

hedef



tehiike



05 Oyun
Animasyonu

Problem: Tehlike Güncelle

Talimatlar: Tasarım Reçetesi'ni kullanarak 'tehlike-güncelle' adında bir fonksiyon yazınız. Fonksiyon 'tehlike'nin x-koordinatını alsın ve bir sonraki x-koordinatını (bir öncekinden 50 piksel sola) üretsinsin.

Kontrat ve Amaç Açıklaması

Her kontrat üç bölümden oluşur...

;	:	→
_____	_____	_____
fonksiyon adı	Girdi(ler)	Çıktı(lar)
;		

Fonksiyon ne yapar?		

Örnekler

Birkaç örnek yazıp, değişkenleri yuvarlak içine alarak işaretleyiniz.

(EXAMPLE ())
_____	_____	_____
fonksiyon adı	girdi(ler)	Fonksiyonun ürettiği nedir?
(EXAMPLE ())
_____	_____	_____
fonksiyon adı	girdi(ler)	Fonksiyonun ürettiği nedir?

Tanım

Tanımı ve her değişken için verilen isimleri yazınız.

(define ()
_____	_____
fonksiyon adı	değişkenler

Fonksiyon bu değişkenlerle ne yapar?	

Problemi: Hedef Güncelle

Talimatlar: 'Hedef'in x-koordinatını alan ve bir sonraki x-koordinatını (bir öncekinden 50 piksel sağa) üreten, 'hedef-güncelle' isimli bir fonksiyon yazınız.

Kontrat ve Amaç Açıklaması

Her kontrat üç bölümden oluşur...

\vdash	:	\rightarrow
_____	_____	_____
<i>fonksiyon adı</i>	<i>Girdi(ler)</i>	<i>Çıktı(lar)</i>
\vdash	_____	
	<i>Fonksiyon ne yapar?</i>	

Örnekler

Birkaç örnek yazıp, değişkenleri yuvarlak içine alarak işaretleyiniz..

(EXAMPLE (_____)	_____)
	<i>fonksiyon adı</i>	<i>girdi(ler)</i> <i>Fonksiyonun ürettiği nedir?</i>
(EXAMPLE (_____)	_____)
	<i>fonksiyon adı</i>	<i>girdi(ler)</i> <i>Fonksiyonun ürettiği nedir?</i>

Tanım

Tanımı ve her değişken için verilen isimleri yazınız.

(define (_____)
	<i>fonksiyon adı</i> <i>değişken(ler)</i>
	_____)
	<i>Fonksiyon bu değişkenlerle ne yapar?</i>