

Scratch Uygulamaları_20

Konu: Mario Oyunu

Öğrenilen Kavramlar:

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

Gerekli Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

Amaçlar:

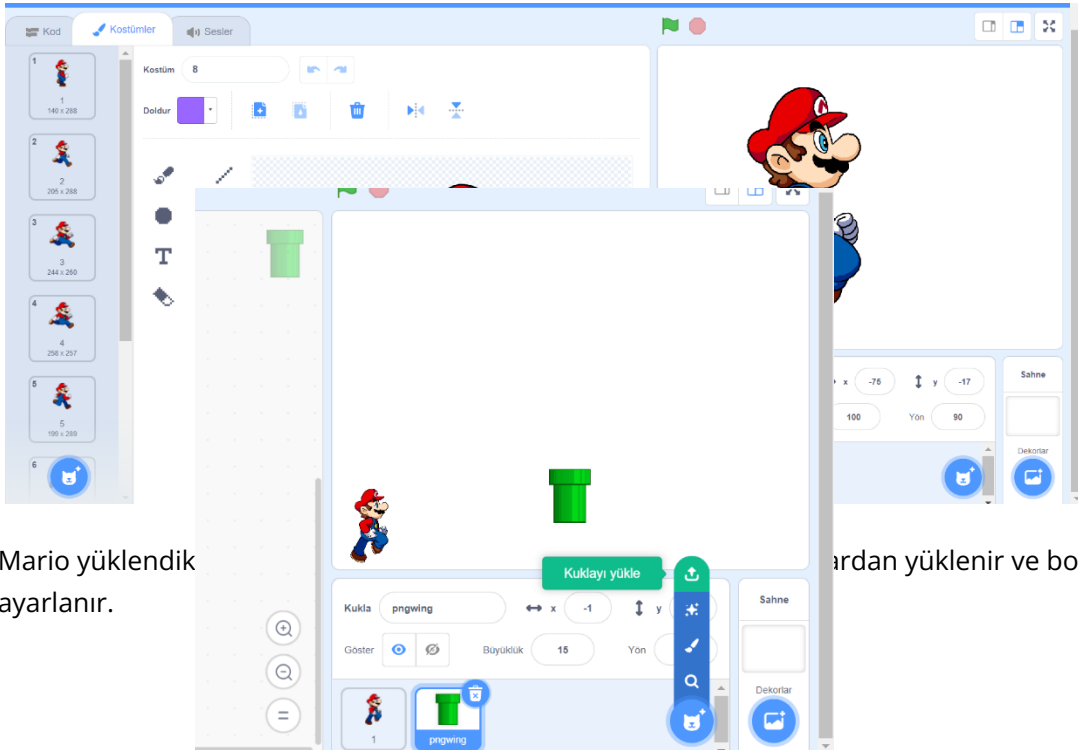
- Birden fazla kuklayı aynı anda kontrol etmek
- Yeni Bir kukla yüklemek.

Kazanımlar:

- Değişken oluşturmaya öğrenmek.
- Hareketli dekor görünümünü öğrenmek.

Yönerge:

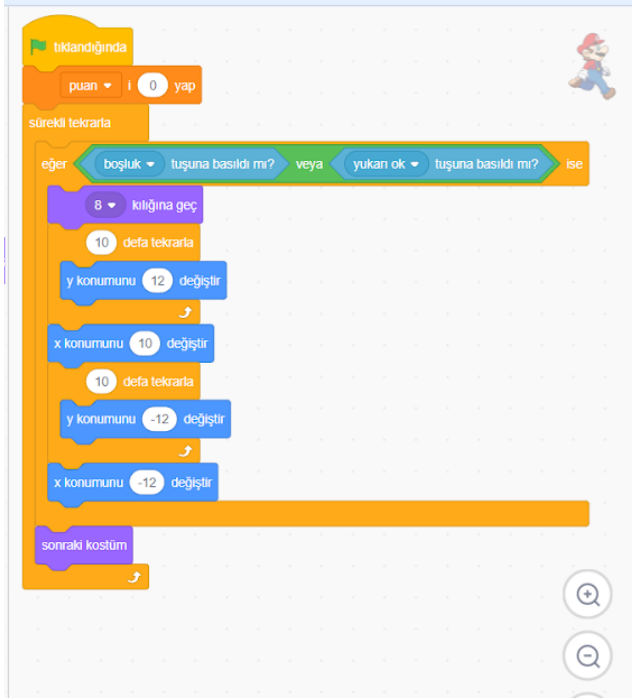
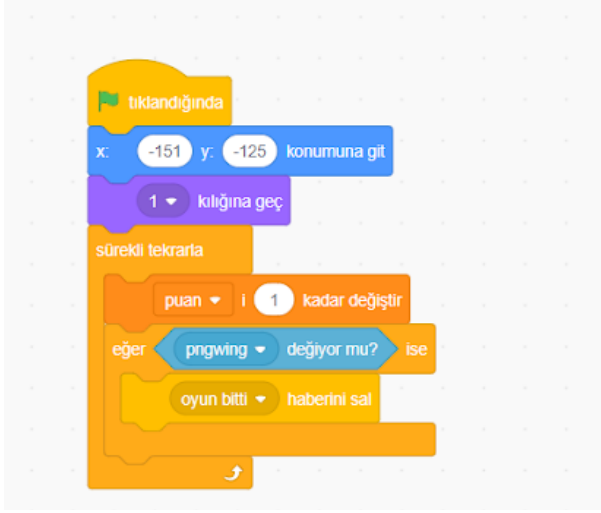
- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programı veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açılır.
- “Kedi” kuklasının üzerinde bulunan çöp kutusuna basarak bu kukla silinir. Yerine sahnenin sağ alt kısmında bulunan “bir kukla seç” butonuna tıklanarak bilgisayardan mario ve boru kuklaları yüklenir. (Drive görseller klasöründen indirebilirsiniz). 1 numaralı mario görseli kukla olarak yüklenip boyutu küçültüldükten sonra kostümlere girerek diğer mario görselleri sırasıyla aşağıdaki gibi kostüm olarak yüklenir.



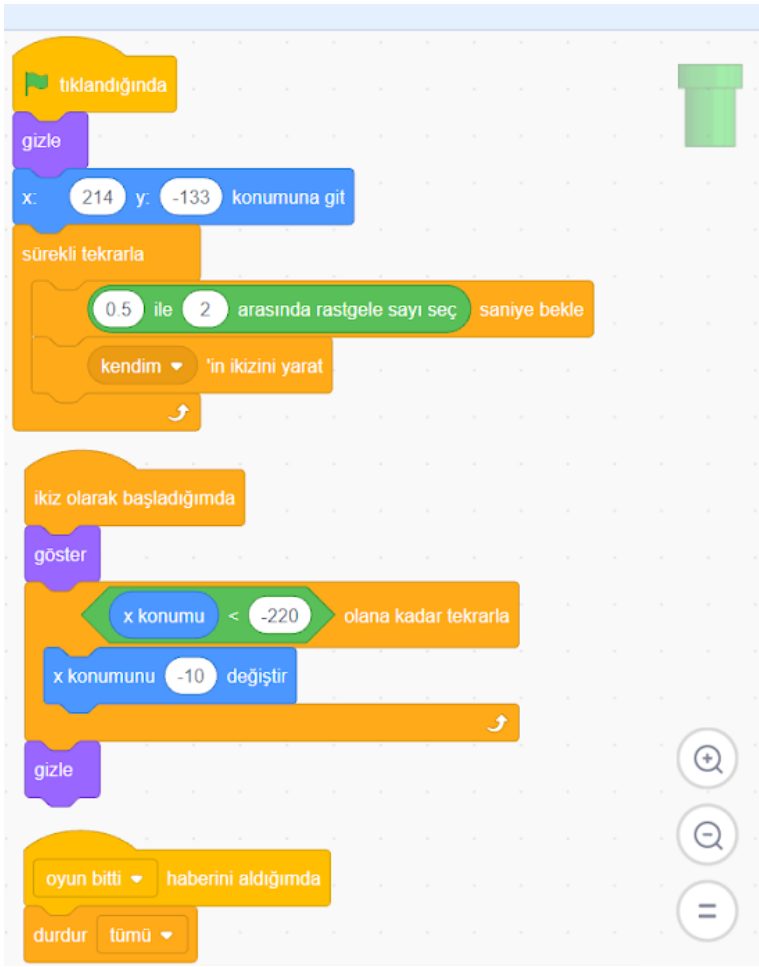
- Mario yüklendik ayarlanır.

ardan yüklenir ve boyutu

- Tercihe göre bir dekor seçildikten sonra değişkenlerden bir "puan değişkeni oluşturulur.
- Mario kodları aşağıdaki gibidir.



- Boru kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



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