

Scratch Uygulamaları_16

Konu: Elma Yakalama Oyunu

Öğrenilen Kavramlar:

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

Gerekli

Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

Amaçlar:

- Scratch kod blokları yardımıyla oyun tasarlamak
- Birden fazla kuklayı aynı anda kontrol etmek
- Yeni kod bloğu setleri oluşturmak

Kazanımlar:

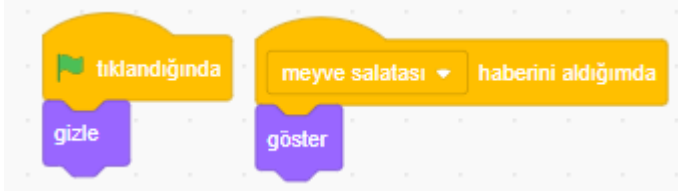
- Döngü ve koşul bloklarını kullanır.
- x-y koordinat düzlemini kullanır.
- Yeni blok oluşturarak değişken oluşturur.
- Kod blokları yardımıyla oyun tasarlar.

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 “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;



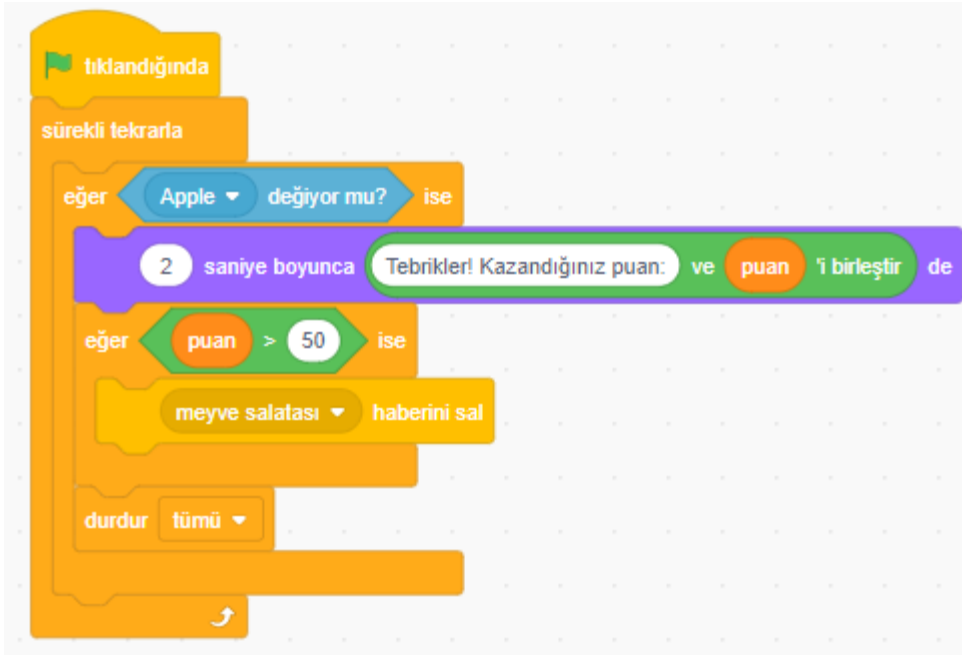
- “Meyve salatası” kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



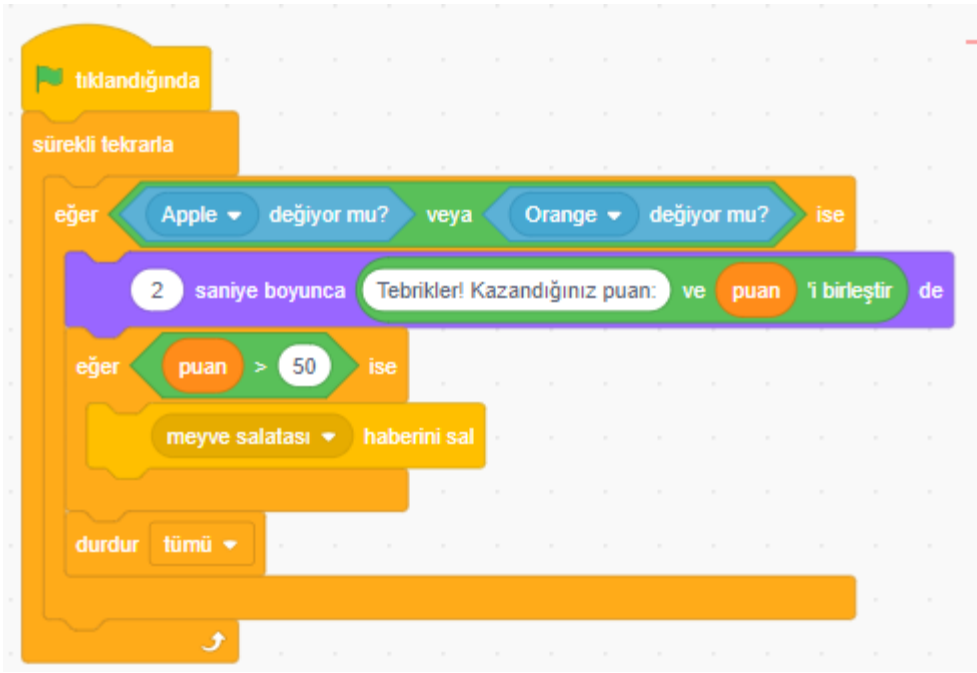
- “Kase” kuklasına yazılacak kodlar aşğıdaki gibidir;



- “Çizgi” kuklasına yazılacak kodlar aşğıdaki 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 aşğıdaki gibidir;



- “Portakal” kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



- Tüm kodlar bittikten sonra “yeşil bayrak” a tıklayarak oyun başlatılır.
- İsteğe bağlı olarak “puan” ve “eğer_ise” koşulları değiştirilerek oyun farklı şekillerde denenebilir.