**Modül 7 Ders 3 Python**[**Ders Materyalleri**](https://drive.google.com/drive/folders/1rpSd17H9R4fA-xUSsHYwJmfc7Uz22uZn?usp=sharing)

* [**Eğitimsel Tavsiyeler**](https://www.notion.so/kodland/Metodolojik-neriler-e2164d4986d842dbabdb77f81af22e12?pvs=4)
* [**Simge açıklamaları**](https://docs.google.com/document/d/1UrMKuidQ0r4FcFlBYEDSRttZgQezC2ES/edit)
* [**Sunum**](https://docs.google.com/presentation/d/1MBy35ULIRQ7yDk6pfao1NIfr7iwheBcI/edit#slide=id.p1)
* [**Sunumda kullanılacak konuşma**](https://docs.google.com/document/d/16TtCTBroA3hUu0kF6d8sEY13DwSV72v7/edit)

**Ders Konusu:** Final projesi için sunum

**Dersin Hedefi:** Final projesi için bir fikir oluşturma

**Dersin sonu itibariyle öğrenciler:**

* oyunları için bir fikir sahibi olmuş;
* bir oyun tasarımının temel bilgilerini öğrenmiş;
* oyunun basit sistemleri hakkında fikir sahibi olmuş olacaklar.

**Ders Planı - 90 dakika**

|  | **Bölüm** | **Konu** | **Bölüm Süresi** | **Bölümün Başlangıç Zamanı** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Karşılama | Tekrar | **10** | **00:00** |
| 2 | Tavsiyeler | Konu Anlatımı | **10** | **00:10** |
| 3 | Proje Fikri | Alıştırma | **25** | **00:20** |
| 4 | Proje için hazırlık | Alıştırma | **35** | **00:45** |
| 5 | Kapanış | İletişim | **10** | **01:20** |

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

**2. Tavsiyeler -** mezuniyet oyunu için geliştirme tavsiyelerini içeren sunum

**3. Proje Fikri -** Proje için fikir oluşturma

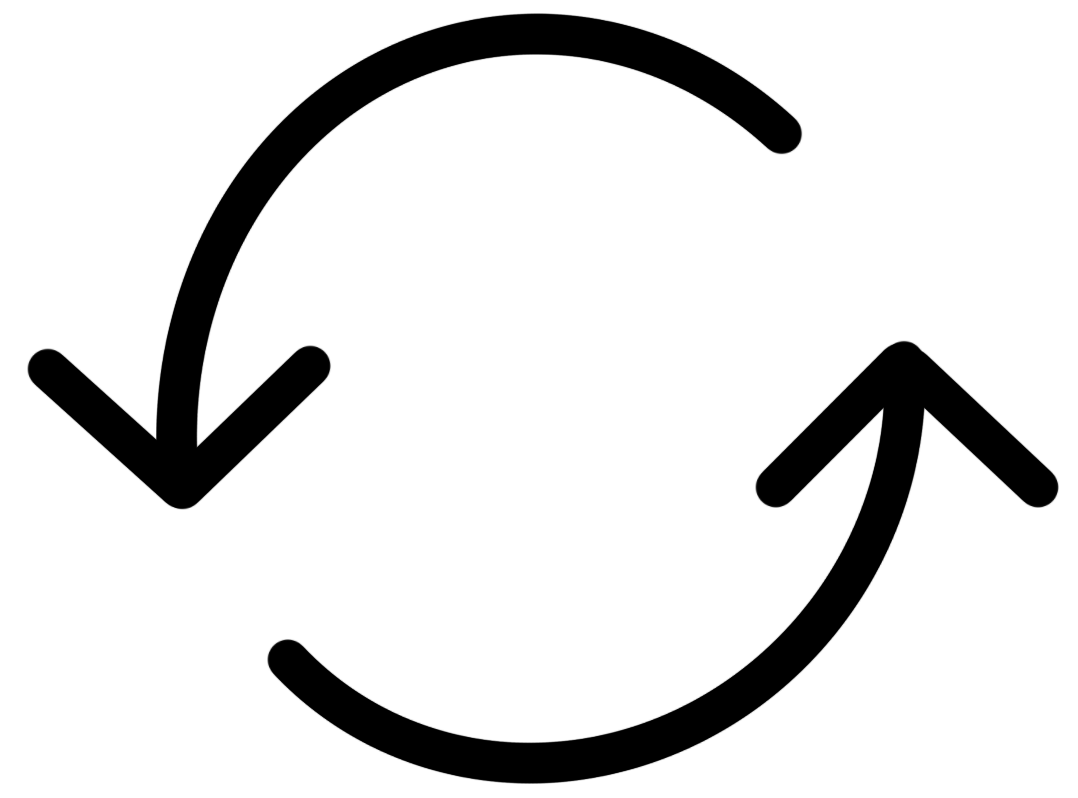
**4. Proje İçin Hazırlık -** Bir şablon seçmek ve HUB’ı incelemek

**5. 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.**

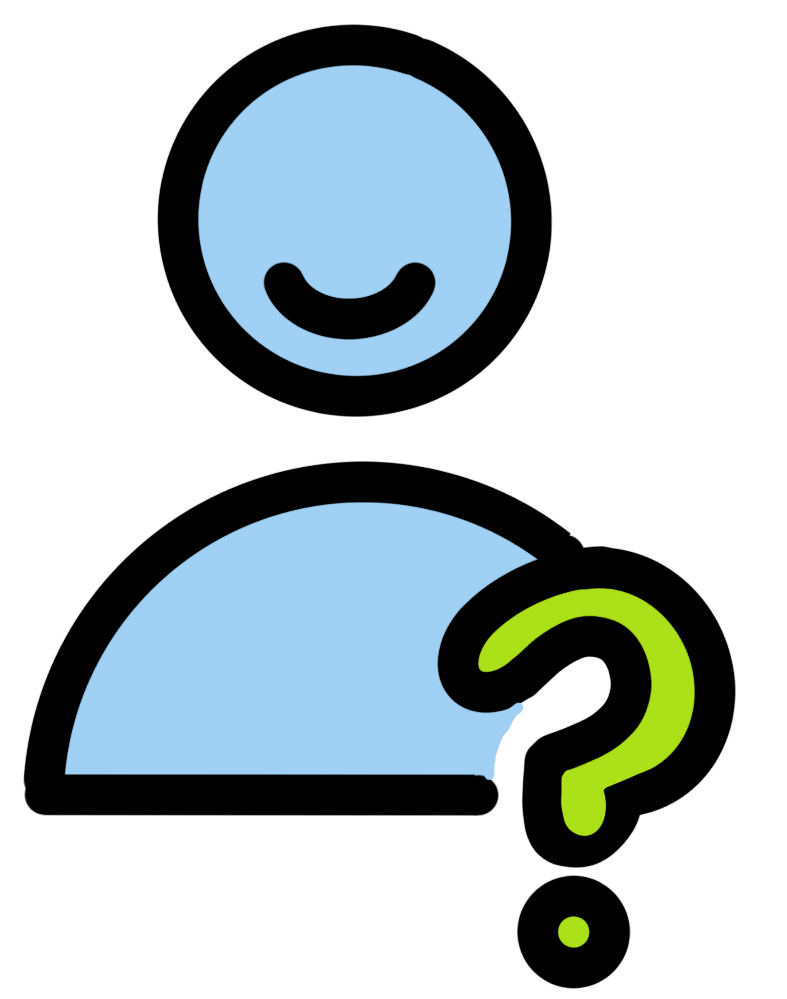
**Önceki dersle ilgili bilgi ve ödev analiziHaving a chit-chat with students.**

* **Kişisel Oyun**

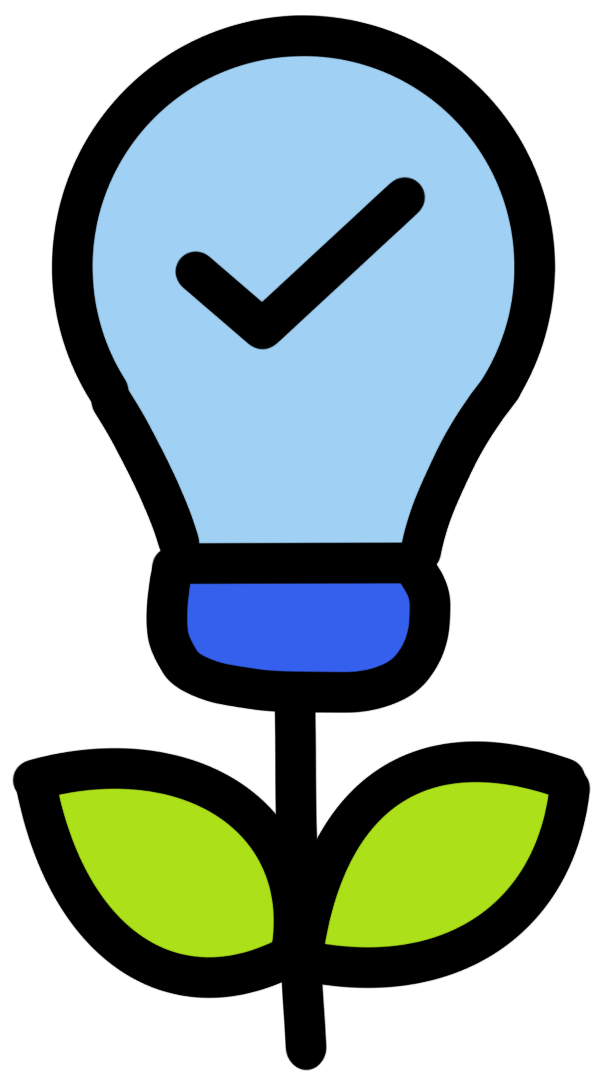
Etkileşim sırasında çocuklardan çözüm önerileri getirmelerini istemeyi unutmayınız. İşte çocuklara sorabileceğiniz örnek sorular:

Bir oyunda karakterleri çizmek için hangi komut kullanılır?

* + Collidelist yöntemi ne için kullanılır?
  + Bir noktanın bir dikdörtgen içinde olduğunu nasıl kontrol ederiz?
  + Topleft'i ne için kullanabiliriz?
  + Collidelist yöntemi hangi durumda -1 döner?

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

**2. Öneriler  
00:10 - 00:20 (10 dakika)**

#М7.L3 Öneriler **[Konu Anlatımı]**  
**00:10 - 00:20 (10 dakika)**

[**Sunum**](https://docs.google.com/presentation/d/1MBy35ULIRQ7yDk6pfao1NIfr7iwheBcI/edit?usp=sharing&ouid=103074605495072766956&rtpof=true&sd=true)

[**Sunumda kullanılacak konuşma**](https://docs.google.com/document/d/16TtCTBroA3hUu0kF6d8sEY13DwSV72v7/edit)

Genel Öneriler:

1. Aynı tarzla devam edin
2. Tüm elemanlar aynı tasarımda yer alsın
3. Tüm oyun için tek bir renk paleti tanımlayın.
4. Küçük bir renk paleti daha iyidir.
5. Oyununuzdaki önemli şeyleri ton, doygunluk veya renkle vurgulayın.
6. Oyununuzdaki elemanların renk tanımlamasını unutmayınız.
7. Bu kuralları olağanüstü bir şekilde çiğnemek için önce bunlara nasıl uyulacağını öğrenin. 😉

**3. Proje Fikri  
00:20 - 00:45 (25 dakika)**

#М7.L3 Proje Fikri **[Kişisel Alıştırma]**  
**00:20 - 00:35 (15 dakika)**

Şimdi mezuniyet projenizle ilgili düşünme zamanı. Hangi tür bir oyun yapmak isterdiniz?

Fikriniz hakkında düşünün ve fikrinizi "Proje Fikri.txt" isimli dosyada açıklayın.

Lütfen aşağıdaki bilgileri açıklamanıza ekleyin:

1. Proje Adı
2. Projenin Açıklaması (oyundaki hareketler ve kontroller)
3. Oyunun Özellikleri (diğer oyunlardan farkı ne)
4. Oyunun Amacı (tüm seviyeleri tamamlama, daha uzun süre oynamak veya olabildiğince puan toplamak)
5. Oyunun seviyeleri (seviyeler nasıl değişecek ve oyunun zorluğunu nasıl etkileyecek)

**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

#М7.L3 Oyun Sistemleri **[Kişisel Alıştırma]**  
**00:35 - 00:45 (10 dakika)**

İlk olarak sistem türleri üzerine konuşalım:

Hareket Sistemleri: Karakteriniz nasıl hareket edecek? Karakter koşacak mı yoksa uçacak mı?

Savaş Sistemleri: Oyunda düşmanlar olacak mı? Olacaksa karakterimiz onlarla nasıl uğraşacak?

Etkileşim Sistemleri: Karakterimiz çevresindeki elemanlarla nasıl bir etkileşim içinde olacak: etraftaki nesneleri toplayacak mı, veya dağıtacak mı mesela?

Oyununuzda kullanılacak sistemleri "Sistemler.txt" dosyasında açıklayın.

**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

**4. Proje İçin Hazırlık  
00:45 - 01:20 (35 dakika)**

#М7.L3 Proje İçin Hazırlık **[Kişisel Alıştırma]**  
**00:45 - 00:55 (10 dakika)**

Sizin için daha kolay olaması ve veri kaybını önlemek amacıyla proje geliştirme aşamalarının tamamını HUB'ta yapacaksınız.

HUB'a gidin: <https://hub.kodland.org/> ve yeni bir proje oluşturun. Projenize istediğiniz bir ismi koyun ve projeniz hakkında ilgi çekici ve çarpıcı bir açıklama yazın.

Projenizin linki "Link.txt" isimli dosyada paylaşın.

#М7.L3 İlginç Çalışmaları Araştırmak **[Kişisel Alıştırma]**  
**00:55 - 01:10 (15 dakika)**

Bugün öğrendiğiniz gibi, proje geliştirme adımlarından birisi de benzer projelerin araştırılmasıdır. Dolayısıyla biz de bu tür bir araştırma yapmak için HUB ağında biraz vakit geçireceğiz.

HUB’a gidin:<https://hub.kodland.org/> ve mezuniyet projenizi geliştirmenizde size yardımcı olacak ilgi çekici projelerden bazılarını inceleyin. Belki çok ilginç bulacağınız bir fikir vardır ve onu geliştirmeye karar verebilirsiniz. Ya da kendi projenizi geliştirmenize yardımcı olacak bir uygulama bulabilirsiniz belki de.

En sevdiğiniz projelerin linklerini unutmamak ve daha sonra da kullanabilmek için "Linkler.txt" isimli dosyaya kaydedebilirsiniz.

#М7.L3 Bir Şablon Seçmek **[Kişisel Alıştırma]**  
**01:10 - 01:20 (10 dakika)**

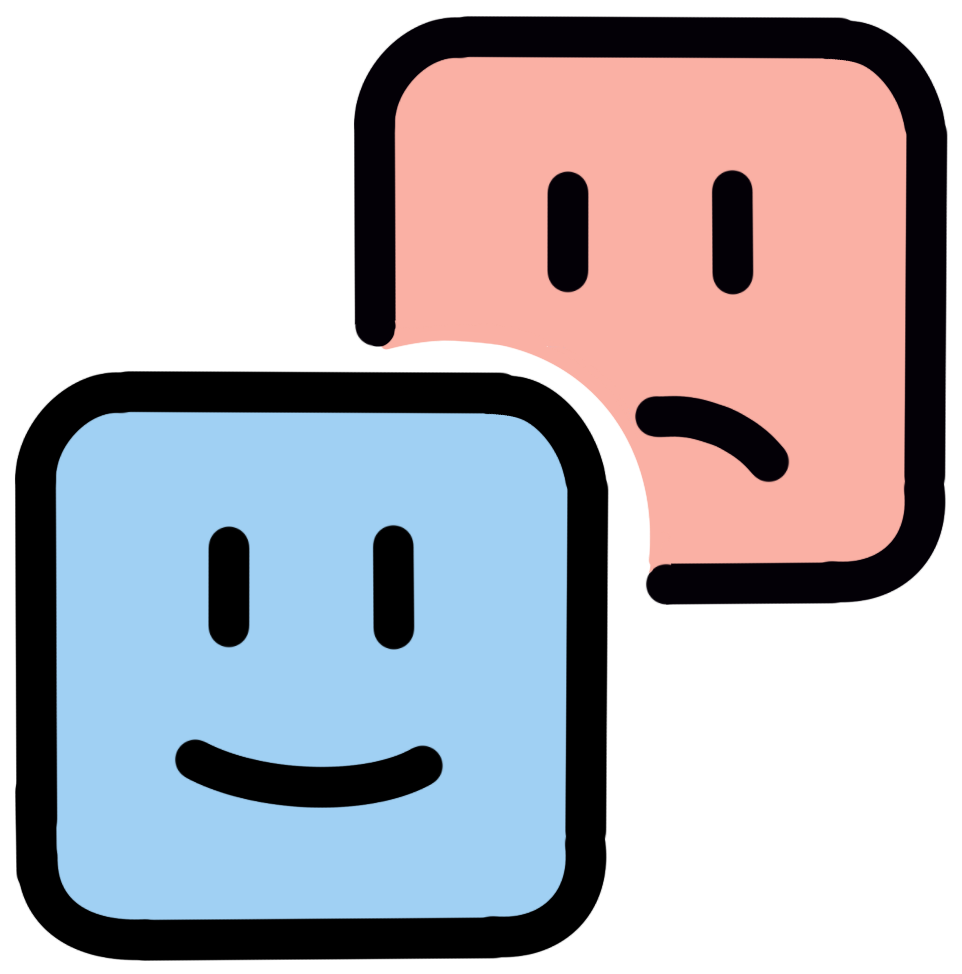
Kurs süresince bir çok ilginç oyun yaptınız ve şimdi o oyunlardan bir tanesini kendi projenizin temeli olarak seçebilirsiniz.

Son zamanlarda geliştirdiğiniz projelere bir göz atın. Sizin için kullanışlı olacağını düşündüğünüz projelerin linklerini "Şablonlar.txt" dosyasına ekleyebilirsiniz.

**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

**5. Reflection**   
**10 min**

**1.** Kahoot oynayın!  
[Eğitmenler için Kahoot linki!](https://play.kahoot.it/v2/?quizId=86563629-0d66-4ed7-a8df-9c08124aec84)  
[Kahoot sorularını buradan görebilirsiniz](https://create.kahoot.it/details/86563629-0d66-4ed7-a8df-9c08124aec84)

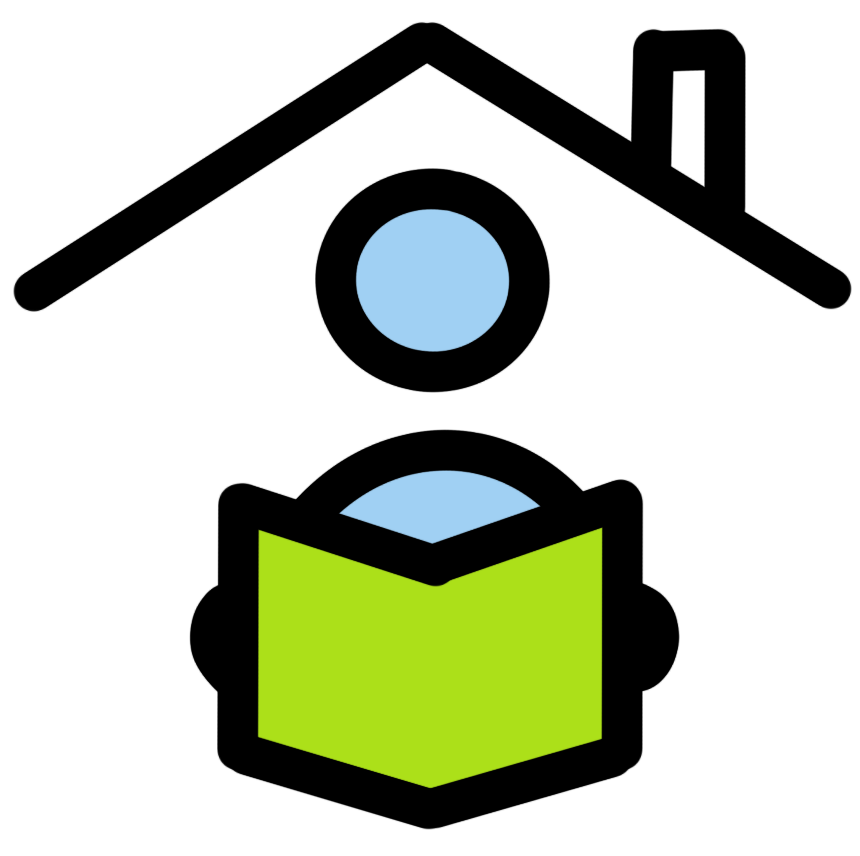
**2.** Öğrencilerinize derste neleri **sevdiklerini**, nelerin **kolay** olduğunu ve nelerin **zor** olduğunu  **sorun.** Ardından da derste işlenen konuları **tekrar edin ve özetleyin.**

**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.

Bir sonraki derste bizi bekleyenler:   
**Ders Konusu:** Geliştirme Başlangıcı  
**Dersin Hedefi:** Oyundaki ilk fonksiyonların kullanılması, tasarım ve kontrollerin ayarlanması



[#М7.L3](https://platform.kodland.org/en/change_task_39612/) Kullanılacak Resimlerin Seçimi **[Ödev]  
(30 dakika)**

Oyununuzun farklı parçaları için uygun olan resimleri seçin: arka plan, karakter, düşmanlar vb. Bu resimlere bir sonraki derste ihtiyacınız olacak.

Aşağıdaki kaynaklar bu konuda size yardımcı olabilir:

1. [Kenney.nl](https://www.kenney.nl/assets)
2. [OpenGameArt.com](https://opengameart.org/art-search-advanced?keys=&field_art_type_tid%5b%5d=9&sort_by=count&sort_order=DESC)
3. [itch.io](https://itch.io/game-assets/free/tag-2d)
4. [Craftpix.net](https://craftpix.net/freebies/)
5. [Gamedevmarket.net](https://www.gamedevmarket.net/category/2d/?type=free)
6. [Sithjester's RPG Maker](http://untamed.wild-refuge.net/rpgxp.php)
7. [Widgetworx.com/spritelib](https://www.widgetworx.com/spritelib/)