

# Scratch Uygulamaları\_11

**Konu:**

Kovalamaca Oyunu

## Öğrenilen Kavramlar:

- Olayı başlatma
- Hareket komutu
- x-y koordinat düzlemi
- Yönler
- Kukla ekleme
- Döngüler
- Sesler
- Koşullar
- Değişken
- Dekor ekleme/çizme

## Gerekli

## Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

## Amaçlar:

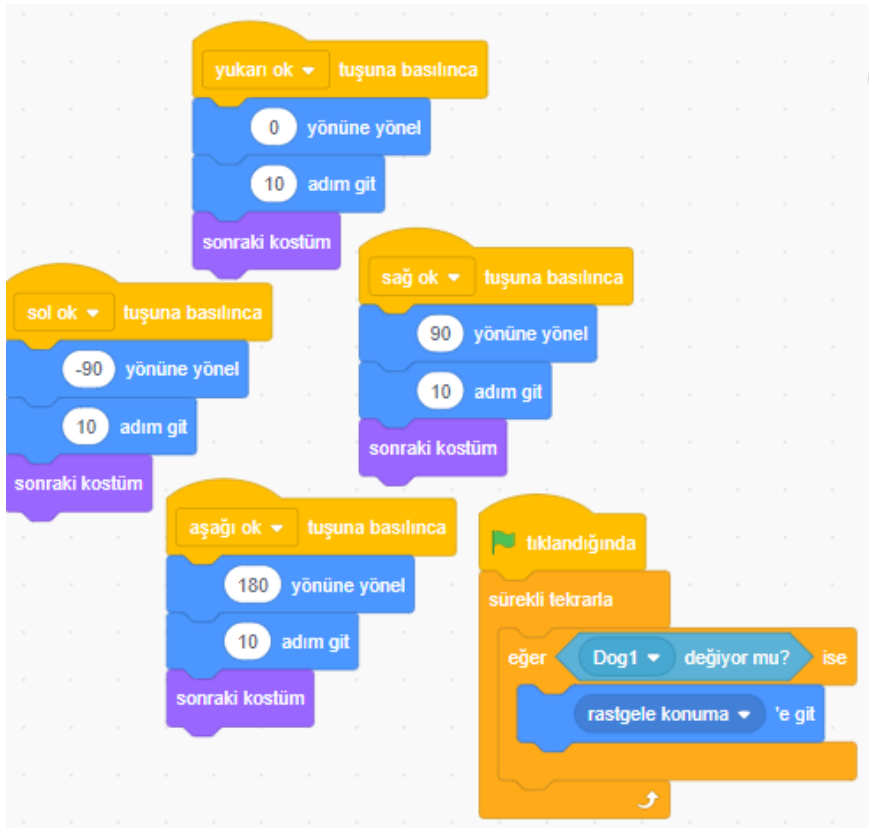
- Scratch kod blokları yardımıyla oyun tasarlamak
- Birden fazla kuklayı aynı anda kontrol etmek
- Yeni kod bloğu setleri oluşturmak

## Kazanımlar:

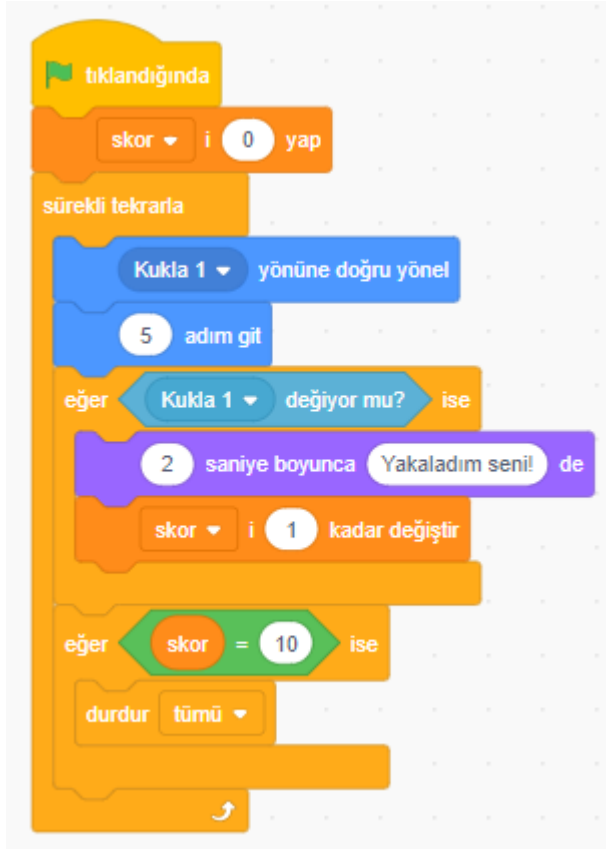
- Değişken oluşturur.
- Olay başlatma bloğunu kullanarak kod bloğunu çalıştırır.
- Mantıksal operatörleri kullanır.
- Fonksiyon oluşturur.
- Dekor ekler.
- x-y koordinat düzlemini kullanır ve orijin kavramını öğrenir.

## Yönerge:

- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programı veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açılır.
- Kedi kuklasının yanına sahnenin sağ alt kısmında bulunan “bir kukla seç” butonuna tıklanarak “köpek” kuklası eklenir.
- “Kedi” kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



- “Köpek” kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



- Tüm kodlar bittikten sonra “yeşil bayrak”a tıklayarak oyun başlatılır.
- İsteğe göre “eğer\_ise” ve “skor” koşulları değiştirilerek oyun farklı şekillerde denenebilir.