

# Scratch Uygulamaları\_21

**Konu:**

Ok Fırlatma Oyunu

## Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Döngüler
- Koşullar
- Değişken oluşturma
- Kukla silme
- Kukla ekleme
- Kula kopyalama
- Dekor değiştirme
- Dekor çizme

**Gerekli**

**Malzemeler:**

- Bilgisayar
- Mouse

**Amaçlar:**

- Birden fazla kuklayı aynı anda kontrol etmek
- Yeni Bir kukla yüklemek.

**Kazanımlar:**

- Değişken oluşturmaya öğrenmek.
- Hareketli dekor görünümünü öğrenmek.

## Yönerge:

- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programı veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açılır.
- “Kedi” kuklasının üzerinde bulunan çöp kutusuna basarak bu kukla silinir. Yerine sahnenin sağ alt kısmında bulunan “bir kukla seç” butonuna tıklanarak bilgisayardan ok ve okçu kuklaları yüklenir. (Drive görseller klasöründen indirebilirsiniz). Ardından Scratch’de mevcut olan balon kuklası da eklendikten sonra hepsinin boyutu küçültülür. Bir dekor seçilir ve DEĞİŞKEN'lere girilerek, ok sayısı ve puan isimli iki farklı değişken oluşturulur.



- Okçunun kodları aşağıdaki gibidir;



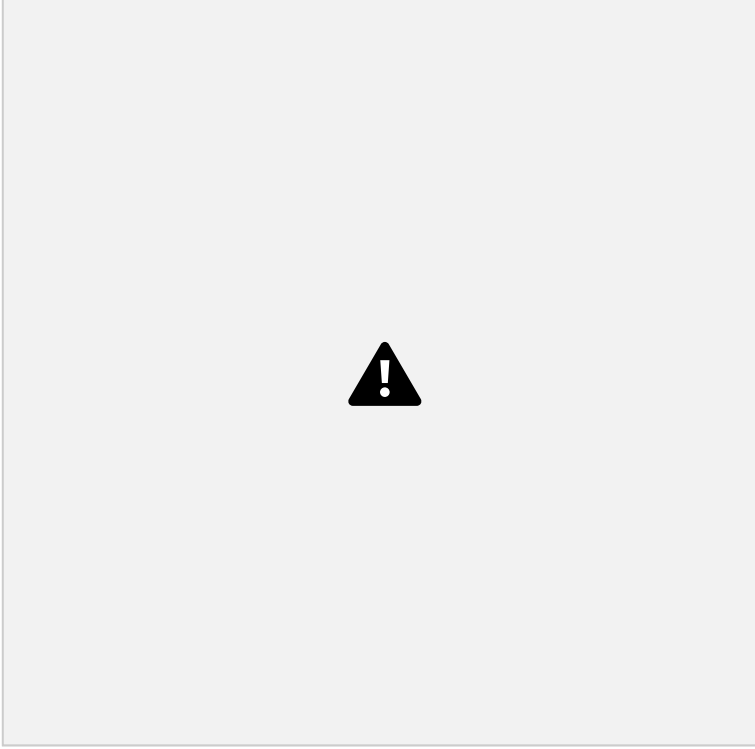
- Ok kuklasının kodları aşağıdaki gibidir;



- Balon kuklasının kodları aşağıdaki gibidir;



- Daha sonra balonları arttırmak için balon kuklasının üzerine sağ tıklayıp kopyasını çıkarta basılır. Kopyalanan balonların kodları da aynı şekilde kopyalanmıştır. Bu şekilde toplamda 5 balon olacak şekilde kopyalama işlemi yapılır. Balonların koordinatları aynı olduğundan hepsi aynı konumda görüneceğinden, tüm balonların yalnızca x koordinatları değiştirilir.
  1. Balonun x değerleri 0 kalırken;
  2. Balonun x değerleri 50;
  3. Balonun x değerleri 100;
  4. Balonun x değerleri 150;
  5. Balonun x değerleri 200 olarak değiştirilir. Balonların son konumları şu şekilde görünecektir;



- Yeni bir kukla seç kısmından çizim seçeneğine basılarak, bir game over görseli tasarlanır;



- Game over kuklasının kodları aşağıdaki gibidir;



- Tüm kodlar bittikten sonra “yeşil bayrak” a tıklayarak oyun başlatılır.