**Modül 8 Ders 1 Python**[**Ders Materyalleri**](https://drive.google.com/drive/folders/1xXozq0845uBcVzyAcIbmjNjSS9HeQcYh?usp=sharing)

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

**Ders Konusu:** Düşmanların ve engellerin eklenmesi

**Ders Hedefleri:** Düşmanların oluşumlarının geliştirilmesi ve onlarla çarpışmaların kontrol edilmesi

**Dersin sonu itibariyle öğrenciler:**

* projelerinde düşman oluşumunun geliştirilmesini tamamlamış;
* düşmanlarla çarpışmaları kontrol etmiş;
* projelerine bir menü modu eklemiş;
* Kodland kurslarını keşfetmiş olacaklar.

**Ders Planı - 90 dakika**

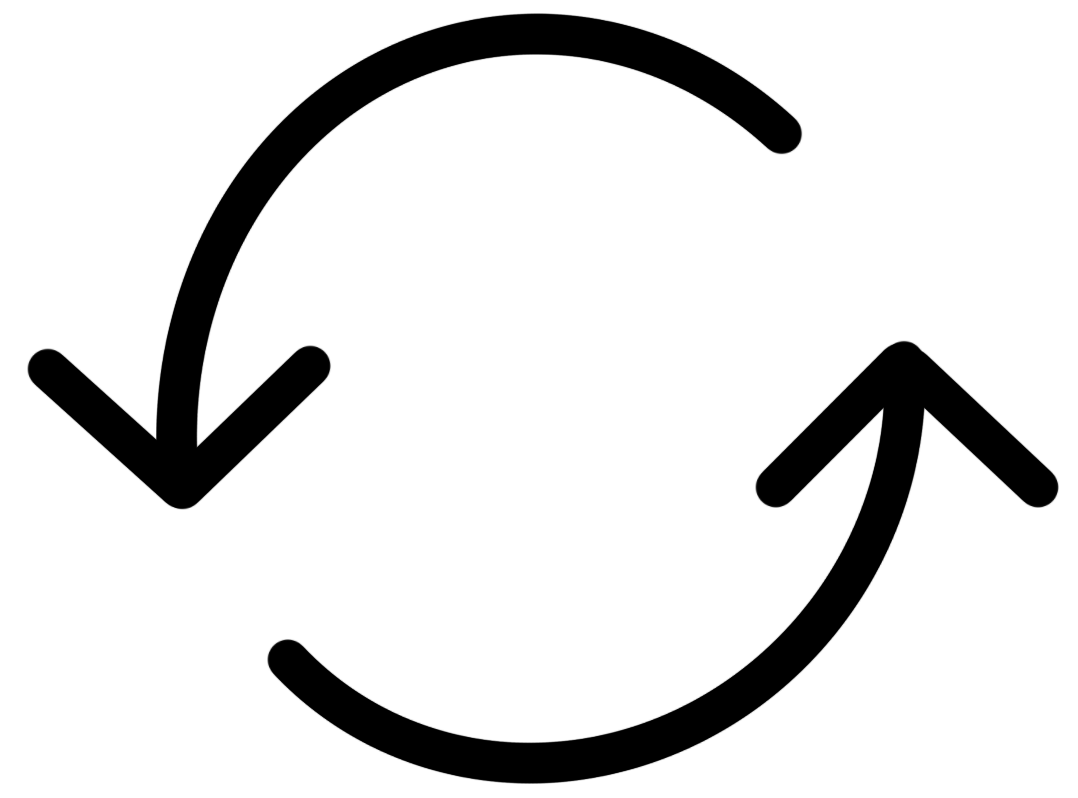
|  | **Bölüm** | **Konu** | **Bölüm Süresi** | **Bölüm Başlangıç Zamanı** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Karşılama | Tekrar | **5** | **00:00** |
| 2 | Düşmanları ve çarpışmaları eklemek | Alıştırma | **75** | **00:05** |
| 3 | Alternatif yolların araştırılması | Teori | **20** | **1:00** |
| 4 | Kapanış | İletişim | **10** | **01:20** |

**1. Karşılama -** bir önceki dersin konusunun tekrarı

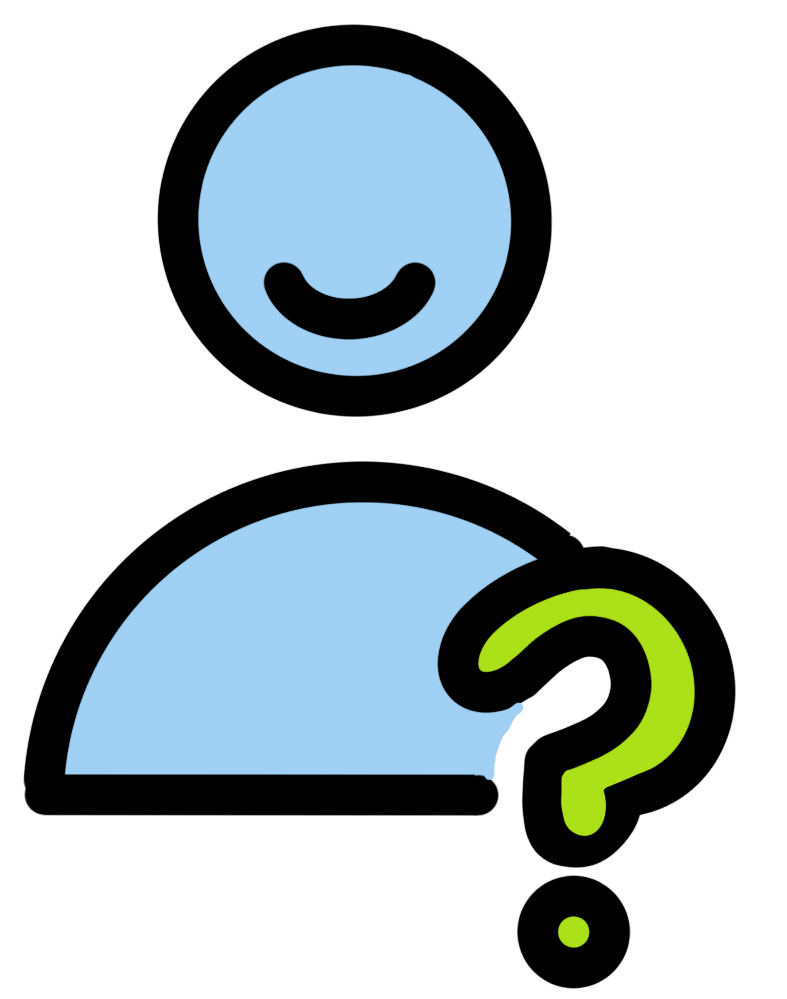
**2. Düşmanları ve çarpışmaları eklemek -** düşmanların doğuşlarını ve karakterin onlarla çarpışmalarını oluşturmak

**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 - 00:05**

**Öğrencilerle Etkileşim.**

**Önceki dersle ilgili bilgi ve ödev analizi**

* + pygame zero kütüphanesi çalışma ortamına nasıl yüklenir?
  + on\_mouse\_down() fonksiyonunun gerekli argümanları nelerdir?
  + Bir karakterin görüntüsü nasıl değiştirilir?
  + Fare kontrolü oyunda nasıl kodlanır?

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

**2. Düşmanların ve Çarpışmaların Eklenmesi  
00:05 - 01:20 (75 dakika)**

#М8.L1 Düşmanların Doğuşu [**[Kişisel Alıştırma]**](https://platform.kodland.org/en/change_task_40632/)  
**00:05 - 00:25 (20 dakika)**

Bu zamana kadar geliştirdiğimiz tüm oyunlarımızda düşman da vardı. Sayıları az da olsa düşmanlarımız oluyordu. Oyunun gelişimi esnasında bir şekilde bu düşmanlar için rastgele değerler belirliyorduk; pozisyon, hücum gücü veya sağlık gibi. Bu rastgele değerler daha da büyüleyici de olabilirler!

Oyununuzda düşmanlarınızın doğumu için bir fonksiyon yazın.

Eğer düşmanlarınızın doğumu bir şablona ihtiyacınız varsa, onu daha önce yaptığımız projelerden birsinden alabilirsiniz. Eğer oyununuzda düşmanlar hareket edebilir fakat size hücum edemeyecek şekilde yer alacaklarsa, düşmanları oluşturma şablonu olarak Uzay Yolculuğu size yardımcı olacaktır.

Eğer düşmanların güçleri olacak ve size zarar verebileceklerse bu durumda da Zindanlar oyunu projeniz için daha uygun olur.

Eğer oyununuzda sadece engeller olacak fakat düşmanlar olmayacaksa bunun için en iyi örnek de Uzay Yolculuğu olacaktır.

Eğer içerisinde her hangi bir düşman veya engel olmayan bir tıklama oyunu geliştirecekseniz, alışveriş yapılabilmesi için puan oluşturmakla başlayabilirsiniz.

**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.L1 Düşmanlarla Etkileşim](https://platform.kodland.org/en/change_task_40631/) **[Kişisel Alıştırma]**  
**00:25 - 00:45 (20 dakika)**

Ana karakter, oyundaki düşmanlarla her zaman bir şekilde etkileşime girer. Bunun için ⚔'lara ihtiyaç var.

Karakterin düşmanlarla etkileşimleri farklı şekillerde olabilir. Bunu daha önce geliştirdiğimiz oyunlarımızda da fark edebilirsiniz. Düşmanlara ateş ederek saldırabiliriz, fakat bize çarptıklarında oyunu kaybederiz. Başka bir seçenek de - bizim saldırımıza, düşmanlar da karşılık verebilir. Veya uzay koşucusunda olduğu gibi, hiçbir düşman yoktur ve sadece ortaya iki muhtemel sonuç çıkabilir: birincisi karakter bir engeli başarıyla atlatır ve oyun devam eder veya çarpışma gerçekleşir ve oyun kaybedilir.

Çarpışmaları kontrol etmemizi sağlayan birkaç fonksiyon öğrenmiştik. Oyununuza daha uygun olanı seçin ve çarpışma mantığını oluşturun.

Colliderect metodu - iki nesnenin birbiri ile çarpışmasını kontrol eder. Bir engelle çarpışmayı kontrol etmek için uygundur:

uzayli.colliderect(kutu) # Uzaylının kutu ile çarpışmasını kontrol eder

Collidelist metodu - karakterin liste içerisinde bulunan en az bir nesne ile çarpışmasını kontrol eder. Çok fazla düşman bulunun oyunlar için mükemmeldir:

karakter.collidelist(dusmanlar) # Karakterin dusmanlar listesinde bulunan elemanlardan en az birisi ile çarpışmasını kontrol eder

Collidepoint metodu - tıklamanın yapıldığı noktanın resim üzerinde olup olmadığını kontrol eder. Fare tıklamaları ile yapılacak hücumlar veya tıklayıcı oyunları için mükemmeldir:

karakter.collidepoint(pos) # tıklama pozisyonunun resmin üzerinde olup olmadığını kontrol eder

**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.L1 Oyun Bitişi [**[Kişisel Alıştırma]**](https://platform.kodland.org/en/change_task_40635/)  
**00:45 - 01:00 (15 dakika)**

Herhangi bir oyunda kaybetme olasılığının çok önemli olduğunu biliyoruz. Daha önce geliştirdiğimiz oyunlarımızda olduğu gibi, kaybetme iki farklı şekilde gerçekleştirilebilir: bir düşmanla (engel) çarpışma sonrasında veya karakterin sağlığı sıfıra düştüğünde.

Ekranda bir oyun oluşturmak için, oyunun durumunu takip etmek için genellikle mod adı verilen bir değişken üzerinde çalışmıştık.

Oyununuza kaybetme durumunu ekleyin ve oyununuzu ekrana çizdirin.

Eğer bir tıklama oyunu geliştirmek istiyorsanız, oyununuzda hiç bir şekilde kaybetme durumu olamaz, bu sebeple mağazayı oluşturmaya başlayabilirsiniz.

#М8.L1 Menü Modu [**[Kişisel Alıştırma]**](https://platform.kodland.org/en/change_task_40635/)  
**01:00 - 01:20 (20 dakika)**

mod değişkeni sadece oyunun durumunu kontrol etmemizi sağlamakla kalmaz, aynı zamanda oyunun farklı modlarını da oluşturmamıza yardımcı olur.

Oyununuz için bir menü ekranı oluşturun. Başlangıç için oyna ve çık gibi temel uygulamaların ayarlamaması yeterli olacaktır.

**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

**3. Alternatif yolların araştırılması**  
**20 dakika**

[**Sunumu açın**](https://docs.google.com/presentation/d/111TpG7N22cVIRpxIB-kheCiLvhxLD0GrLt0DOrWknj8/edit#slide=id.g2a09b24f62f_1_593)

**- Vay canına, Python Global kursunu tamamlayarak harika bir iş çıkardınız! 🎉🐍 Kodlamanın gücünü açığa çıkardınız ve dijital ustalığın engin, heyecan verici dünyasına ilk adımınızı attınız! Ama tahmin edin ne oldu? Macera daha yeni başladı ve eğlence daha da destansı bir hal almak üzere!**

**- Dijital evrende ustalaşmak epik bir maceraya atılmak gibidir ve sen, dostum, kendi kodlama destanının korkusuz kahramanısın! Python Global'i tamamlamak, kodlama krallığının sihirli anahtarını bulmak gibidir ve şimdi daha da fazla hazinenin kilidini açmaya hazırsınız! Oyun geliştirmeye daha derinlemesine dalmak ister misiniz? Akıllara durgunluk veren uygulamalar yaratmakla mı ilgileniyorsunuz? Ya da belki yapay zekanın sırlarını merak ediyorsunuz? Olasılıklar hayal gücünüz kadar sınırsız!**

**- Ama bekleyin, bu maceraya yalnız çıkmayacaksınız! Tıpkı Python Global'de olduğu gibi, kodlama yolculuğunuzun sonraki aşamalarında güvenilir rehberiniz olmak için buradayım.**

**- Hadi yollarımızı keşfedelim!**

Sunum

**01:00 - 01:10 (10 dakika)**

Sunumu kullanarak çocuklara Kodland kursları hakkında bilgi verin:

**Slayt 2**

**Etkileşim:** Tahmin etmek zor, değil mi? Hangi konuyu öğreneceğinizi tahmin etmek için Zoom üzerinden bir tepki gönderelim! Korkmayın, sadece tahminlerde bulunuyoruz.

**Slayt 3**

**Diyalog:** Ne? Hepsi mi? Bu harika 🥳. Evet, tüm bu konuları ve daha fazlasını öğreneceksiniz! Haydi bu harika kursa giriş yapalım ve birlikte harika becerileri ortaya çıkaralım.

**Slayt 4**

**Diyalog:** Python ile istediğiniz her şeyi yaratabilirsiniz! Bu tam teşekküllü programlama dilini öğrenmeye ne dersiniz?

**Slayt 5**

1. Yaratıcılığınızı serbest bırakmaya hazırlanın! Akılları şaşkına çeviren uygulamaları icat edelim, planlayalım ve tasarlayalım. Teknoloji dünyasını sallama zamanı geldi!
2. Herkesi yapay zeka harikasıyla şaşırtmaya hazırlanın! Yapay zeka dünyasına dalalım ve projelerinizi daha epik hale getirelim.
3. Bot ustası olma zamanı geldi! Kendi botunuzu tasarlayalım ve harika yaratıcılığınızı paylaşalım!
4. Web geliştiricisi ve kendi sitenizi oluşturmanın zamanı geldi. Dijital yaratımınızı başlatmaya ve web üzerinde iz bırakmaya hazırlanın!
5. İlk serbest projenizi alabilir ve harika paralar kazanabilirsiniz!

**Slayt 6**

**Diyalog :** Bir tahmin oyunu oynayalım! İlk olarak size 2 ipucu vereceğim ve sonra seçenekleri söyleyeceğim. Şu anda ekrandaki ilk ipucunu görüyorsunuz. Bu platformu tanıyor musunuz? İkinci ipucumuza geçelim!

**Slayt 7**

**Diyalog :** Peki, bu oyunları duyduğunuz oldu mu?

**Slayt 8**

**Etkileşim:** Bu platform nedir? Cevabı tahmin etmek için Zoom üzerinden bir tepki gönderin!

**Slayt 9**

**Diyalog:** Roblox: sonsuz olanaklar dünyası.

**Slayt 11**

**Etkileşim:** Bu animasyonu beğendiniz mi? Tercihinizi belirtmek için Zoom üzerinden bir tepki gönderin! Neden beğendiğinizi veya beğenmediğinizi konuşmak ister misiniz? Bu arada, Frozen 2 animasyon filmi 1.453 milyar dolar hasılat yapmış! 🤯 Bu çok büyük bir miktar.

**Slayt 12**

**Diyalog:** Frozen gibi animasyonlar veya fantastik dünyalar yaratmaya ne dersiniz? 😎 İşte Fantastic Worlds Design öğrencisinin örnek projesi.

**Slayt 13**

1. Hayalinizdeki fikirleri canlandırmanın temellerini keşfetmek için dijital sanat dünyasına süper eğlenceli bir yolculuğa çıkıyoruz.
2. Kendi dijital karakterlerinizi hayal edin ve onları inanılmaz bir maceraya başlarken hikayenizi oluşturun, heyecan verici bir şekilde hayal gücünüz ne kadar yüksekse o kadar heyecanlı bir hikaye oluşturun!
3. Harika bir animasyon evrenine atlayın ve karakterlerinizi CANLI yapmanın sırlarını keşfedin! 😱
4. Kendi 3D modellerinizi şekillendirip hayata geçirmeye hazırlanın - eğlence ciddi şekilde MUHTEŞEM olacak! 🥳

**Slayt 14**

**Diyalog:** Tahmin oyunu oynayalım! Eğer aşağıdaki oyunları yapacaksanız, hangi platformu kullanırdınız? Seçeneklere bir sonraki sunumda bakalım.

**Slayt 15**

**Etkileşim:** Zoom üzerinden bir tepki göndererek hangi platformu tahmin etmeye çalışalım! Korkmayın, sadece tahminler yapıyoruz.

**Slayt 16**

**Diyalog:** Unity! Unity ile birçok oyun yapabilirsiniz.

**Slayt 17**

**Etkileşim:** Hop, bir şeyler ters gitti. Koddy üzgün görünüyor. Konu numaralarını kategorilere eşleştirmek için sohbete yazarak veya sesli olarak söyleyerek Koddy'ye konuları düzenlemesine yardımcı olalım.

**Slayt 18**

Harikasınız çocuklar! Unity kursunu keşfedin:

1. Çevremizdeki en harika dillerden biri olan C# dilinin temellerine dalıyoruz!
2. Oyun yapma uzmanı olma zamanı geldi! Unity oyun editörünün inanılmaz dünyasına dalıyoruz. Fikirlerinizi hayata geçirmeye, karakterler oluşturmaya ve kendi oyunlarınızı yapmaya hazırlanın.
3. Heyecan verici oyun tasarım dünyasına hoş geldiniz! Hayal gücümüzü serbest bırakmaya hazırlanın, çok oyunculu oyunlar oluşturmaya daldığımızda.

[Test yapın](https://tally.so/r/mKV2kX)

**01:10 - 01:16 (6 dakika)**

**- Hey, daha heyecan verici sonuçlar almanız için harika bir kurs seçmenize yardımcı olacak süper eğlenceli bir teste ne dersiniz? Merakımızı uyandıracak ve bizi bir sonraki maceraya hazırlayacak hızlı ve eğlenceli sorulara hazır olun!**

Her soru hakkında yorum yapmayın; çocukların odaklanmasını ve dikkatleri dağılmadan sınava girmesini istiyoruz

* Test bağlantısını sohbete gönderin.
* Tüm öğrencilerin testi açıp açmadığını kontrol edin
* Sınavda sorun yaşayan öğrencilere yardım edin
* Testin sonunda, öğrenciler sahip oldukları sonucu içeren resmi indirmelidir

**‼️Dikkat:** Testi yapmadan önce [talimatları](https://www.notion.so/Mezuniyet-dersinde-otomatik-profil-olu-turma-Taslak-1-92d1753316394aba9b98bab74eb8b2c7?pvs=4) lütfen okuyunuz.

Sonuçları yorumlayın

**01:16 - 01:20 (4 dakika)**

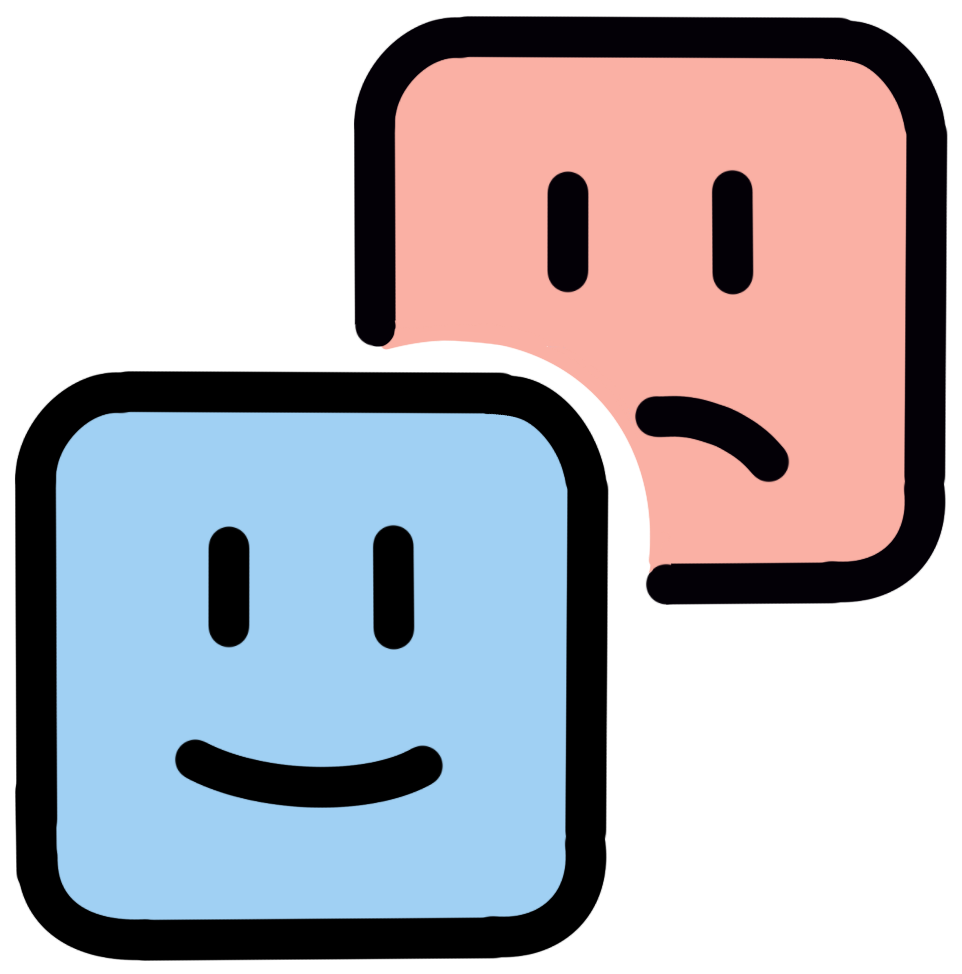
**- Ne yaptığımızı kontrol edelim!**

* Her öğrenci için test sonuçlarını değerlendirdiğinizden emin olun
* Dersten sonra test sonuçlarını satışlarla paylaşın
* Çocuklara test sonuçlarını ebeveynleriyle de paylaşabileceklerini hatırlatın

**4. Kapanış**  
**10 dakika**

**1.** Kahoot oynayın!  
[Öğretmenler için Kahoot linki](https://play.kahoot.it/v2/?quizId=5f44f0f7-6ad7-48f2-b87e-2d01c10114ba)

[Kahoot sorularını buradan görebilirsiniz](https://create.kahoot.it/details/5f44f0f7-6ad7-48f2-b87e-2d01c10114ba)

**2.** Öğrencilerinize derste neleri **sevdiklerini**, nelerin **kolay** olduğunu ve nelerin **zor** olduğunu  **sorun.** Kodland kursları hakkında görüşlerini alın. 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.

#М8.L1 Puan [**[Ödev]**](https://platform.kodland.org/en/change_task_40636/) **(30 dakika)**

Oyunların bir diğer önemli parçası da oyunda herkesi yenebilme ihtimalidir. Bunu yapabilmek için, puanı saymaya ihtiyacınız olacak.

Oyundaki puan durumunu takip edecek olan bir puan değişkeni oluşturun ve sonrasında da gerekli olan mantıksal işleyişi yazın.

Oyuncuların takip edebilmesi için puanı ekranda yazdırmayı unutmayın.