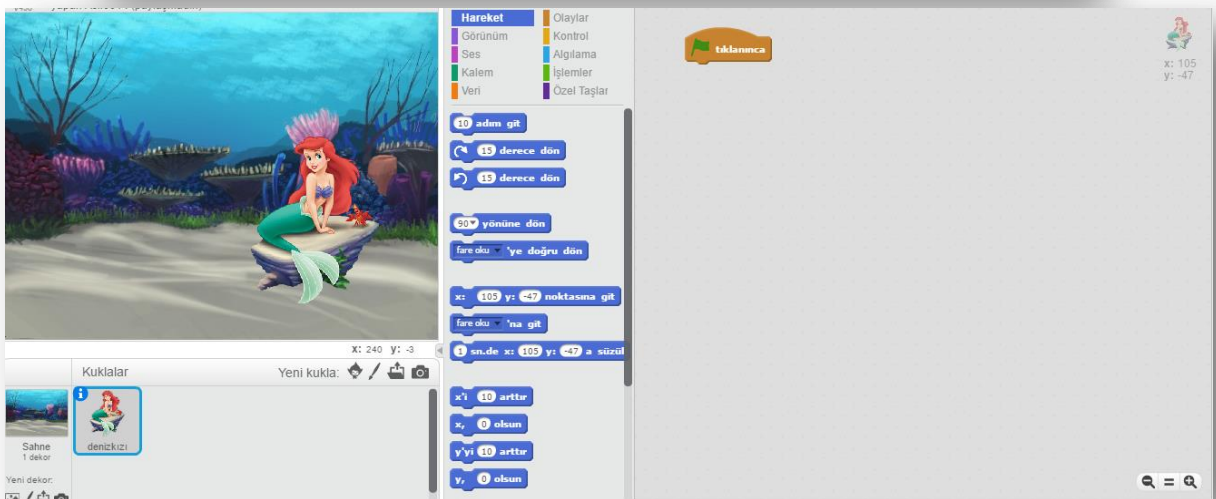
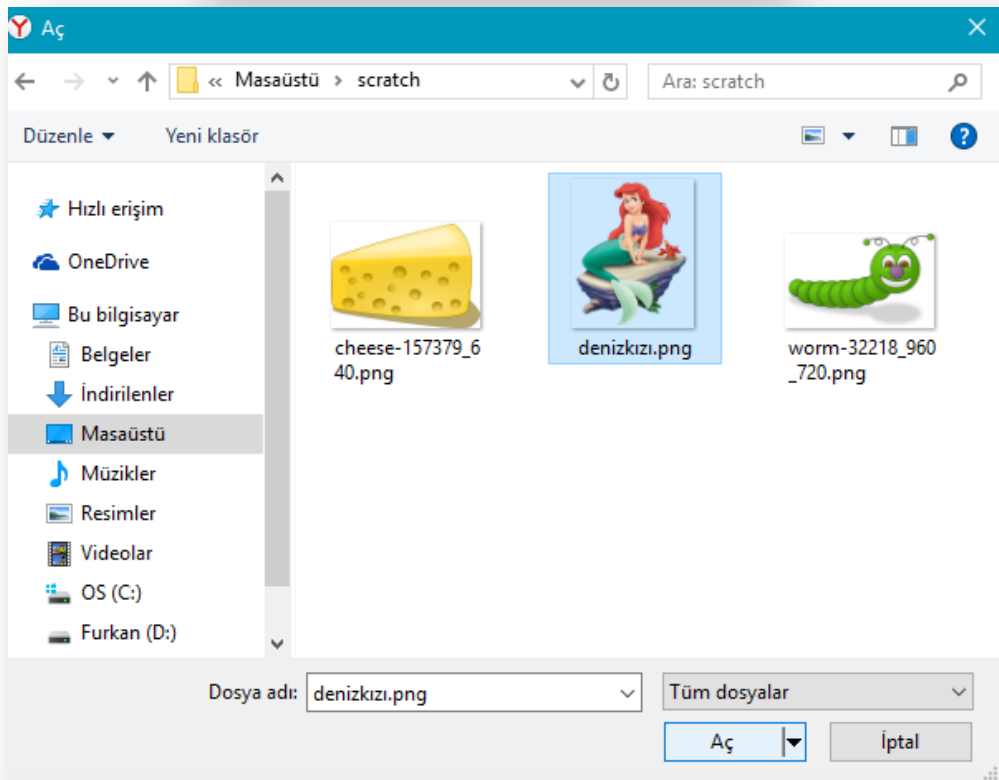
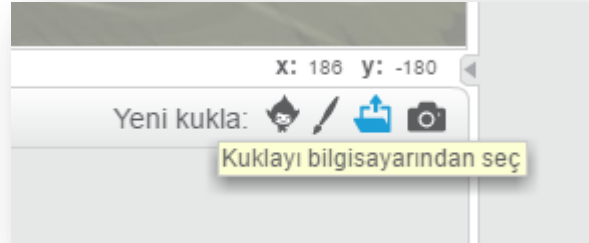
Ana karakterimiz bir deniz kızı , 1 ile 100 arası bir sayı tutacak ve tuttuğu sayıyı bulana kadar tahmini bir sayı girmemizi isteyecektir. Tahmini sayımız doğru çıktığında kaçınıcı deneyiminde bulunduğunu söyleyerek tebrik edecek ve oyun sonlanmış olacaktır.

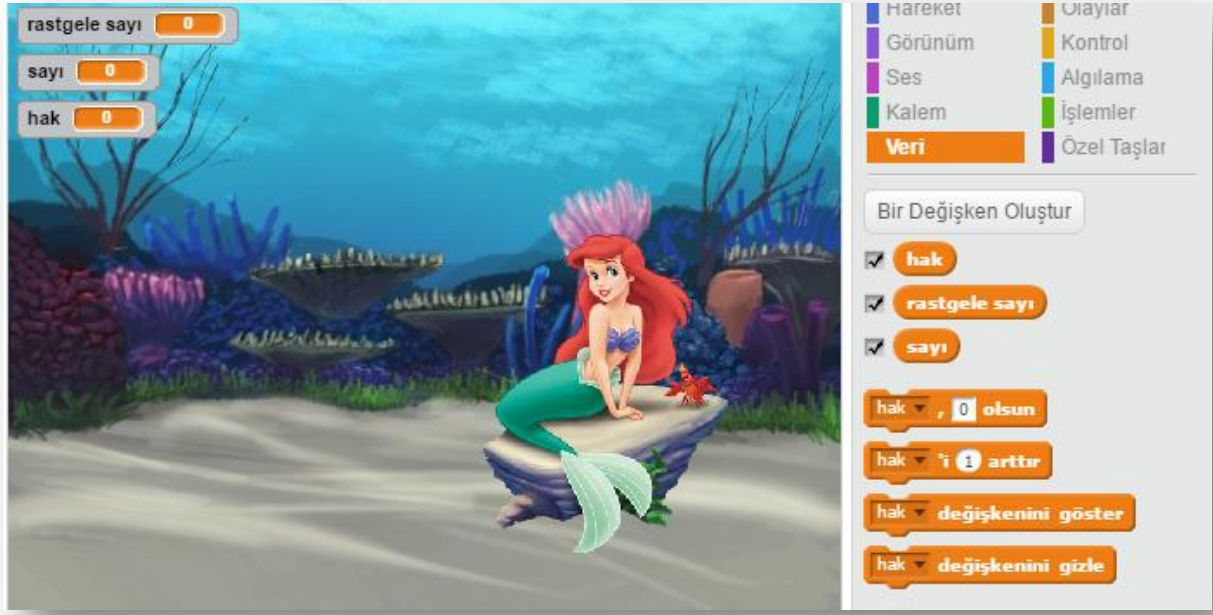
Başlangıç;

Öncelikle sahnemizi yani arka planımızı değiştirmek ile başlanacak. Sahnenin altında bulunan yeni dekor panelinden “Dekoru kütüphaneden seç” düğmesi tıklanarak dekor kütüphanesi açılır. Dekor kütüphanesinden sahne için dekor seçilir. Örneğin; Tema olarak “su altı” seçildikten sonra “underwater2” tıklanır ve tamam menüsüne basılır. Sahnemiz şimdi hazır.



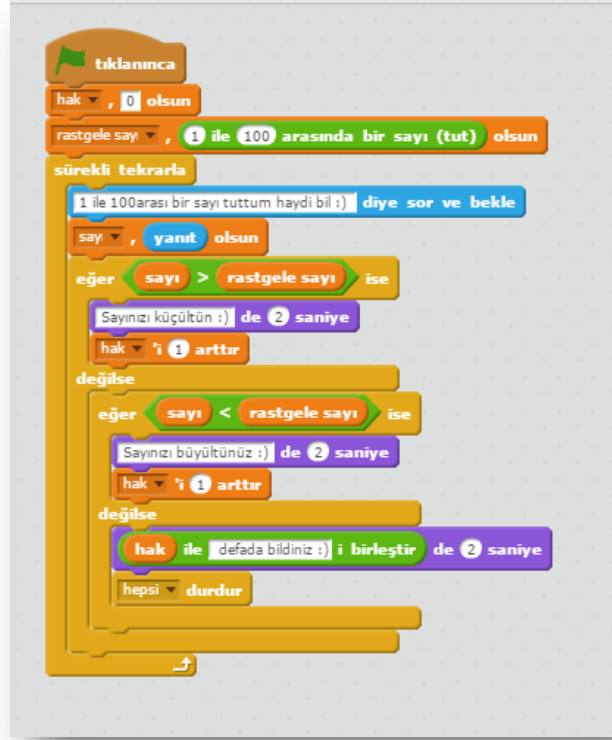
Sonra Sayı tahmini oyunumuzun ana karakterini kuklamızı (Scratch üzerinde kullanacağımız karakterlere verilen isimdir.) eklemek için “Kuklayı Bilgisayarından Seç” düğmesine tıklanarak karakterleri içeren resim dosyaları seçilip yüklenmelidir.





Kod Bloklarının Dizilimi

Sayı tahmin oyunun da kuklanın tuttuğu bir “rastgele sayı” daha sonrasında bizim tahmin ettiğimiz “sayı” ve ne kadar deneyimden sonra bulduğumuzu öğrenmek için “hak” değişkenleri kullanılır. “Veri “→ “Bir Değişken Oluştur” u tıklayarak rastgele sayı, hak ve sayı değişkeni oluşturulur.



Oyun yeşil bayrağa tıklanınca başlaması gerektiğinden “Tıklanınca” komutu seçilmektedir. Oyun başladığında hak her zaman 0 olarak başlasın diye Veri -> “hak 0 olsun” seçeneği kullanılır. Kuklarastgele bir sayı seçeceğinden rastgele sayı değişkenimizi “rastgele sayı, 0 olsun” seçilmektedir. Rastgele sayı değişkeni 1-100 arasında bir sayı olacağından İşlemler -> “1 ile 100 arasında bir sayı tut” komutunu 0 in olduğu yere aktarılır. Kukla tahmin ettiğimiz sayıyı sorsun ve bizde sayı kısmına tahmini yazmak için Algılama -> What is your name ? diye sor bekle komutu seçilir. What is your name? yerine “1-100 arasında sayı tuttum bil” yazısı eklenir. Tahmin ettiğimiz sayı ise vereceğimiz yanıt kısmına eşit olması gerektiğinden “sayı,0 olsun” komutu eklenir. Eklendikten sonra 0 yerine Algılama -> yanıt kısmı yerleştirilir.

Eğer sayı > rastgele sayı ise kukla “sayınınızı küçültün” diye uyarın ve 2 sn beklesin komutu seçilir ve kullanılır. Bu durumda hak kullanmış olduğundan “hak ı 1 arttır” kısmı veriden seçilerek eklenir.

Değilse;

Eğer sayı < rastgele sayı ise kukla sayınızı büyültün diye uyarın ve 2 saniye beklesin komutu seçilir ve eklenir. Bu durumda da hak kullanılmış olacağından hak ı 1 arttır seçeneği kullanılır.

Bu da değil ise sayı = rastgele sayı olacağından kukla hımm diye düşün 2 saniye bekle komutunu eklenir. Hımm yerine İşlemler kısmından “Hello ile Word ü birleştir” seçilerek aktarılır.

Hello yerine de Veri -> hak eklenir. World yerine de “defada bildiniz” eklenir. Bu sayede tahmin ettiğimiz sayı ile rastgele seçilen sayı eşit olması durumunda kaçınıcı deneyimimizde bilindiği gösterilmiş olur. Bir de kuklanın rastgele tuttuğu sayıyı bilene kadar sorması için kuklanın “1 -100 arası sayı tuttum haydi bil” sorusundan başlayarak diğer komutların da çalışması için Sürekli tekrarla komutu arasına alınır. Rastgele ve sayı değişkenlerini sahnede gizle yapılarak oyunumuz hazır hale getirilir.