



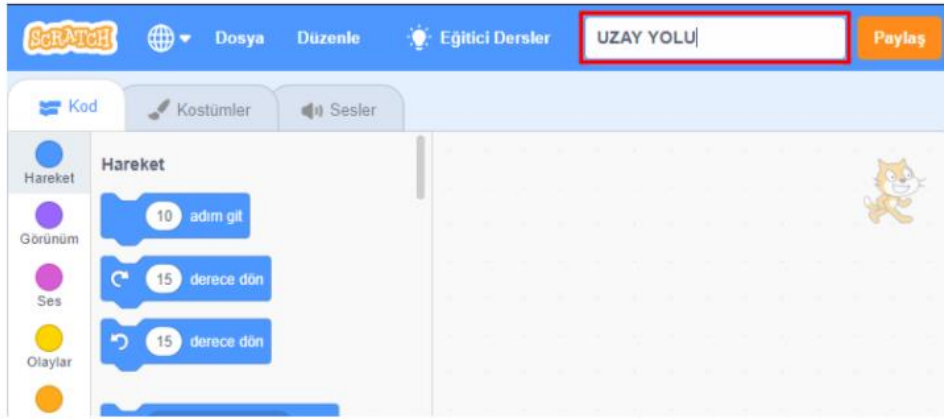
UZAY YOLU



Çalışmamıza İsim Verelim



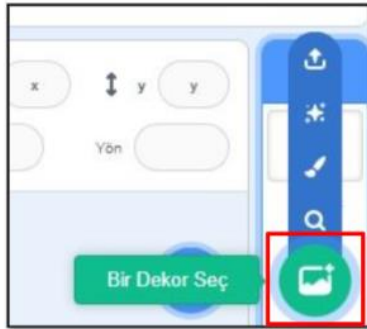
Çalışmamıza **"UZAY YOLU"** ismini verelim.



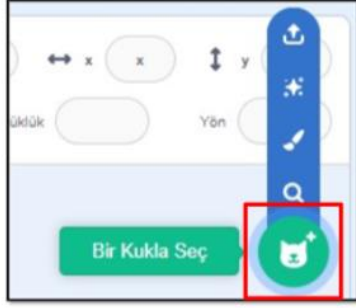
Sahneyi Değiştirelim



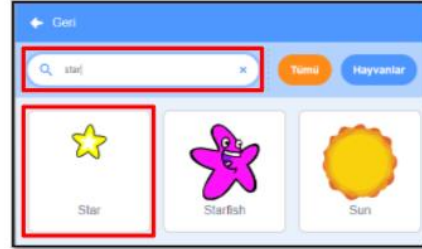
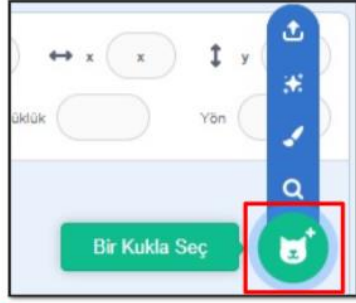
Sahneyi değiştirmek için **"Bir Dekor Seç"** simgesine tıklayalım. **"Bir Dekor Seç"** ekranında **"Uzay"** menüsünden **"Stars"** dekorunu seçelim.



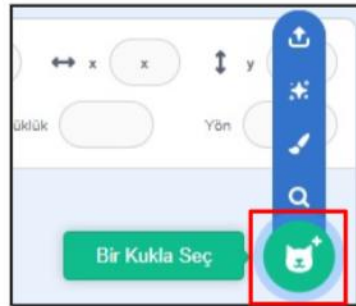
Sahnemize "Gobo" kuklası eklemek için "Bir Kukla Seç" simgesine tıklayalım. "Bir Kukla Seç" ekranının arama bölümüne **gobo** yazalım. "Gobo" kuklasına tıklayalım.

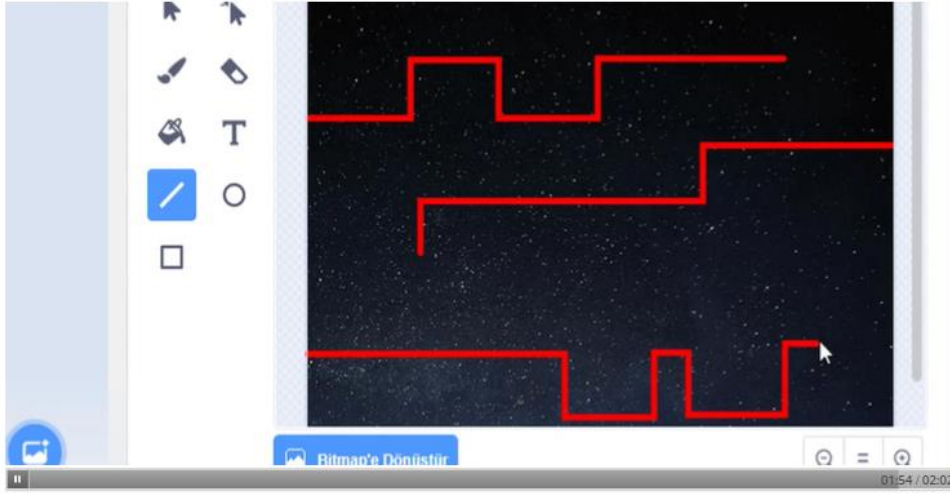


Sahnemize yıldız kuklası eklemek için "Bir Kukla Seç" simgesine tıklayalım. "Bir Kukla Seç" ekranının arama bölümüne **star** yazalım. "Star" kuklasına tıklayalım.



Sahnemize robot kuklası eklemek için "Bir Kukla Seç" simgesine tıklayalım. "Bir Kukla Seç" ekranının arama bölümüne **robot** yazalım. "Robot" kuklasına tıklayalım.





Dekorumuza labirent çizeceğiz. İşlem basamaklarını videodan dikkatlice takip edelim ve labirentimizi çizelim.

1 2

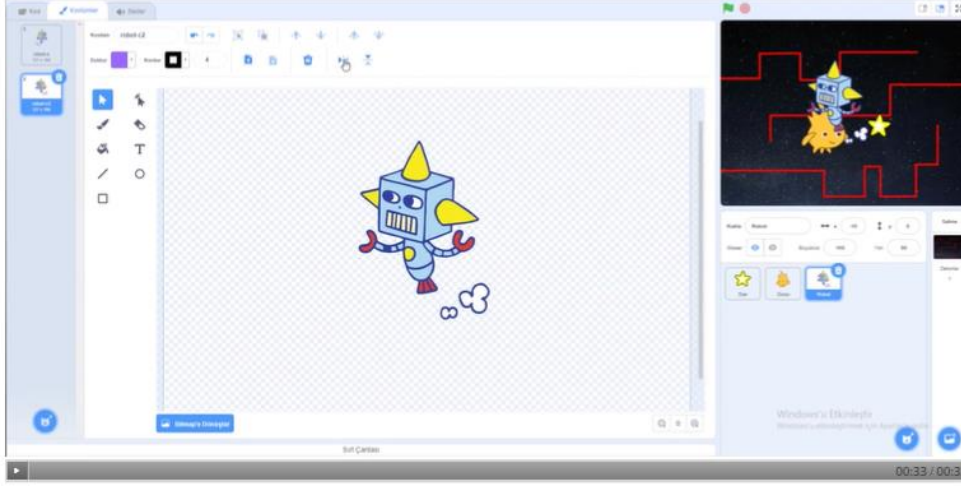


Oyunumuza eklediğimiz kuklaların, boyutlarını "**Büyük**lük" simgesinden ayarlayalım.

Aşağıdaki ölçüleri kullanalım:

- **Gobo** : 35
- **Robot** : 35
- **Star** : 100

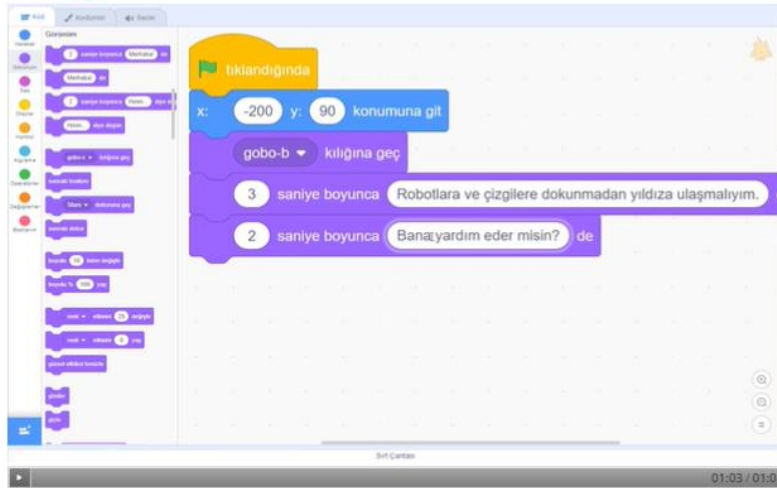




Oyunumuza eklediğimiz "Robot" kuklasını düzenleyelim.


"Gobo" kuklamızın özellikleri şunlar olmalıdır:

- 1- Oyun başladığında başlangıç konumuna gitmeli ve uygun kılığa geçmelidir.
- 2- Oyunun nasıl oynandığı konusunda konuşma balonları ile bilgi vermelidir.
- 3- Sürekli olarak fare imlecisiyle beraber hareket edip, çizgilere ve robotlara dokunmadan yıldız ulaşmalıdır.



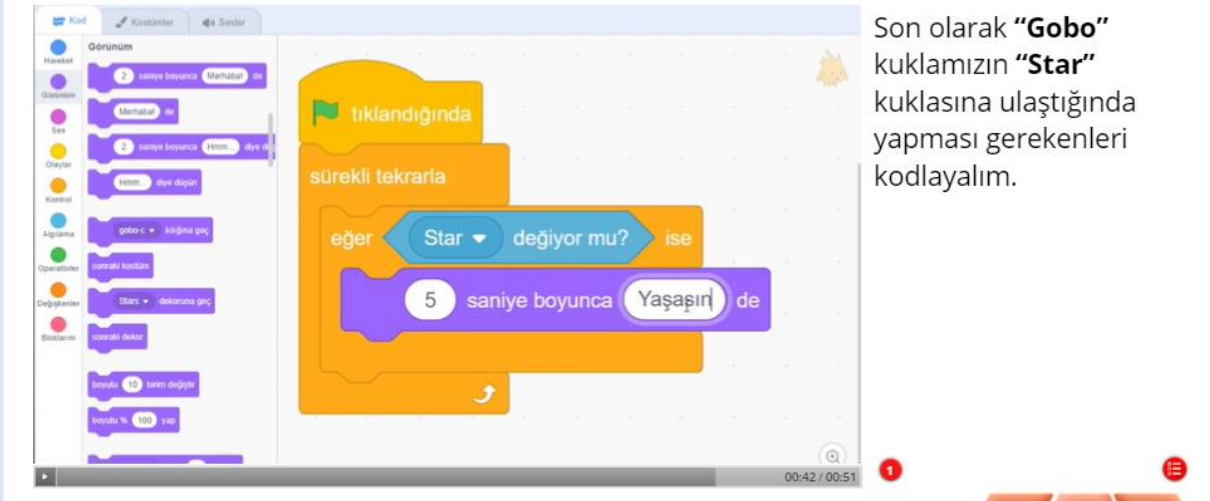
"Gobo" kuklasının başlangıç konumunu ve giriş kodlarını ayarlayalım.

"Gobo" kuklamızın kodlarının devamı.

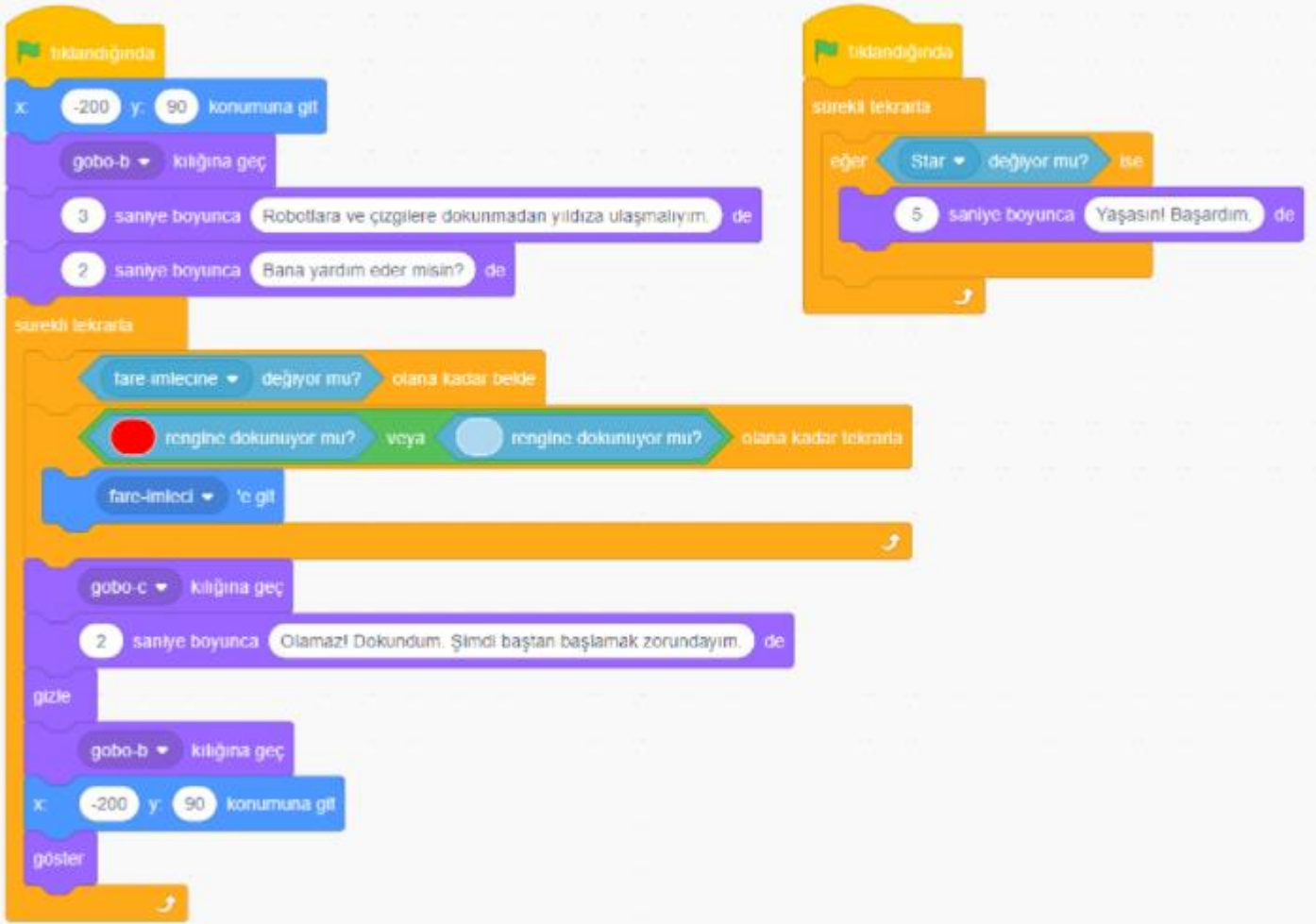


"Gobo" kuklamızı kodlamaya devam edelim.

Son olarak "Gobo" kuklamızın "Star" kuklasına ulaştığında yapması gerekenleri kodlayalım.



GOBONUN TÖM KODLARI



```
when green flag clicked
  move to x: -200 y: 90
  go to costume: gobo-b
  say "Robotlara ve çizgilere dokunmadan yıldız ulaşmalıyım." for 3 secs
  say "Bana yardım eder misin?" for 2 secs

  repeat (forever)
    if mouse clicked? then wait until mouse clicked
    if (red color clicked?) or (blue color clicked?) then repeat (forever)
    move to x: 0 y: 0
    go to costume: gobo-c
    say "Olamaz! Dokundum. Şimdi baştan başlamak zorundayım." for 2 secs
    hide
    go to costume: gobo-b
    move to x: -200 y: 90
    show

  repeat (forever)
    if Star clicked? then say "Yaşasın! Başardım." for 5 secs
```

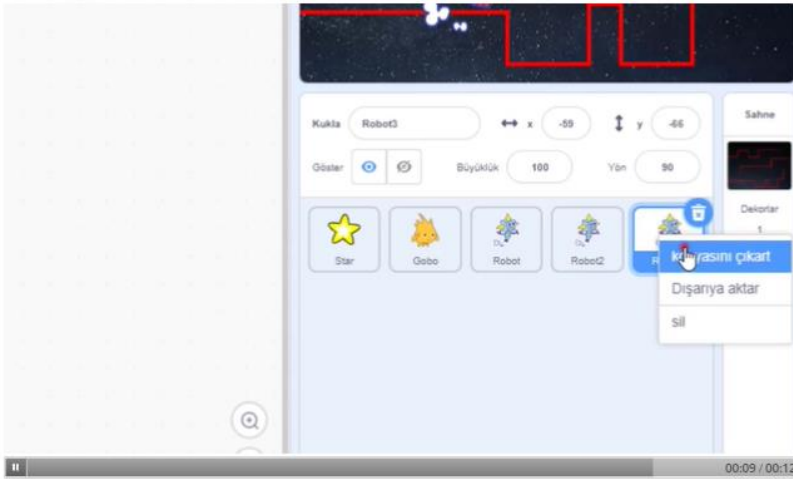
The image displays two Scratch code blocks. The left block starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'move to x: -200 y: 90' block, a 'go to costume: gobo-b' block, and two 'say' blocks with durations of 3 and 2 seconds. It then enters a 'repeat (forever)' loop containing an 'if mouse clicked?' block, a 'wait until mouse clicked' block, an 'if (red color clicked?) or (blue color clicked?) then repeat (forever)' block, a 'move to x: 0 y: 0' block, a 'go to costume: gobo-c' block, a 'say' block with a 2-second duration, a 'hide' block, a 'go to costume: gobo-b' block, a 'move to x: -200 y: 90' block, and a 'show' block. The right block is a 'repeat (forever)' loop containing an 'if Star clicked?' block followed by a 'say' block with a 5-second duration.



"Star" kuklası başlangıçta belirtilen konuma gitmeli ve "Gobo" kendisine değene kadar beklemeli. Bu işlem için gerekli kodları ekleyelim.



"Robot" kuklamız oyun başladığında başlangıç konumuna gitmeli ve belirlenen koordinatlar arasında hareket etmelidir. Bu işlemi sağlayacak kodları ekleyelim.



Oyunumuzda 4 adet robot olacak. Bunun için "Robot" kuklasının üzerine gelerek faremizin sağ tuşuna basıp, "kopyasını çıkart" seçeneğine tıklayalım.

Eklediğimiz 4 adet "Robot" kuklasının başlangıç konumlarının, hareket yönlerinin ve kostümlerinin kodlamalarını yapalım.

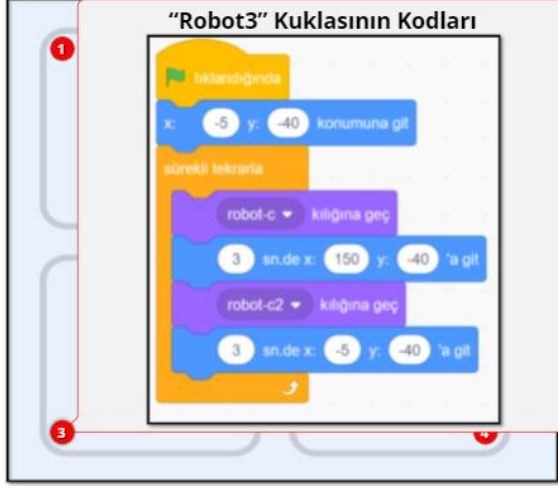
"Robot" kuklasının kodları

"Robot" kuklalarının kodlarını incelemek için fareyi kırmızı yuvarlakların üzerine getirebilirsiniz.

"Robot2" Kuklasının Kodları

"Robot" kuklalarının kodlarını incelemek için fareyi kırmızı yuvarlakların üzerine getirebilirsiniz.

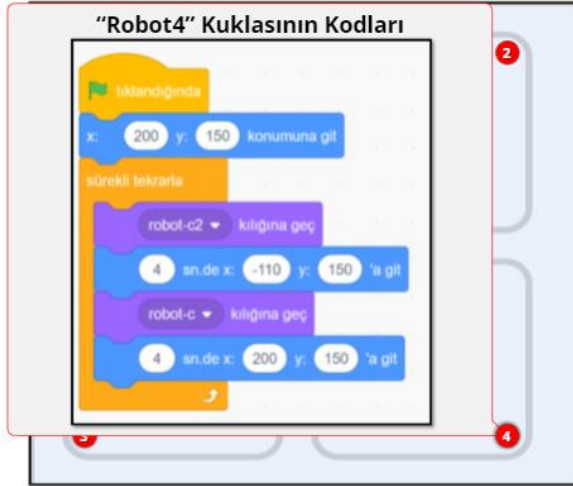
"Robot3" Kuklasının Kodları



```
when clicked on the stage  
go to x: -5 y: -40  
repeat  
  go to robot-c kılıfına geç  
  3 sn.de x: 150 y: -40 'a git  
  go to robot-c2 kılıfına geç  
  3 sn.de x: -5 y: -40 'a git
```

"Robot" kuklalarının kodlarını incelemek için fareyi kırmızı yuvarlakların üzerine getirebilirsiniz.

"Robot4" Kuklasının Kodları



```
when clicked on the stage  
go to x: 200 y: 150  
repeat  
  go to robot-c2 kılıfına geç  
  4 sn.de x: -110 y: 150 'a git  
  go to robot-c kılıfına geç  
  4 sn.de x: 200 y: 150 'a git
```

"Robot" kuklalarının kodlarını incelemek için fareyi kırmızı yuvarlakların üzerine getirebilirsiniz.