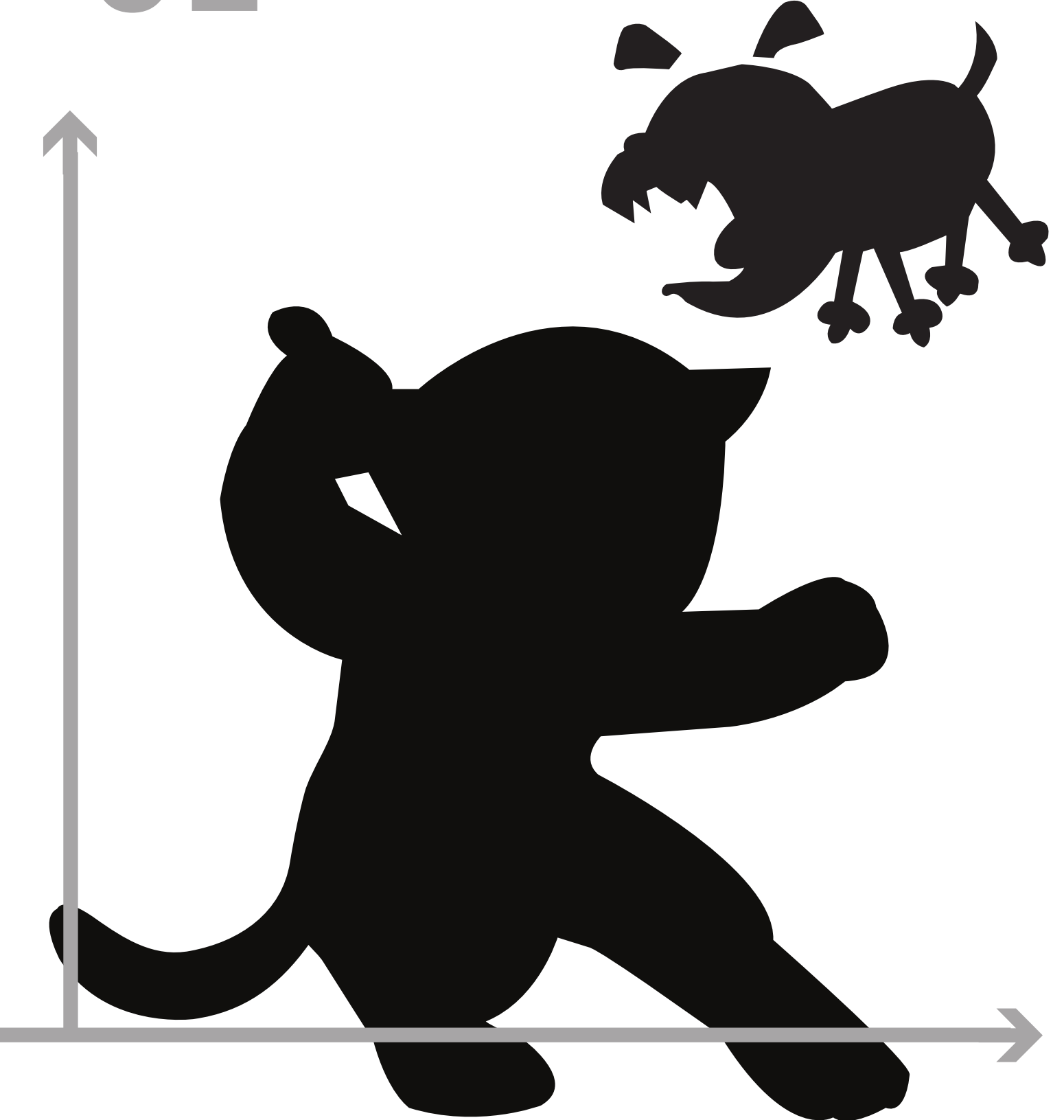


01

Bilgisayar Oyunları ve Koordinat Düzlemleri



Ders 1

Tersine Mühendislik: NinjaCat nasıl çalışır?

| Oyundaki nesne | Ne değişmeli? | Daha detaylıca... |
|----------------|---------------|-------------------|
| <i>bulut</i> | <i>konum</i> | <i>X eksenini</i> |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Koordinatları Bulmak



OYUNCU (NinjaCat) için koordinatlar: (\quad , \quad)
 $x\text{-pozisyonu}$ $y\text{-pozisyonu}$

TEHLİKE (köpek) için koordinatlar: (,)

HEDEF (yakut) için koordinatlar: (,)

Kendi Video Oyunumuz

Geliştiriciler (adın): _____

Arka Plan

Oyunumuzun Ortamı : _____
(Uzay? Çöl? Orman?)

Oyuncu

Oyuncu bir _____. (Örn: Tazmanya Canavarıdır))

Oyuncu sadece yukarı aşağı hareket edebilir.

Hedef

Oyuncu hedefi yakaladıkça puan KAZANIR.

Hedef bir _____. (Örn: Totemdir)

HEDEF sadece sağa sola hareket edebilir.

Tehlike

Oyuncu tehlikeye çarptığında puan KAYBEDER.

Tehlike bir _____. (Örn: Avcı)

Tehlike sadece sağa sola hareket edebilir.

Değerlendirme Pratiğı

Süre: 5 dakika

Çarpma ve bölme sembollerini yazarken bilgisayar sembollerini kullanmayı unutma!

| Matematik | Değerlendirme Çemberi | Racket Kodu |
|-----------------------------|------------------------------|--------------------|
| 5×10 | | |
| $8 + (5 \times 10)$ | | |
| $(8 + 2) - (5 \times 10)$ | | |
| $\frac{5 \times 10}{8 - 2}$ | | |