

Scratch Uygulamaları_18

Konu:

Hayalet Avı

Öğrenilen Kavramlar:

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

Gerekli

Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse

Amaçlar:

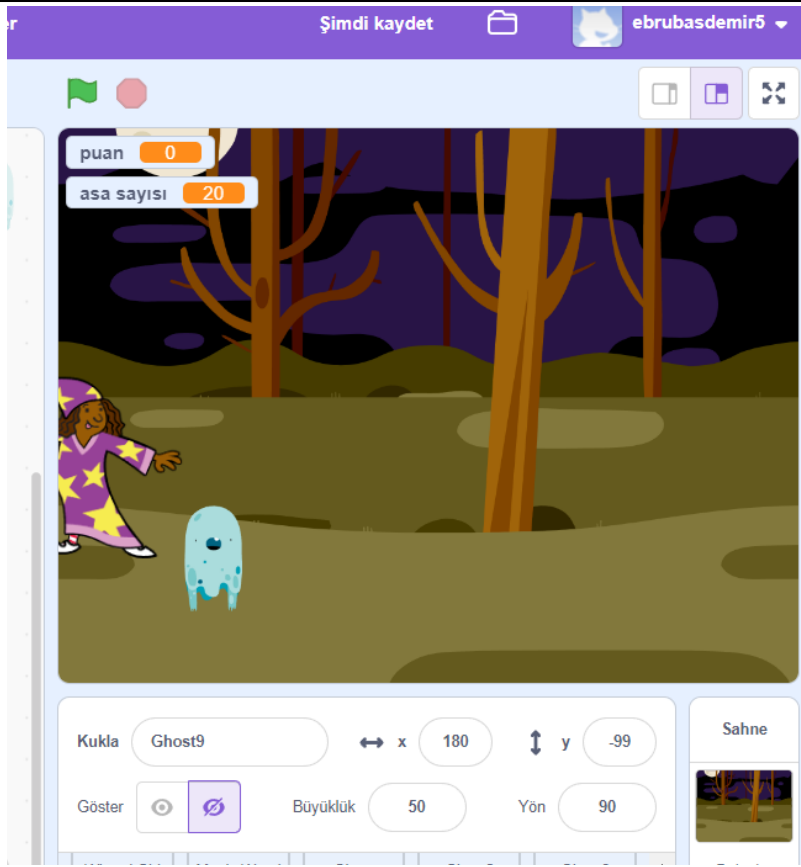
- Birden fazla kuklayı aynı anda kontrol etmek
- Yeni Bir kukla yüklemek.

Kazanımlar:

- Değişken oluşturmaya öğrenmek.
- Hareketli dekor görünümünü öğrenmek.
- Kukla kopyalamayı öğrenmek

Yönerge:

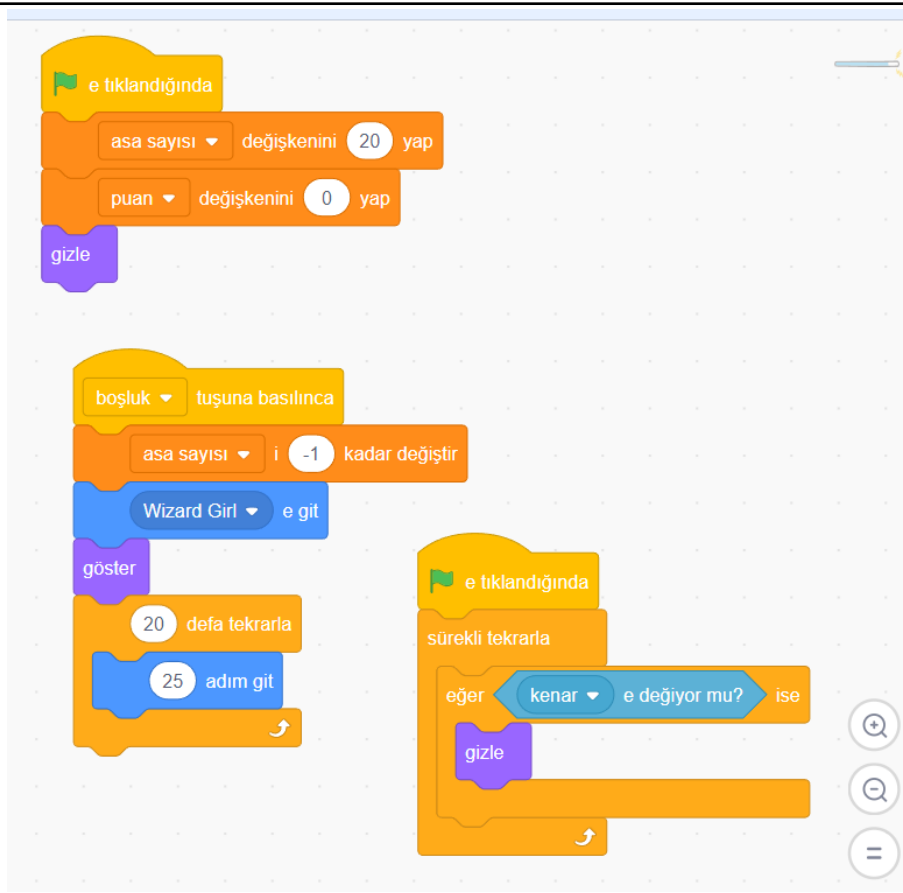
- Bilgisayarda yüklü olan Scratch 3 programı veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açılır.
- "Kedi" kuklasının üzerinde bulunan çöp kutusuna basarak bu kukla silinir. Yerine sahnenin sağ alt kısmında bulunan "bir kukla seç" butonuna tıklanarak Wizard Girl, Magic Wand ve Ghost kuklaları seçilir. Hepsinin boyutu küçültülür(Wizard Girl; 75, Magic Wand;50, Ghost;50). Bir dekor seçilir ve DEĞİŞKEN'lere girilerek, asa sayısı ve puan isimli iki farklı değişken oluşturulur.



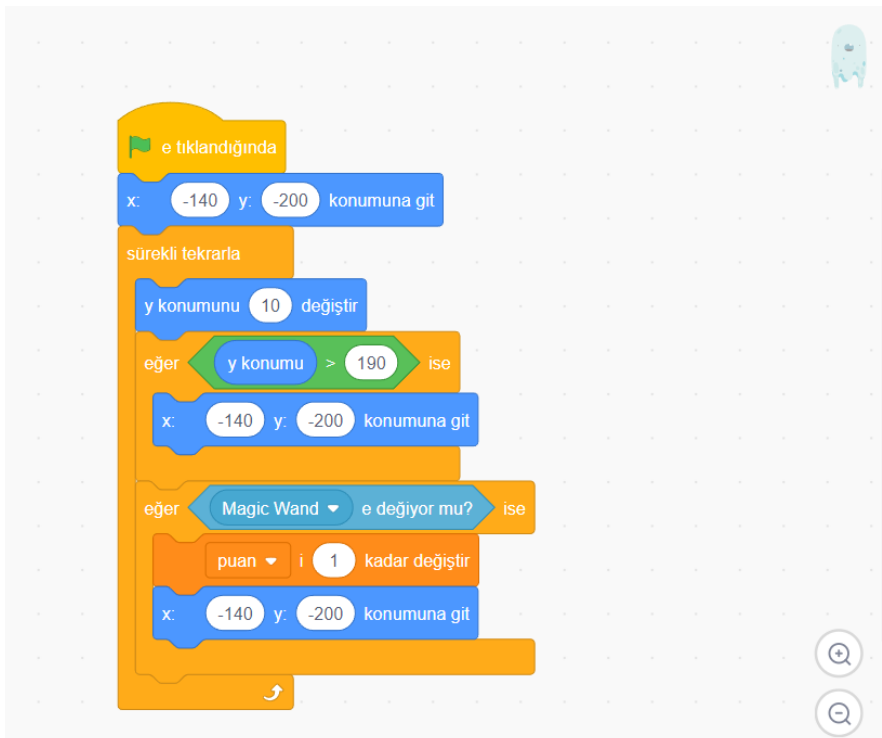
- Wizard Girl'ün kodları aşağıdaki gibidir;



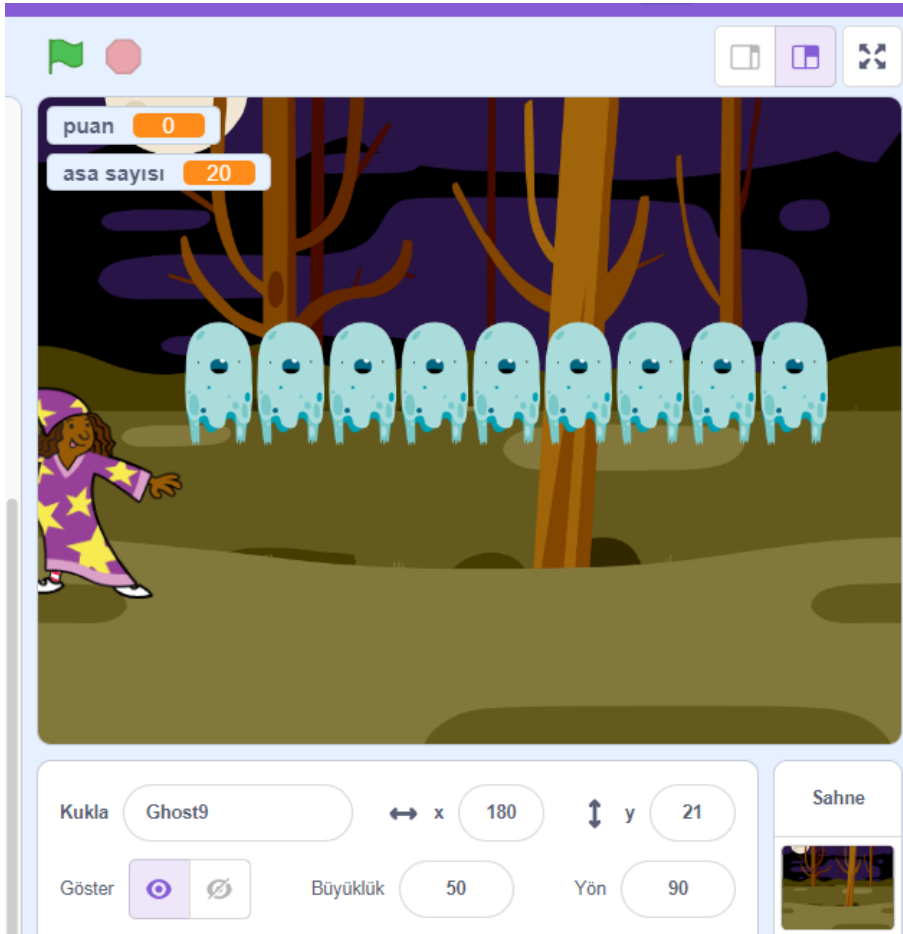
- Magic Wand kuklasının kodları aşağıdaki gibidir;



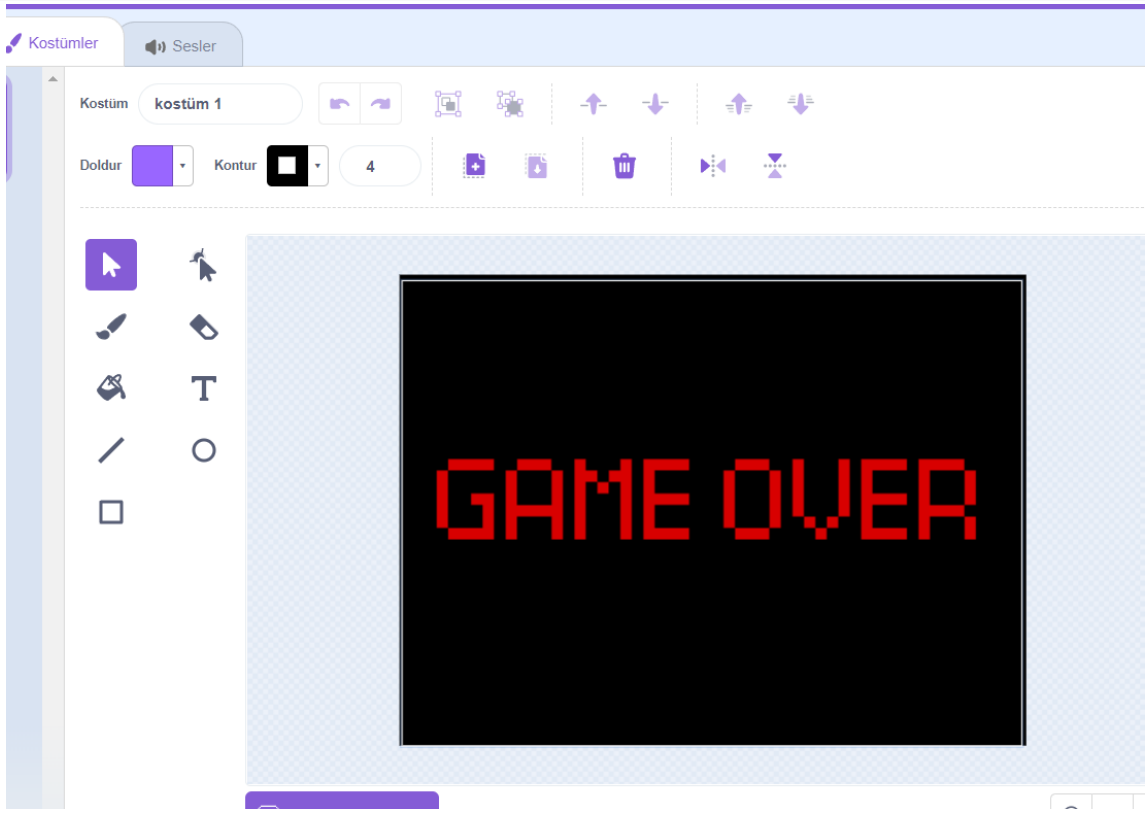
- Ghost kuklasının kodları aşağıdaki gibidir;



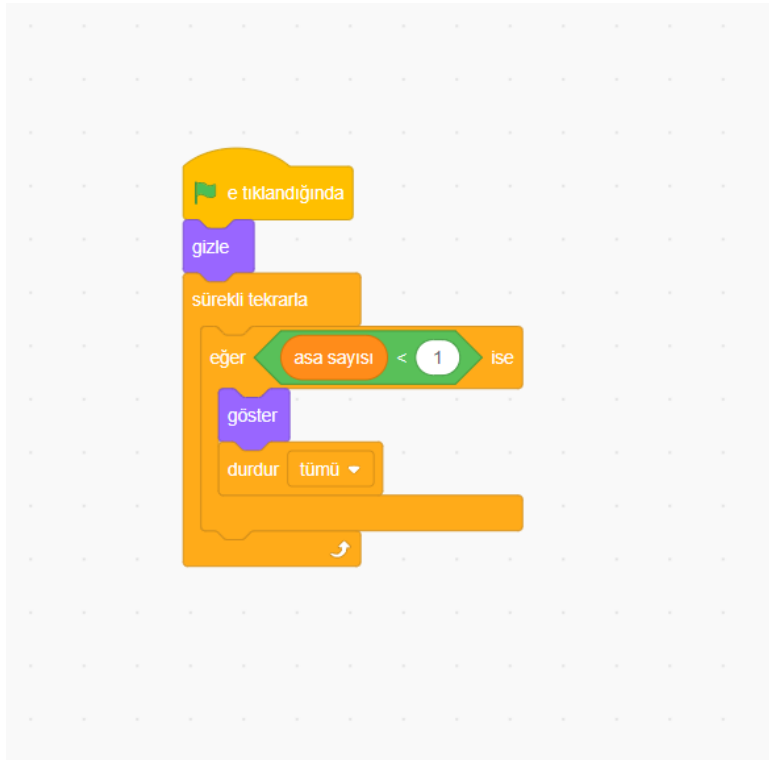
- Daha sonra hayaletleri arttırmak için ghost kuklasının üzerine sağ tıklayıp kopyasını çıkarta basılır. Kopyalanan hayaletlerin kodları da aynı şekilde kopyalanmıştır. Bu şekilde toplamda 9 ghost olacak şekilde kopyalama işlemi yapılır. Hayaletlerin koordinatları aynı olduğundan hepsi aynı konumda görüneceğinden, tüm hayaletlerin yalnızca x koordinatları değiştirilir.
 1. Ghostun x değerleri -140 kalırken;
 2. Ghostun x değerleri -100;
 3. Ghostun x değerleri -60;
 4. Ghostun x değerleri -20;
 5. Ghostun x değerleri 20;
 6. Ghostun x değerleri 60;
 7. Ghostun x değerleri 100;
 8. Ghostun x değerleri 140;
 9. Ghostun x değerleri 180 olarak değiştirilir. Ghostların son konumları şu şekilde görünecektir;



- Yeni bir kukla seç kısmından çizim seçeneğine basılarak, bir game over görseli tasarlanır;



- Game over kuklasının kodları aşağıdaki gibidir;



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