**Modül 8 Ders 2 Python**[**Ders materyalleri**](https://drive.google.com/drive/folders/1M0Szbr-8bGxFAr2Q8we3As3ZixLfYga5?usp=sharing)

* [**Yönergeler**](https://www.notion.so/kodland/Metodolojik-neriler-e2164d4986d842dbabdb77f81af22e12?pvs=4)
* [**İşaretler**](https://docs.google.com/document/d/1UrMKuidQ0r4FcFlBYEDSRttZgQezC2ES/edit)

**Ders Konusu:** Oyunu zorlaştırma

**Dersin Hedefi:** Oyuna yeni seviyelerin eklenmesi ve oyunun daha da karmaşık hale getirilmesi

**Dersin sonu itibariyle öğrenciler:**

* Oyuna yeni seviyelerin nasıl eklendiğini;
* Oyun içndeki şartlar değiştiğinde oyunun da değiştirilmesini;
* Oyundaki karmaşıklığı artırmayı, oyuna ödüller ve ayarlar eklemeyi öğrenmiş olacaklar.

**Ders Planı - 90 dakika**

|  | **Bölüm** | **Konu** | **Bölüm Süresi** | **Bölüm Başlangıç Zamanı** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Karşılama | Tekrar | **10** | **00:00** |
| 2 | Oyunu Karmaşıklaştırma | Alıştırma | **70** | **00:10** |
| 3 | Kapanış | İletişim | **10** | **01:20** |

**1. Karşılama -** Bir önceki dersin tekrarı

**2. Oyunu Karmaşıklaştırma -** düşmenı yendikten sonra ödüller ekleme

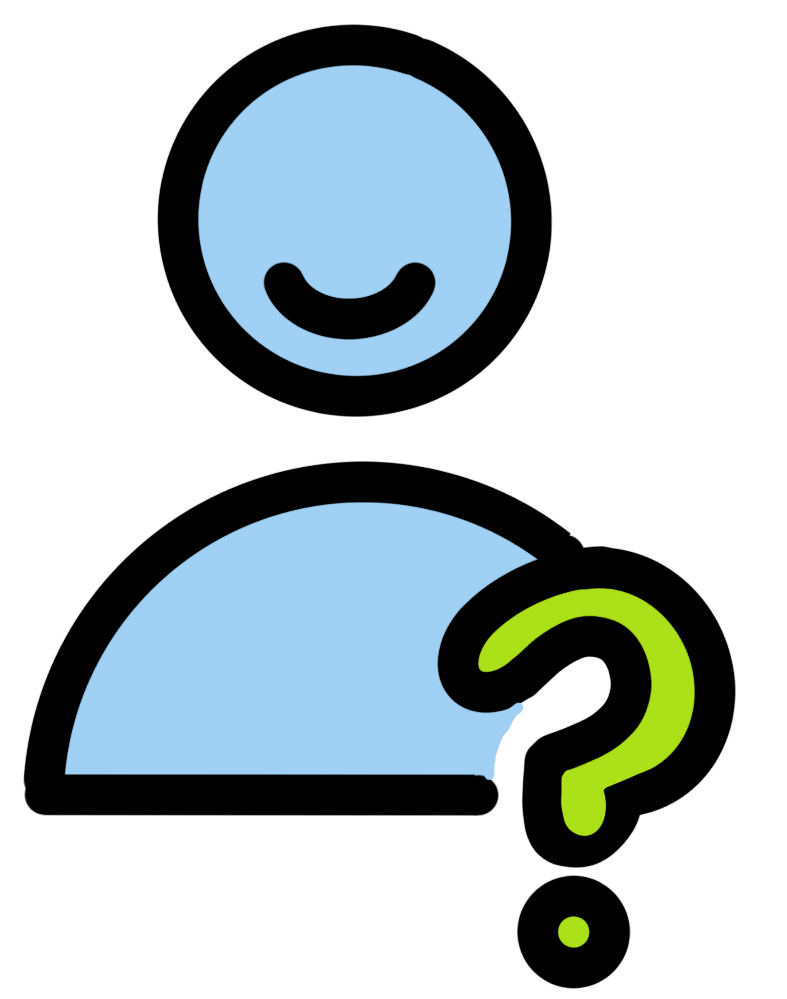
**3. Kapanış -** kahoot’un uygulanması, ortaya koydukları işler sebebiyle öğrencilerin tebrik ve takdir edilmesi, öğrencilere dersle ilgili düşüncelerinin sorulması, bir sonraki derste neler yapılacağının söylenmesi.



**1. Karşılama  
00:00 - 00:10**

**Öğrencilerle Etkileşim.**

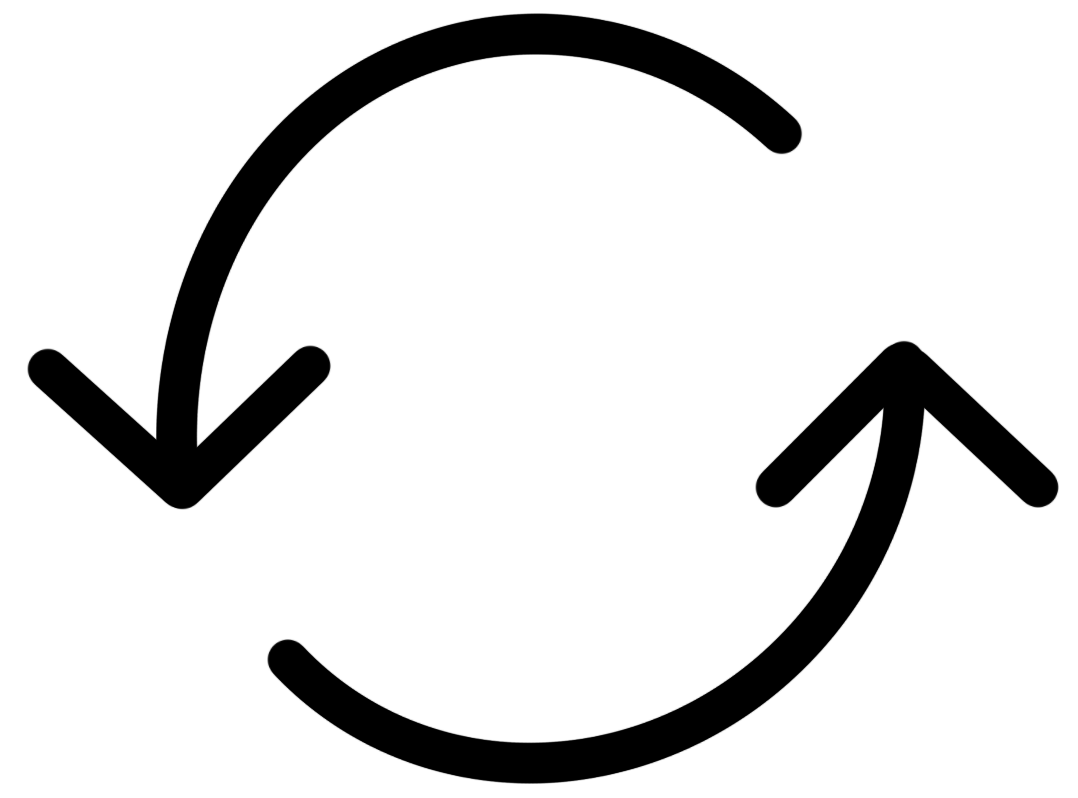
**Önceki dersle ilgili bilgi ve ödev analizi**

**Puan**

Etkileşim sırasında çocuklardan çözüm önerileri getirmelerini istemeyi unutmayınız. İşte çocuklara sorabileceğiniz örnek sorular:

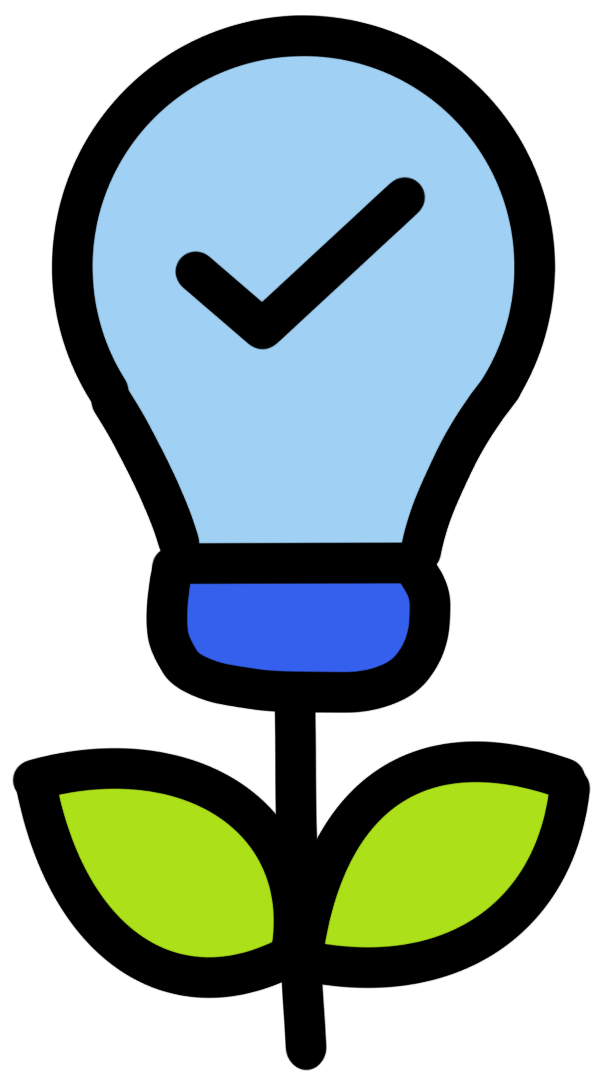
Bir oyunda karakterleri çizmek için hangi komut kullanılır?

* + bir noktanın resmin üzerinde olup olmadığını kontrol etmek için hangi fonksiyon kullanılır?
  + collidelist fonksiyonu ne işe yarar?
  + Oyun modlarını nasıl kontrol edebilirsiniz?

Bilgi ve ödev analizleri sırasında bir önceki dersin konularını tekrar etmeli ve ardından öğrencilere sorular sormalısınız.

**2. Oyunu Karmaşıklaştırma  
00:10 - 01:20 (70 dakika)**

Önceki derslerimizde, final projemizin gelişimini neredeyse tamamladık. Bunun için bir fikir bulduk ve görsel tasarımını yaptık. Düşmanların doğuşunu ve onlarla etkileşim mantığını geliştirdik. Hatta oyunumuzda basit işlevselliğe sahip bir menü oluşturmayı başardık. Ama eksik olan ne?

Şu anda projelerimizde oyun içinde her hangi bir değişiklik yok. Bu, oyunumuzun hızlı bir şekilde sıkıcı olabileceği anlamına gelir. Bu sorunu çözmek için yeni seviyeler eklemek veya oyunu belirli şartlara göre daha da karmaşık hale getirmek kullanılabilir.

Uzalı Koşusu oyununda zaten sorunsuz bir komplikasyon örneği geliştirmiştik - engeller ve düşmanlar hızlarını kademeli olarak artırıyordu. Bu türdeki oyunlar için oldukça popüler bir yöntem olarak kullanılabilir.

Oyunda değişiklik yapmak için ikinci bir seçenek olarak oyuna yeni seviyeler eklemek düşünülebilir.

#М8.L2 Oyun Seviyeleri [**[Konu Anlatımı]**](https://platform.kodland.org/en/change_task_40639/)  
**00:10 - 00:20 (10 dakika)**

Oyundaki zorluk ve seviyeler farklı şekillerde değiştirilebilir: herhangi bir düşman özelliğindeki basit bir değişiklikten oyun tasarımında yapılan tam bir değişikliğe kadar.

Oyun oynanırken zorluk seviyesi değişen bir oyunu inceleyelim. Oyunda toplamda 4 seviye bulunmaktadır. Her yeni seviyede arka plan değişiyor. Ayrıca ana karakterin hızı artıyor ve toplanan her kristal için daha fazla puan alıyoruz.

Seviye değişimi, söz konusu seviyedeki tüm kristaller toplandığında meydana geliyor. Seviye değişkeni, oyun seviyelerini ayarlamak için kullanılır. Mod değişkenine benzer şekilde çalışır.

Bu alıştırmadaki kodları dikkatlice inceleyin. Bu örnek, projenizi tamamlamada size yardımcı olacak.

#М8.L2 Zorluğun Artırılması [**[Kişisel Alıştırma]**](https://platform.kodland.org/en/change_task_40641/)  
**00:20 - 00:50 (30 dakika)**

Oyununuz için uygun bir değişiklik türü seçin: zorluğun artırılması veya seviyenin değiştirilmesi.

Oyununuz için seçtiğiniz geliştirmeleri gerçekleştirin. Seviyeler.txt dosyasında yeni seviyeler için ve Zorluklar.txt dosyasında ise zorluğun artırılması için fikirler bulabilirsiniz.

**Öğrenci listesi ile çalışma:** en sessiz öğrencilere sorular sorun, sohbetteki faydalı cevaplar için öğrencilerinizi övün, alıştırma ile ilgili sorular sorun, soruları doğru cevaplayan öğrencilerinizi övün

#M8.L2 Ödüllerin Eklenmesi [**[Kişisel Alıştırma]**](https://platform.kodland.org/en/change_task_40641/)  
**00:50 - 01:05 (15 dakika)**

Oyunlarda oyuncular ödüller kazanırlar, bu bazı oyunlara olan ilgiyi artırır (örneğin, Hayvan Avcısında olduğu gibi). Fakat bu durum bazı oyunlarda, verilen görevlerin gerçekleştirilebilmesi için gereklidir (Zindanlar oyununda olduğu gibi).

Fakat ne sebeple olursa olsun, ödüller her zaman oyunları daha eğlenceli hale getirirler!

Oyununuza ödül oluşturma sistemini ekleyin. Bunu ek özellikler oluşturma şeklinde yapabilirsiniz Zindanlar oyununda olduğu gibi.

Daha farklı fikirlere ihtiyacınız olursa onları Ödüller.txt dosyasında bulabilirsiniz.

#М8.L2 Oyun Ayarları [**[Self practice]**](https://platform.kodland.org/en/change_task_40642/)  
**01:05 - 01:20 (15 dakika)**

Bir çok oyunda oyun içi özellikleri değiştirebilmek için kullanılan ayarlar menüsü bulunur: ses seviyesini ayarlamaktan oyunun tüm görünümüne kadar

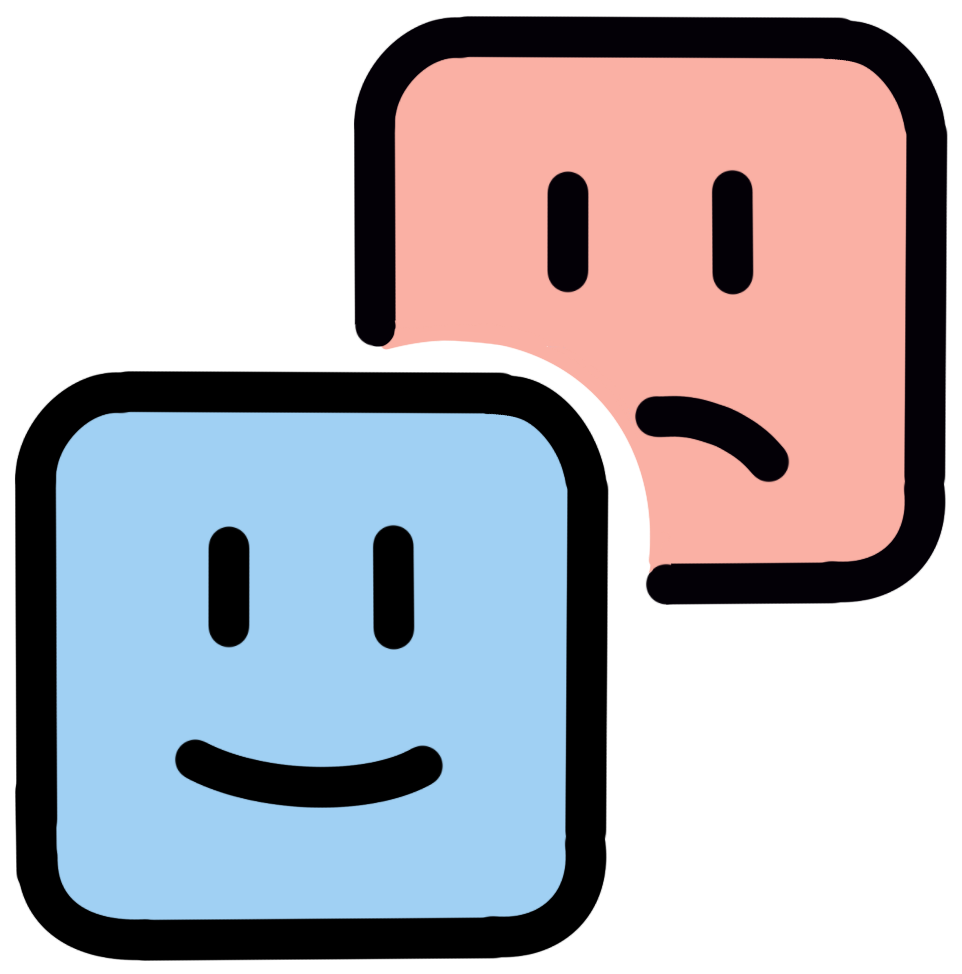
Kendi projelerimizde de benzer bir ayar menüsü geliştirebiliriz. Değiştirebilecekleriniz:

* Ana karakterin görünümü
* Oyun Teması (görsel tasarım)
* Oyun seviyesi
* Oyunun zorluğu (hız, düşmanların güçleri veya ana karakter)

Ana karakterin görünümünün değiştirilmesi için bir ayarlar menüsü bulunan yandaki örneği inceleyin. Sonrasında ise projenizde ne tür bir değişiklik yapmak istiyorsanız onun için benzer bir menüyü projenizde geliştirin.

**3. Kapanış**  
**10 dakika**

**1.** Kahoot oynayın!  
[Öğretmenler için Kahoot linki](https://play.kahoot.it/v2/?quizId=f8d6fe40-c5ec-4102-bc09-3df04e3dd8a2)  
[HKahoot sorularını buradan görebilirsiniz](https://create.kahoot.it/details/f8d6fe40-c5ec-4102-bc09-3df04e3dd8a2)

**2.** Öğrencilerinize derste neleri **sevdiklerini**, nelerin **kolay** olduğunu ve nelerin **zor** olduğunu  **sorun.** Ardından da derste işlenen konuları **tekrar edin ve özetleyin.**

**3. Onlara her zaman Whatsapp grubunda soru sorabilecekleri hatırlatın.**

**4.** Bir sonraki dersin **konusu hakkında bilgi verin**.

**5.** **Öğrencilerinizle vedalaşın** ve onlara bir sonraki ders için sabırsızlandığınızı söyleyin.

Not! Mezuniyet sunumuna hazırlık ödevinde, öğrencilerden mezuniyet törenleri için final projesi sunumlarını canlandırdıkları 4 dakikalık bir video kaydetmeleri istenir. Videoda öğrenciler:

* Projelerinin ne hakkında olduğundan kısaca bahsetmeli ve yaratım sürecinin en heyecan verici yönlerini vurgulamalıdır.
* Ayrıca, projeleri henüz bitmemişse ne söyleyeceklerini de hazırlamaları gerekir.

**Öğrencilere, gelecek derste de bitirme projelerini geliştirmeye devam edeceklerini açıklayın. Derste yapılması gerekenleri bitiremeyenler projelerine dersten sonra da devam edebilirler.**