## Scratch Uygulamaları\_16

Konu: Elma Yakalama Oyunu

## Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Döngüler
- Ses ekleme
- Kukla silme
- Kukla ekleme
- Değişken oluşturma
- Dekor ekleme

Gerekli	Bilgisayar
Malzemeler:	Mouse
Amaçlar:	Scratch kod blokları yardımıyla oyun tasarlamak
	Birden fazla kuklayı aynı anda kontrol etmek
	Yeni kod bloğu setleri oluşturmak
Kazanımlar:	<ul> <li>Döngü ve koşul bloklarını kullanır.</li> </ul>
	x-y koordinat düzlemini kullanır.
	Yeni blok oluşturarak değişken oluşturur.
	Kod blokları yardımıyla oyun tasarlar.

## Yönerge:

- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programı veya <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> adresinden hesap acılır.
- "Kedi" kuklasının üzerinde bulunan çöp kutusuna basarak bu kukla silinir. Yerine sahnenin sağ alt kısmında bulunan "bir kukla seç" butonuna tıklanarak "elma", "çizgi", "kase" ve "meyve salatası" kuklaları eklenir.
- Yine sahnenin sağ alt kısmında bulunan "bir dekor seç" butonuna tıklanarak bir dekor eklenir.
- "Elma" kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;

```
tıklandığında

göster

puan ▼ i 0 yap

x konumunu -240 ile 240 arasında rastgele sayı seç yap

y konumunu 200 yap

sürekli tekrarla

y konumunu -2 değiştir

eğer Bowl ▼ değiyor mu? ise

puan ▼ i 5 kadar değiştir

x: -240 ile 240 arasında rastgele sayı seç y: 200 konumuna git
```

• "Meyve salatası" kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



• "Kase" kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



• "Çizgi" kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



- Tüm kodlar bittikten sonra "yeşil bayrak"a tıklayarak oyun başlatılır.
- Oyun geliştirilmek istenirse sahnenin sağ alt kısmında bulunan "bir kukla seç" butonuna tıklanarak "portakal" kuklası eklenir.
- "Elma", "kase" ve "meyve salatası" kuklalarının kodları aynı kalır.
- "Çizgi" kuklasına yazılacak yeni kodlar aşağıdaki gibidir;

```
tıklandığında
sürekli tekrarla

eğer Apple → değiyor mu? veya Orange → değiyor mu? ise

2 saniye boyunca Tebrikler! Kazandığınız puan: ve puan 'i birleştir de

eğer puan > 50 ise

meyve salatası → haberini sal
```

• "Portakal" kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;

```
göster

göster

göster

göster

gizle

puan ▼ i 0 yap

x konumunu -240 ile 240 arasında rastgele sayı seç yap

y konumunu 200 yap

sürekli tekrarta

y konumunu -2 değiştir

eğer Bowl ▼ değiyor mu? ise

puan ▼ i 10 kadar değiştir

x: -240 ile 240 arasında rastgele sayı seç y: 200 konumuna git
```

- Tüm kodlar bittikten sonra "yeşil bayrak"a tıklayarak oyun başlatılır.
- İsteğe bağlı olarak "puan" ve "eğer\_ise" koşulları değiştirilerek oyun farklı şekillerde denenebilir.