

# Kovalamaca Oyunu

**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 programını çalıştırılm veya <https://scratch.mit.edu/> adresinden hesap açalım.

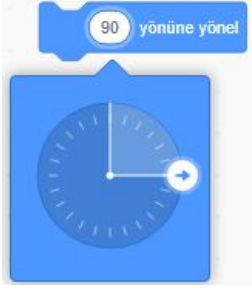
### Kuklalar bölümünden Kukla1(Kedi) kuklası seçiliyken;



- Kedi kuklasını klavyedeki yön tuşları ile hareket ettirelim. Bunun için Olaylar dizisinden “boşluk tuşu basılınca” bloğundan 4 tane alalım ve her biri bir yön belirtecek şekilde görevlerini değiştirelim.



Yön tuşları belirlendikten sonra bu blokların altına Hareket dizisinden “derece yönüne yönel” bloğunu ekleyelim.



Kedi kuklasını yönlendirmek için gerekli olan kodları aşağıdaki gibi yapalım.



Kedi kuklası Dog1 kuklası ile çarpıştığında rastgele bir konuma gitmesini sağlayacak kodları yazalım.



- Sahnenin sağ alt kısmında bulunan "bir kukla seç" butonuna tıklanarak "dog" kuklası ekleyelim.



**Kuklalar bölümünden dog kuklası seçiliyken;**



Yeşil bayrağa tıklandığında Dog1 kuklası kediye doğru yönelecek ve 5 adım atacak kod bloklarını yazalım.

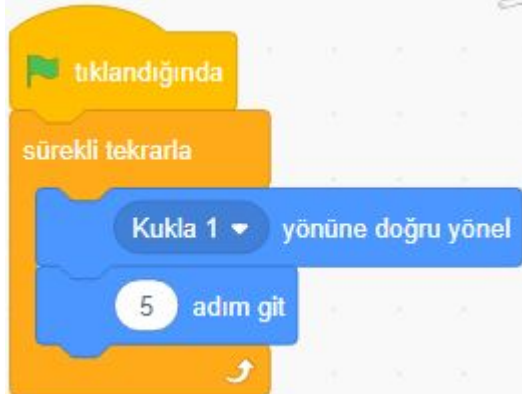
Olaylar dizisinden "Yeşil Bayrak tıklandığında" bloğunu alalım ve altına da Hareket dizisinden "fare-imleci yönüne doğru yönel" bloğunu alalım ve onu kukla1 şeklinde güncelleyelim.



Aynı zamanda kuklanın kukla1'e doğru hareket etmesi için Hareket dizisinden "adım git" bloğunu alalım. Adım sayısını 5 olarak güncelleyelim.



Dog1 kuklasının mouse imlecini sürekli olarak takip etmesi için bu blokları Kontrol dizisinden "Sürekli Tekrarla" bloğu içerisine alalım.



Daha sonra dog1 kuklasının kukla1(kedi) kuklasına deęip deęmedini kontrol edelim. Deędięinde "Yakaladım seni!" ifadesini desin.

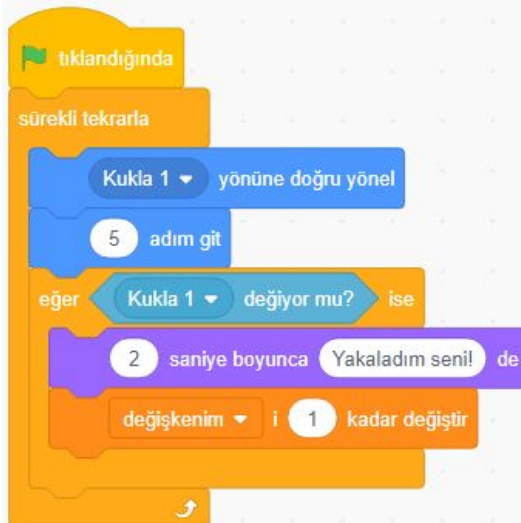
Bu işlem için öncelikle Kontrol dizisinden “eğer ise” bloğunu alalım ve koşul olarak da Algılama dizisinden “değişiyor mu” bloğunu alalım ve ifadesini kukla1 şeklinde güncelleyelim. Adım git bloğunun altına yerleştirelim.



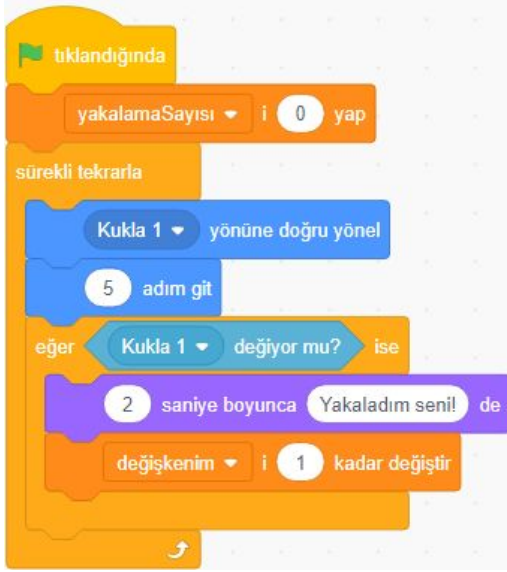
Koşulun sağlanması durumunda yani Dog1 kuklası Kukla1'e değiştiğinde yapması gerekenleri anlatan kod bloklarını yazalım. Görünüm dizisinden “2 saniye boyunca de” bloğunu alalım ve ifade kısmına “Yakaladım seni!” yazalım.



Oyunumuzda yakalanma sayısını tutmak istersek; Yakalanma sayısını tutacak bir değişkene ihtiyaç var. Bunun için Değişkenler dizisinden “bir değişken oluştur” düğmesine tıklayalım ve değişken adını yazalım.



Kuklaların birbirlerine değdikçe yakalama sayısı 1 artacaktır. Eđer oyuna yeni başladığınızda eski yakalanma sayısı devam ediyorsa "Yeşil bayrak tıkladığında" bloğunun altına "yakalam sayısı 0 yap" bloğu koyabilirsiniz.



- "Köpek" kuklasına yazılacak kodlar aşağıdaki gibidir;



- Tüm kodlar bittikten sonra "yeşil bayrak"a tıklayarak oyun başlatılır.
- İsteğe göre "eđer\_ise" ve "skor" koşulları değıştırilerek oyun farklı şekillerde denenebilir.

