

Scratch Uygulamaları_22

Konu: Yılan Oyunu

Öğrenilen Kavramlar:

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

Gerekli Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

Amaçlar:

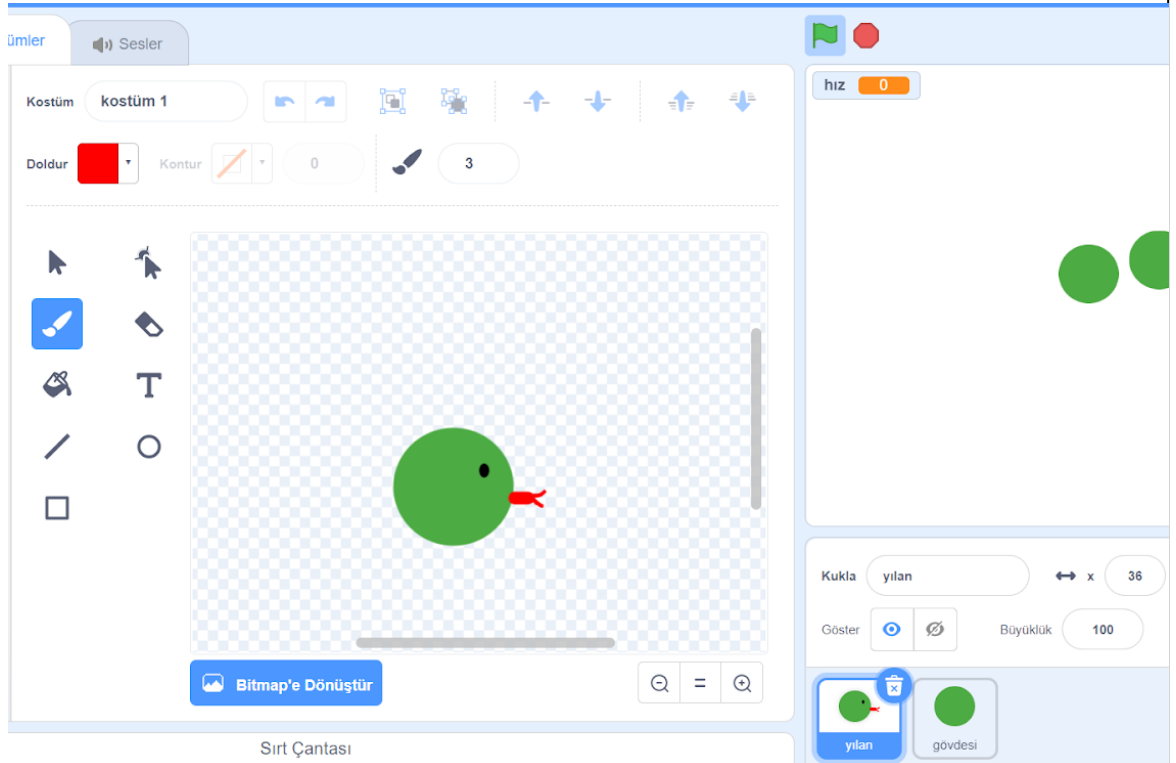
- Birden fazla kuklayı aynı anda kontrol etmek
- Yeni Bir kukla yüklemek.

Kazanımlar:

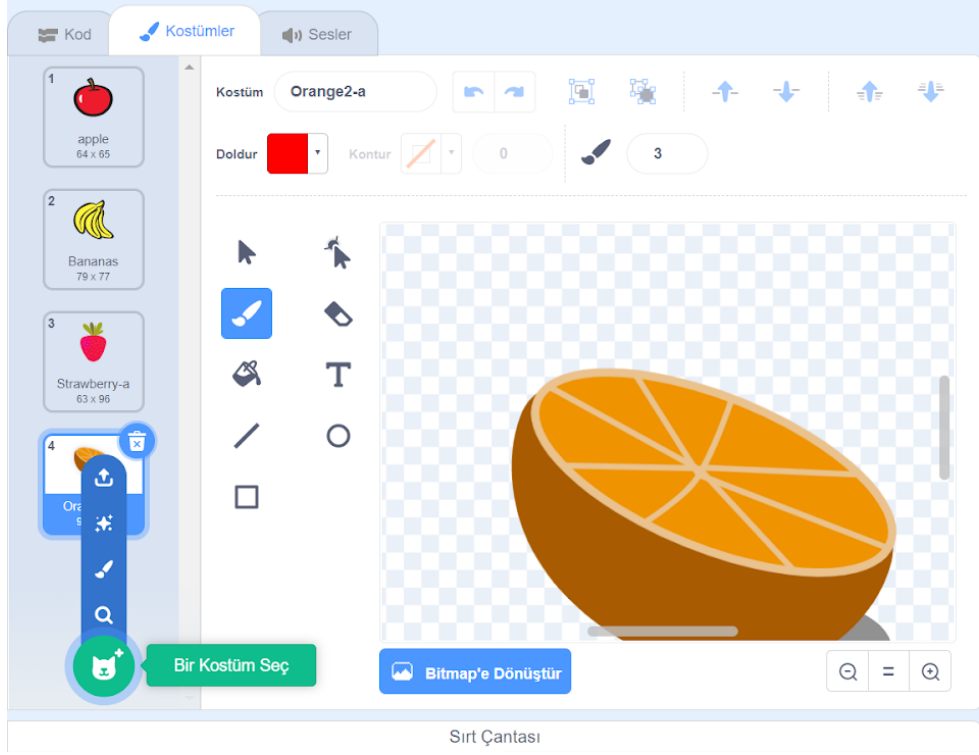
- Değişken oluşturmaya öğrenmek.

Yönerge:

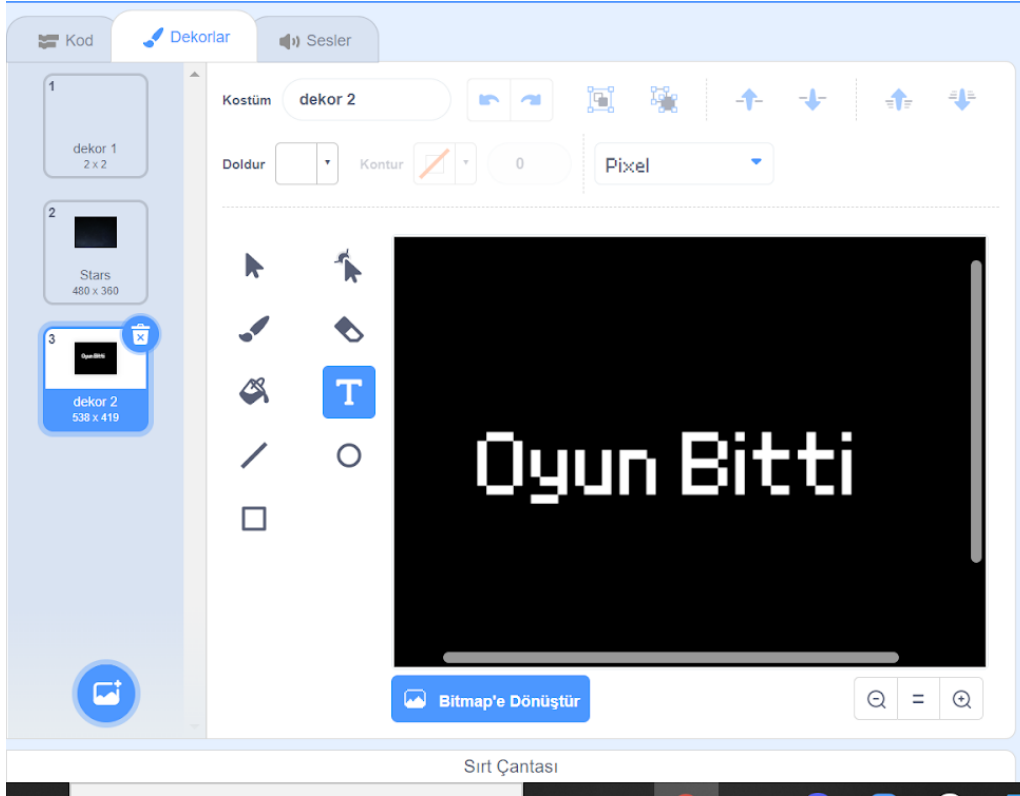
- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programı veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açılır.
- "Kedi" kuklasının üzerinde bulunan çöp kutusuna basarak bu kukla silinir. Yerine sahnenin sağ alt kısmında bulunan "bir kukla seç" butonundan "çizim"e tıklanarak aşağıdaki görsel çizilir ve kopyası çıkartılır.



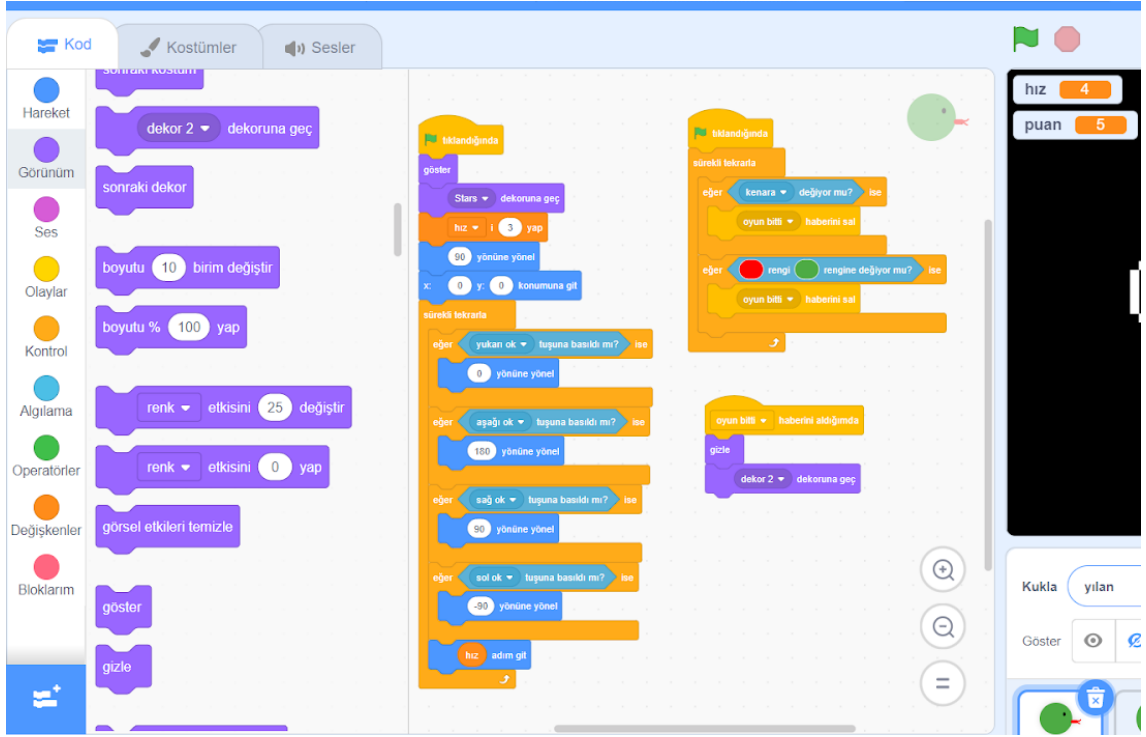
- Daha sonra kukla seç butonundan meyve kuklası seçilir ve kostümler sekmesine tıklanarak seçilen meyveye farklı meyve kostümleri eklenir.



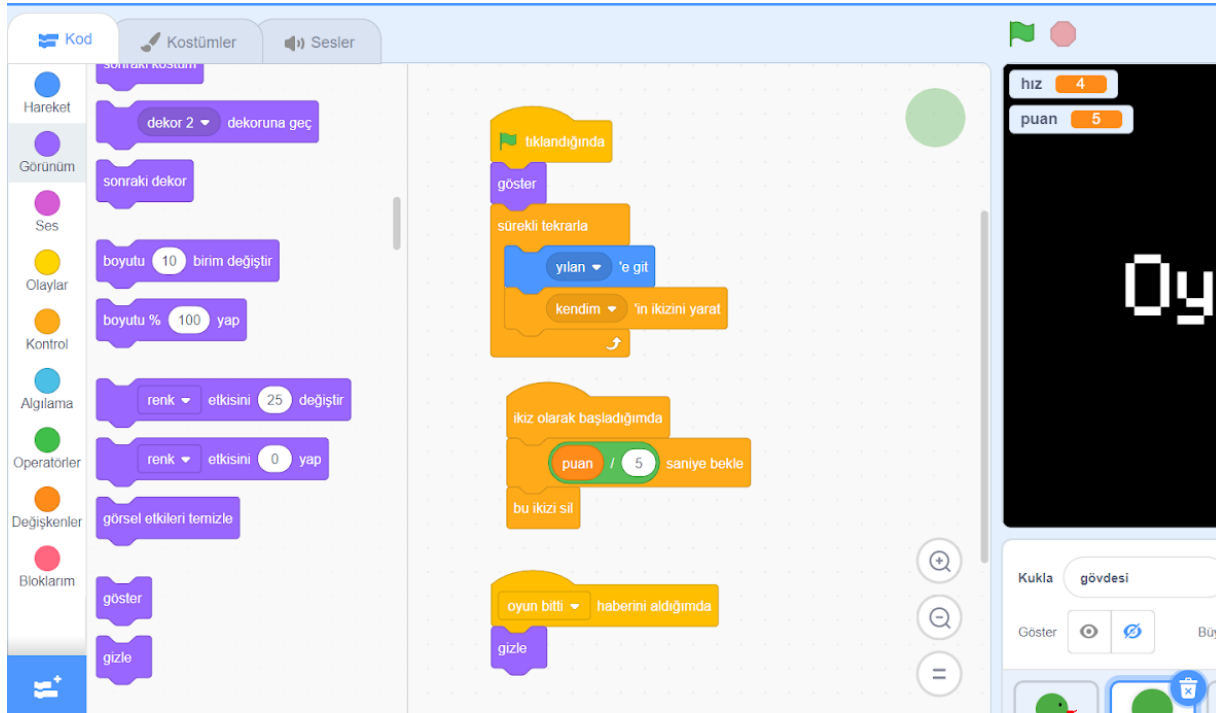
- Sonrasında oyun için bir dekor seçilir. Seçildikten sonra dekor seçilen bölümden "çiz"e basılarak "Oyun bitti" dekoru oluşturulur.



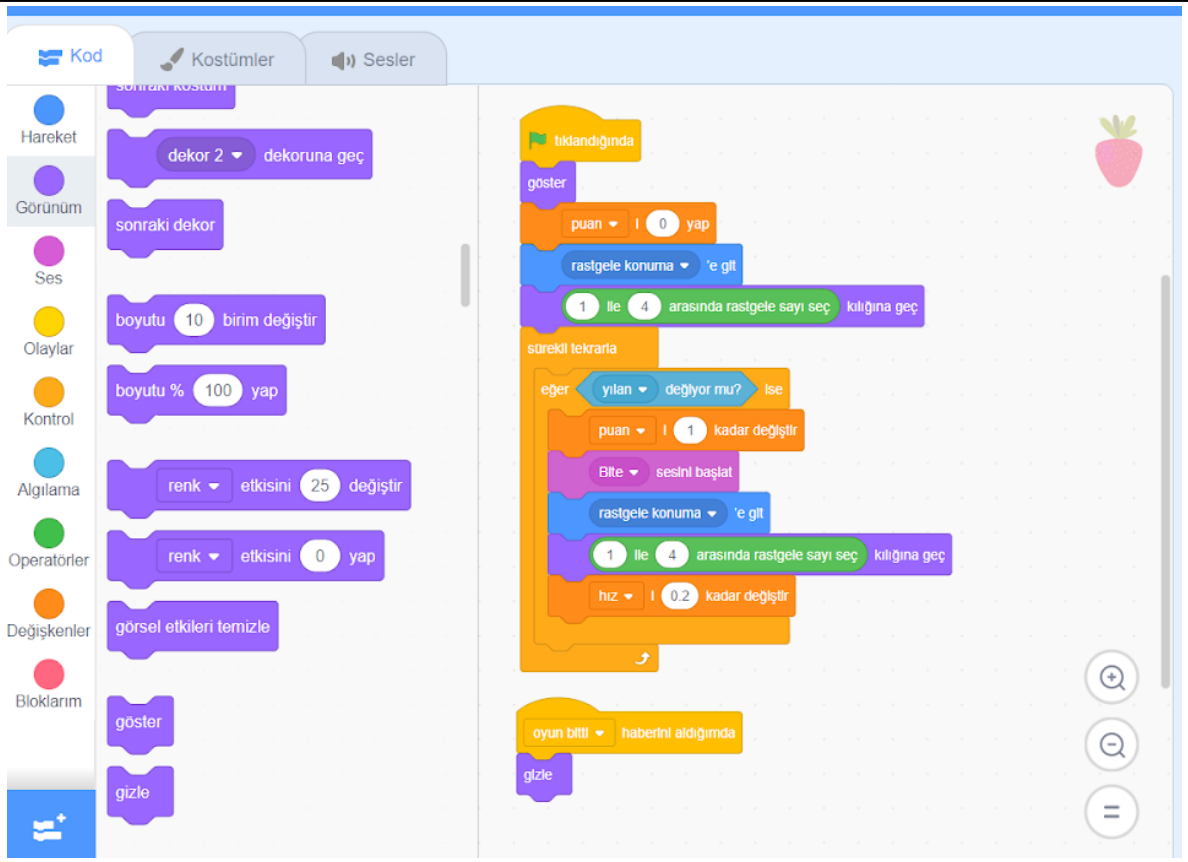
- Hız ve Puan değişkenleri oluşturulduktan sonra Yılan kuklasının kodları aşağıdaki gibi yazılır:



- Kopyasını çıkarmış olduğumuz gövde kuklasının kodları da aşağıdaki gibidir:



- Son olarak meyve kuklasının kodları da şu şekildedir:



- Tüm kuklaların kodları bittikten sonra bayrak butonuna tıklanarak oyun çalıştırılır.