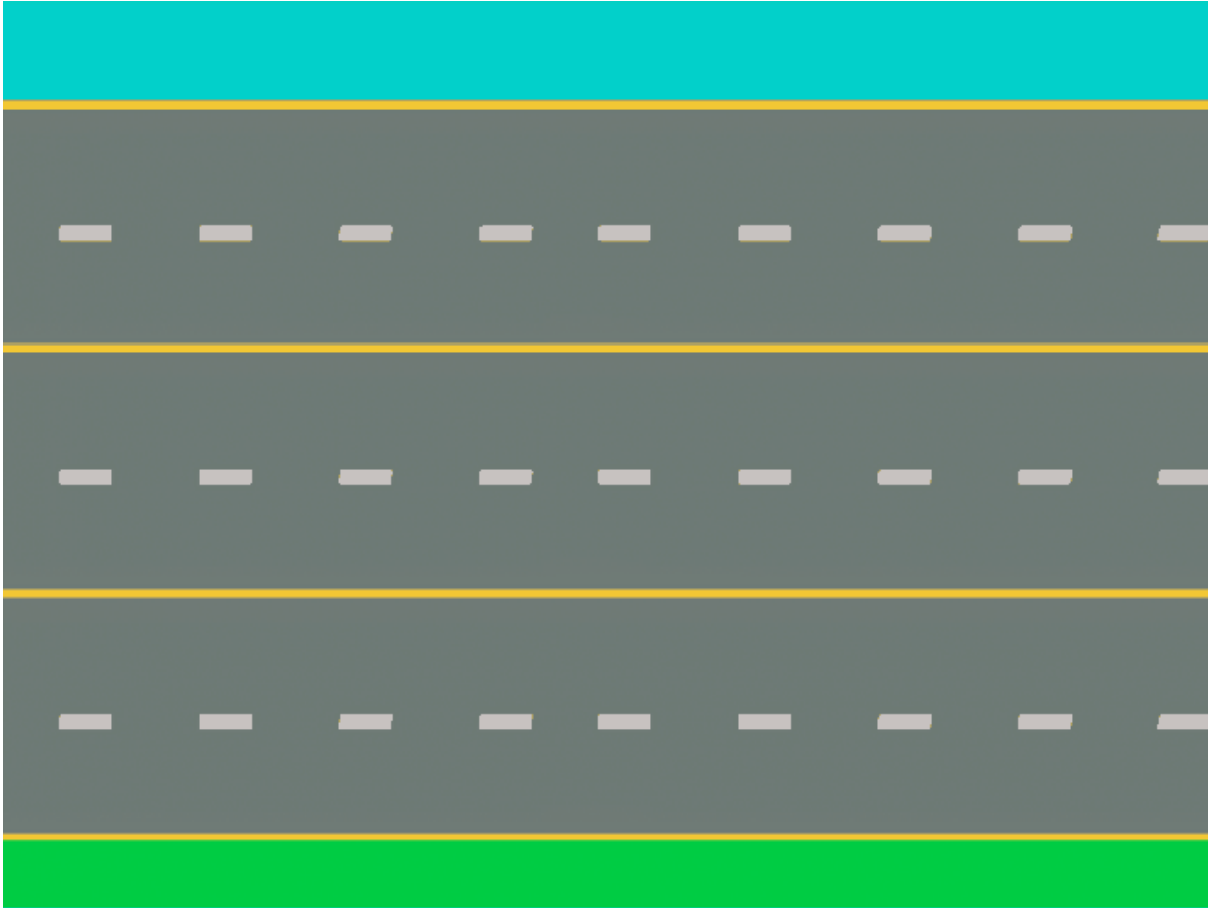




Bugün sizlerle **Scratch Programını** kullanarak yeni etkinliğimiz olan **Karşıya Geçme Oyunu** hazırlayacağız. Bu etkinlik ile Scratch kullanım becerimizi biraz daha geliştireceğiz. Bu etkinlik ile **Yön Tuşlarının kullanımının öğrenilmesi, Haber Salmak ve Haber geldiğinde ne yapılacağına dair bilgiler edinilmesi amaçlanmıştır.**

Yol resmini çizmek vakit alacağından asıl önceliğimiz olan kod yazma önceliğimizi gölgelememesi sebebiyle ben oluşturduğum yol resmini aşağıya ekleyeceğiz.

YOL



Üzerine sağ tıklayıp resmi farklı kaydet diyerek bilgisayarınıza kaydediniz. Dilerseniz sizde benzer yol şekli çizebilirsiniz.

KUKLALAR



Yukarıda resimde eklediğimiz zemin ve kuklaları kullanacağız. Zemin resminde istediğiniz değişiklikleri yapabilir kendinize göre düzenleyebilirsiniz. Diğer karakterleri de kendinize göre ayarlayabilirsiniz. Birkaç araba, bir otobüs, kırmızı bayrak ve kurbağa karakteri ekleyiniz.

SAHNE DÜZENİ



Karakterleri ekledikten sonra düzeni ayarlamak **size kalmış**. Örneğin yukarıdaki gibi yerleştirebilirsiniz. **Siz istediğiniz gibi dizayn edebilirsiniz**. Ayrıca Zemin düzenlemeyi daha önceki etkinliklerimizde öğrenmiştik.

Animasyonun **dizayn** kısmını bitirdik. **Bu etkinlikte asıl önemli olan kodlardır**. Bu yüzden karakterlere gerekli kodları ekleyerek onları animasyona çevireceğiz. Hemen kodumuzu ekleyelim.

KODLAMA

ARKAPLAN RESMİ KODLARI

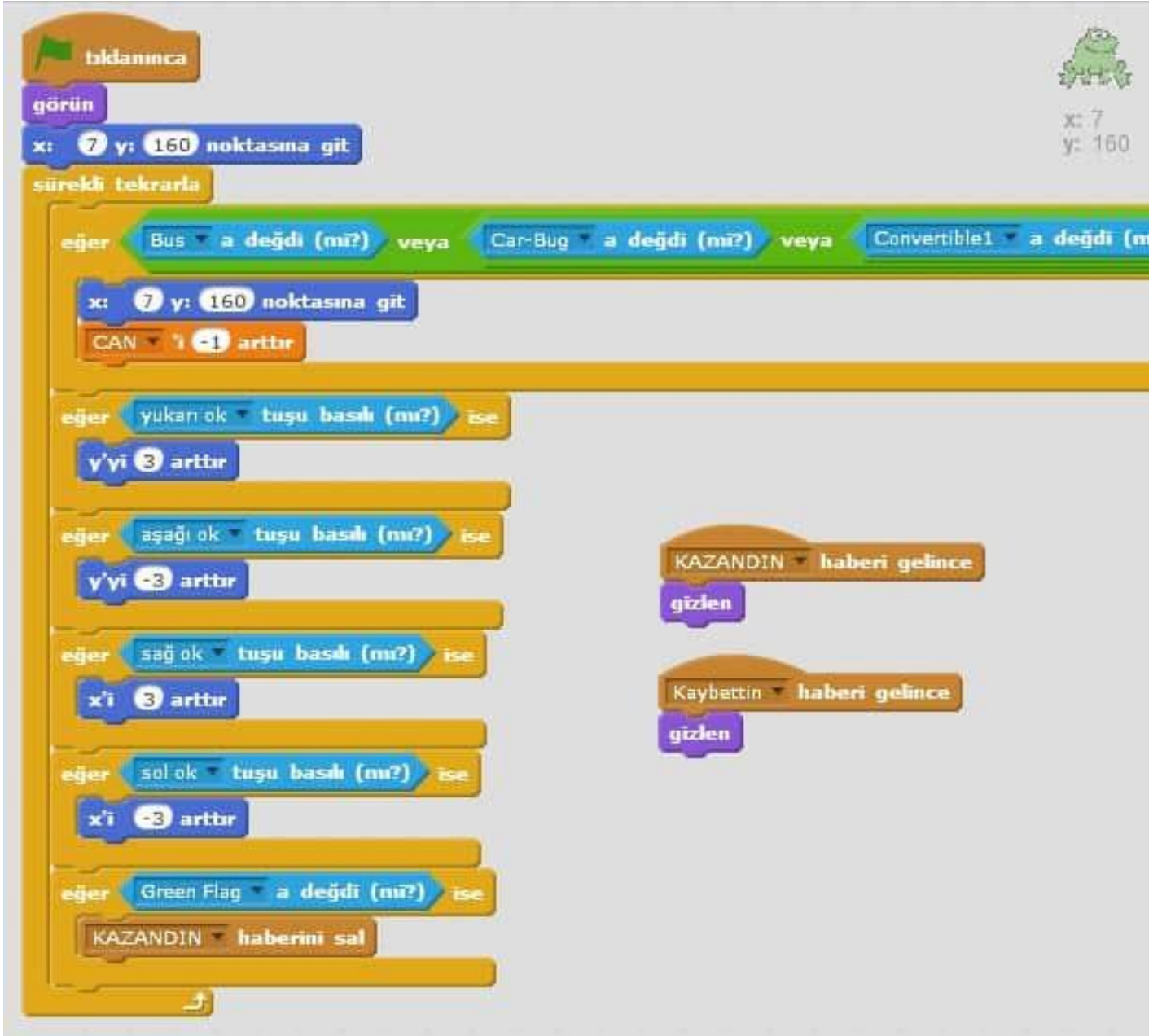


EKLENEN ARABA KARAKTERLERİ KODLARI

Hepsinin başlangıç kodunu farklı yazalım. Başlangıçtaki mavi olarak x.... y.... konumuna git kodunda hepsini başlayacağı yerlere göre yazalım.



KURBAĞA KARAKTERİ KODLARI



The image shows a Scratch script for a frog character. The script starts with a 'when green flag clicked' event, followed by 'show' and 'go to x: 7, y: 160'. A 'forever loop' contains several conditional blocks: 'if (Bus a değdi (m?)) veya (Car-Bug a değdi (m?)) veya (Convertible1 a değdi (m?))' which triggers 'go to x: 7, y: 160' and 'CAN -1 arttır'; 'if (yükan ok tuşu basıldı (m?)) ise' which triggers 'y'yi 3 arttır'; 'if (aşağı ok tuşu basıldı (m?)) ise' which triggers 'y'yi -3 arttır'; 'if (sağ ok tuşu basıldı (m?)) ise' which triggers 'x'i 3 arttır'; 'if (sol ok tuşu basıldı (m?)) ise' which triggers 'x'i -3 arttır'; and 'if (Green Flag a değdi (m?)) ise' which triggers 'KAZANDIN haberini sal'. To the right of the script, there are two 'when clicked' events: 'KAZANDIN haberi gelince' which triggers 'gizlen', and 'Kaybettin haberi gelince' which triggers 'gizlen'. The frog character is shown in the top right corner with coordinates x: 7, y: 160.

Kodları bulamazsanız renklere göre aradığınızda direk ulaşabilirsiniz.

Tüm işlemleri tamamladıktan sonra projemizi kaydetme vakti geldi. Proje kaydetmek için **dosya** menüsünde yer alan **kaydet** veya **farklı kaydet** seçeneklerini kullanabilirsiniz.

