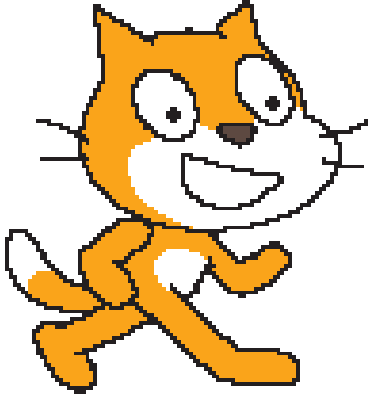


Scratch ile Programlamayı Öğreniyorum



Bölüm-12

Örnek

Çalışma-1

Nergiz Ercil-Çağıltay

Mehmetcan Fal

Doğa Yahşi

İçerik



Oyun Nesneleri

Ad	Özellik	Davranış
hayalet karakter1		D1. Sürekli sahnede soldan sağa doğru ilerler, D2. Ekranın en sonuna geldiğinde başa dönerek ilerlemeye devam eder D3. Kullanıcı yukarı ve aşağı hareket ettirebilir D4. Yarasalara çarptığında 10 puan kazanır D5. İskeletlere çarptığında 10 puan kaybeder
İskelet karakter2		D1. Rastgele aralıklar ile mezar taşının arkasından çıkarak sahnede gözükür ve kaybolur
Mezar Taşı karakter3		D1. Ekranda sürekli bir akış içinde sağdan sola doğru ilerler
Mezar Taşı karakter5		D1. Ekranda sürekli bir akış içinde sağdan sola doğru ilerler
Mezar Taşı karakter6		D1. Ekranda sürekli bir akış içinde sağdan sola doğru ilerler
Mezar Taşı karakter7		D1. Ekranda sürekli bir akış içinde sağdan sola doğru ilerler

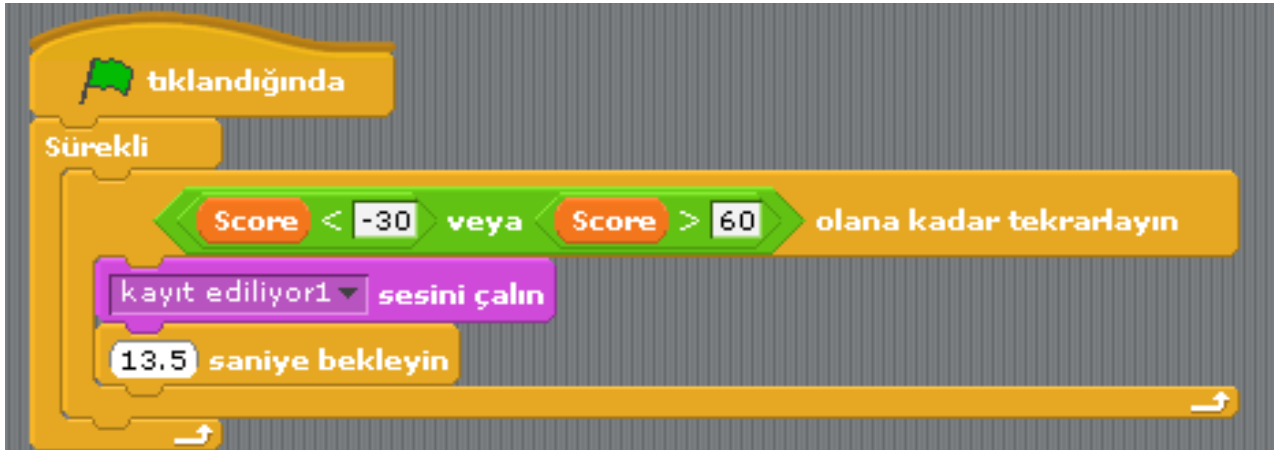
Oyun Nesneleri

Ad	Özellik	Davranış
Yarasa karakter8		D1. Sahnede sağdan sola doğru uçar D2. Sahnenin sonuna geldiğinde tekrar baştan hareketine devam eder
Yarasa karakter10		D1. Sahnede sağdan sola doğru uçar D2. Sahnenin sonuna geldiğinde tekrar baştan hareketine devam eder
İskelet karakter13		D1. Rastgele aralıklarla mezar taşının arkasından çıkarak gözükür ve kaybolur
Oyun Bitti Sayfası karakter14		D1. Oyuncu puanı -30'un altına ise belirir D2. Oyun bitti müziğini çalar.
Karşılama Ekranı karakter15		D1. Oyun başlatıldığında görünür D2. x tuşuna basıldığında gizlenir
Kazandınız Sayfası karakter17		D1. Oyun kaybedildiğinde görünür D2. Oyuncu puanı 60'dan büyük ise görünür D3. Oyunu kazandınız müziğini çalar
Oyun Tanıtım Sayfası karakter18		D1. Oyun başlatıldığında görünür D2. Sağ oka basıldığında gizlenir

Sahne ve Karşılama Ekranı



Karşılama Ekranı



Hayalet (karakter-1)



```
tuşu basıldığında
Öne gidin
3 saniye bekleyin
Göster
x: -209 y: 6 konumuna gidin
Sürekli
2 adım gidin
```

```
tklandığında
Gizleyin
```

```
tklandığında
Score 'i 0 yapın
```

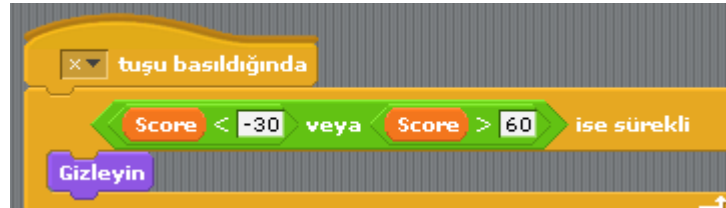
```
c tuşu basıldığında
y'yi -20 değiştirin
```

```
z tuşu basıldığında
y'yi 20 değiştirin
```

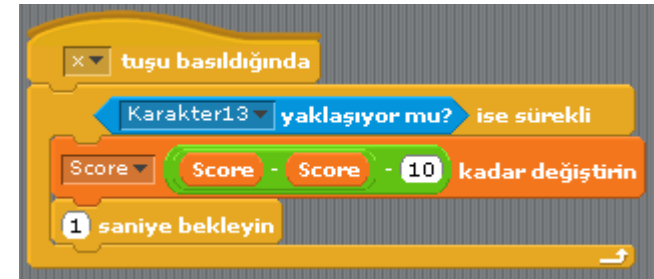
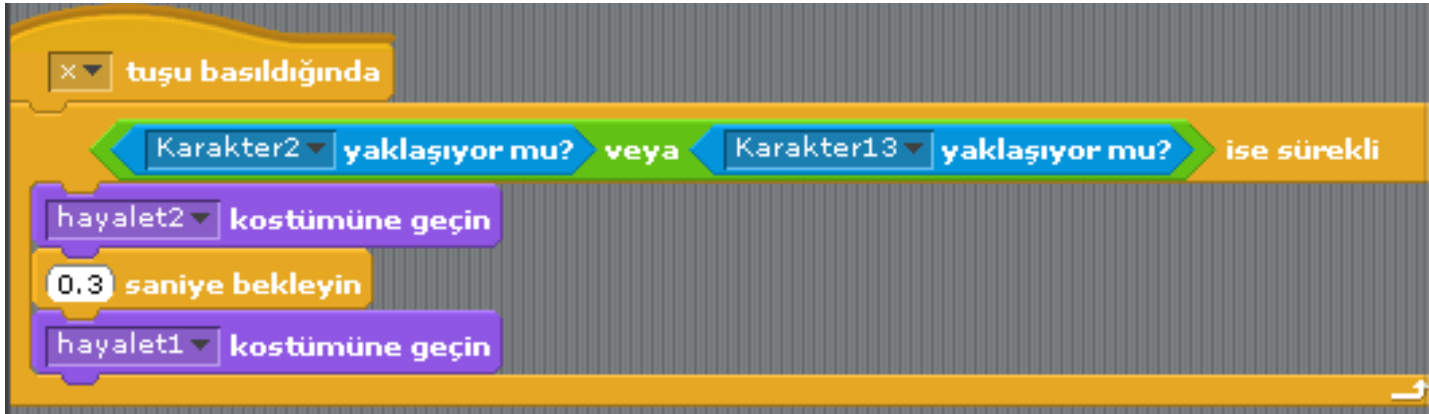
Hayalet (karakter-1): yarasa çarpışması



Hayalet (karakter-1): gizle



Hayalet (karakter-1): iskelet ile çarpışma



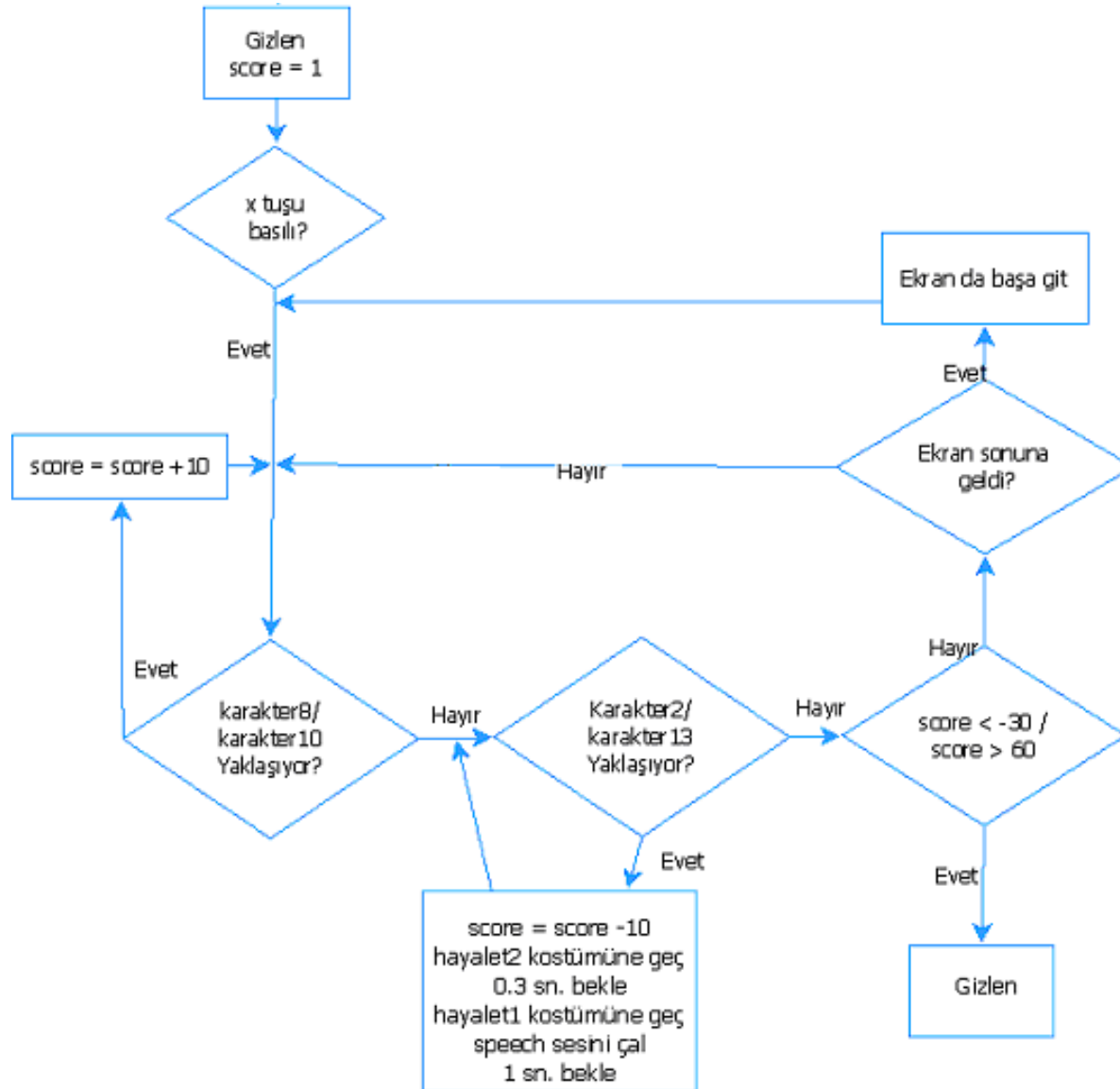
Hayalet (karakter-1): iskelet ile çarpışma



Hayalet (karakter-1): başa gel



Hayalet (karakter-1):kod akış çizeneği

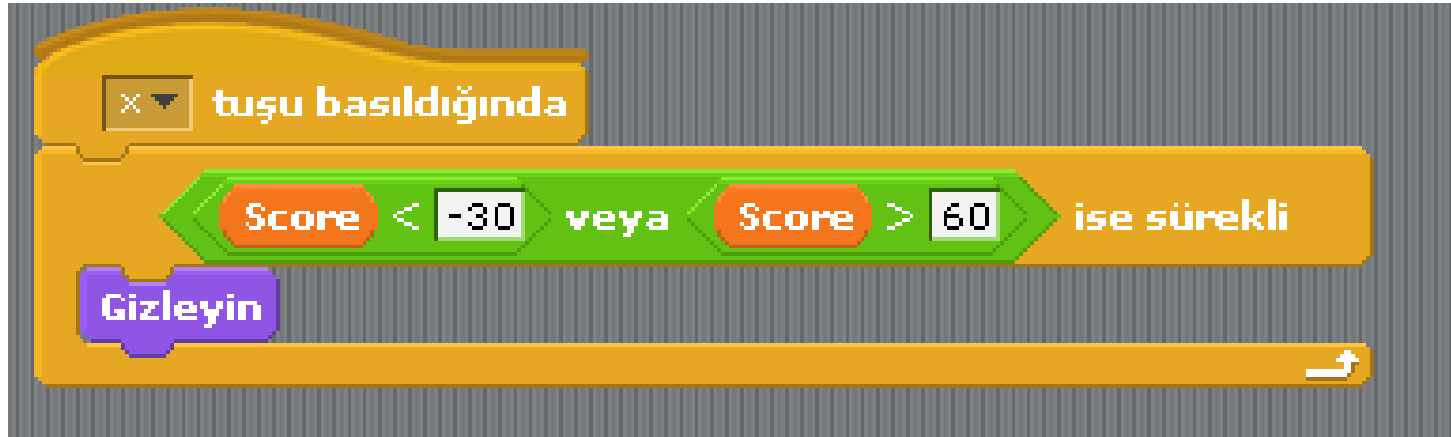
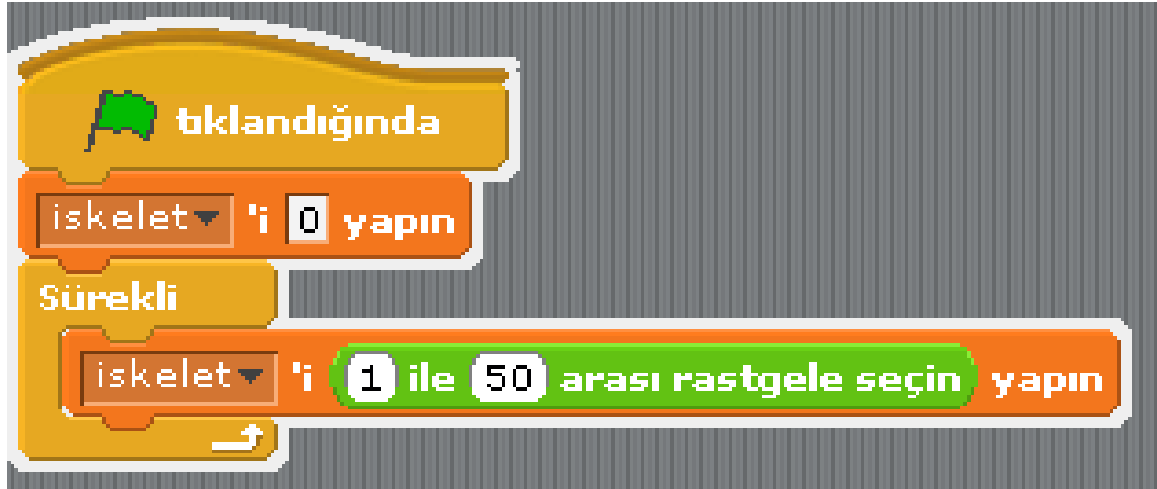




iskelet (karakter2)

```
tuşu basıldığında
Öne gidin
5 saniye bekleyin
iskelet = 10 ise sürekli
x: Karakter3'in x konumu'sı y: Karakter3'in y konumu'sı konumuna gidin
Göster
0.2 saniyede x: Karakter3'in x konumu'sı y: Karakter1'in y konumu'sı + 30 konumuna gidin
0.2 saniyede x: Karakter3'in x konumu'sı y: Karakter1'in y konumu'sı - 30 konumuna gidin
Gizleyin
```

iskelet (karakter2)



Mezar Taşı (karakter3)



```
when clicked
  move to x: -191 y: -122

when x key pressed
  move -2 steps right

when x key pressed
  if x position < -244 then
    move to x: 249 y: -122
```


Yarasa (karakter8)



```
tuşu basıldığında
5 saniye bekleyin
Göster
Sürekli
-5 adım gidin
```

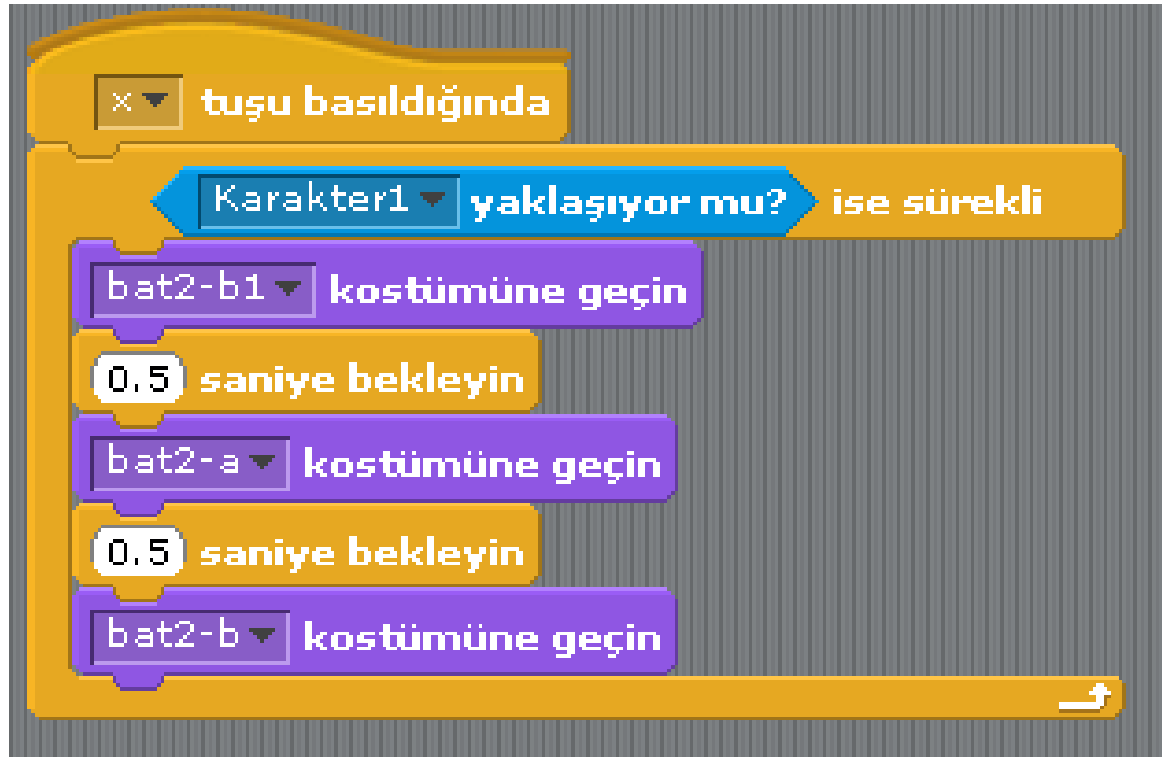
```
tklandığında
Gizleyin
```

```
tuşu basıldığında
x konumu < -236 ise sürekli
x: 249 y: 125 ile 80 arası rastgele seçin konumuna gidin
```

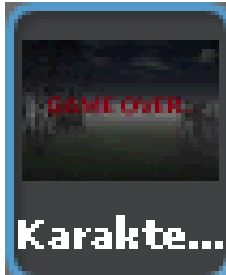
Yarasa (karakter8): Uçma hareketi



Yarasa (karakter8): hayalet ile çarpışma



Oyun Bitti Sahnesi (karakter14)



Karşılama Ekranı (karakter(15)



Kazandınız Sayfası (karakter17)



```
when green flag clicked
  hide
```

```
when green flag clicked
  hide score variable
```

```
when space key pressed
  if score > 60 then loop
  show
  show
```

```
when space key pressed
  if score > 60 or score < -30 then loop
  hide score variable
```

Ses Ayarları



Puanı Göster



Oyunun Tanıtım Sayfası (karakter18)

