



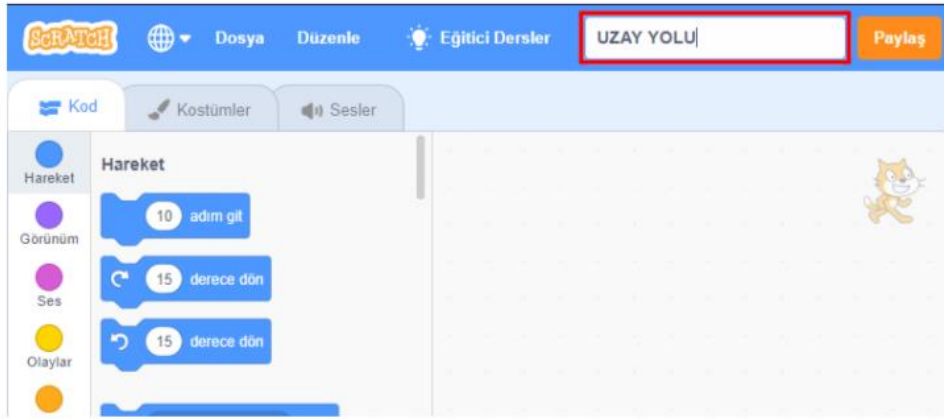
## UZAY YOLU



### Çalışmamıza İsim Verelim



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



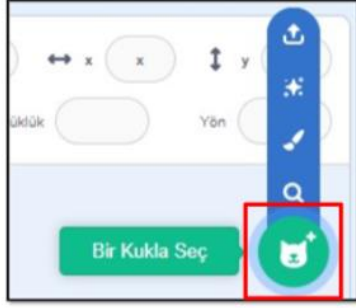
### Sahneyi Değiştirelim



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



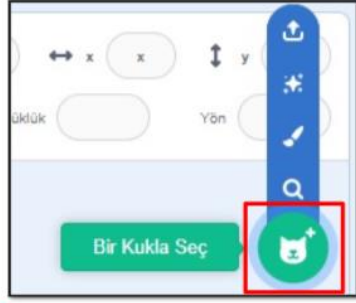
Sahnemize "Gobo" kuklası eklemek için "Bir Kukla Seç" simgesine tıklayalım. "Bir Kukla Seç" ekranının arama bölümüne **gobo** yazalım. "Gobo" kuklasına tıklayalım.



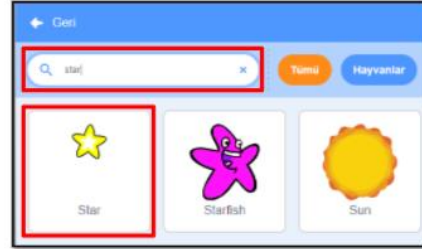
1



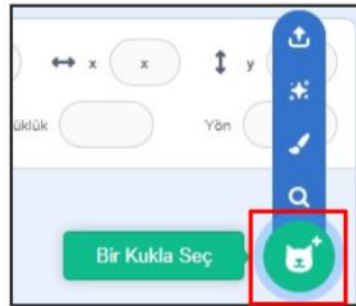
Sahnemize yıldız kuklası eklemek için "Bir Kukla Seç" simgesine tıklayalım. "Bir Kukla Seç" ekranının arama bölümüne **star** yazalım. "Star" kuklasına tıklayalım.



1



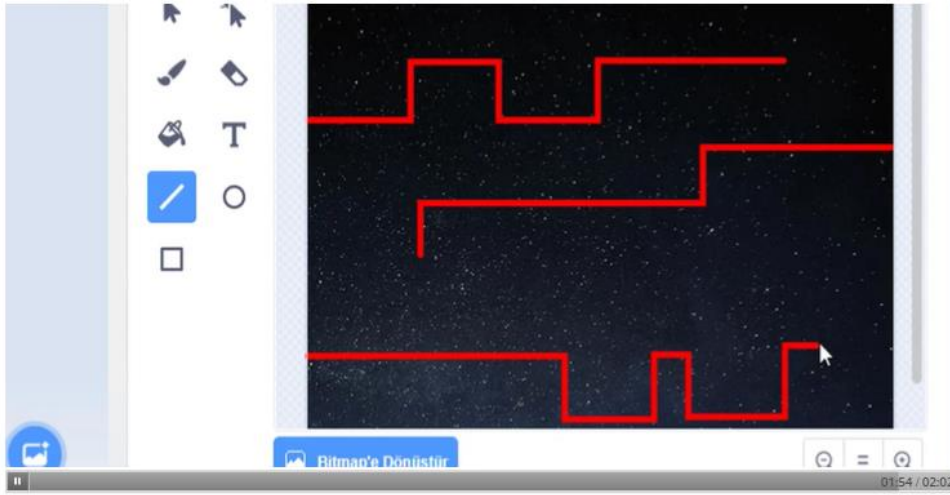
Sahnemize robot kuklası eklemek için "Bir Kukla Seç" simgesine tıklayalım. "Bir Kukla Seç" ekranının arama bölümüne **robot** yazalım. "Robot" kuklasına tıklayalım.



1

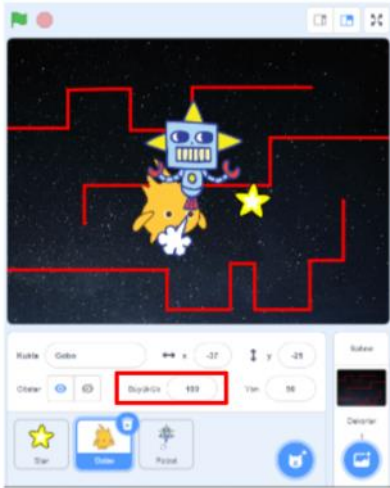


2



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

1 2

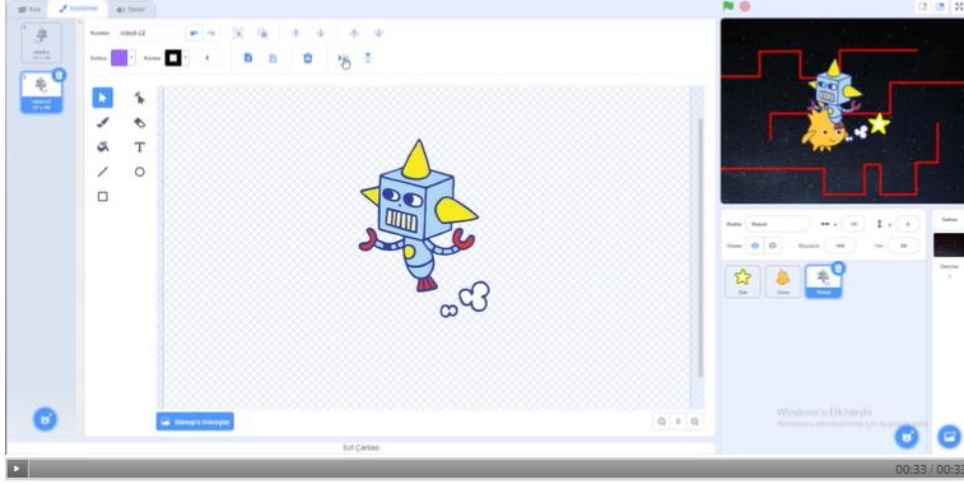


Oyunumuza eklediğimiz kuklaların, boyutlarını "**Büyüklük**" simgesinden ayarlayalım.

Aşağıdaki ölçüleri kullanalım:

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

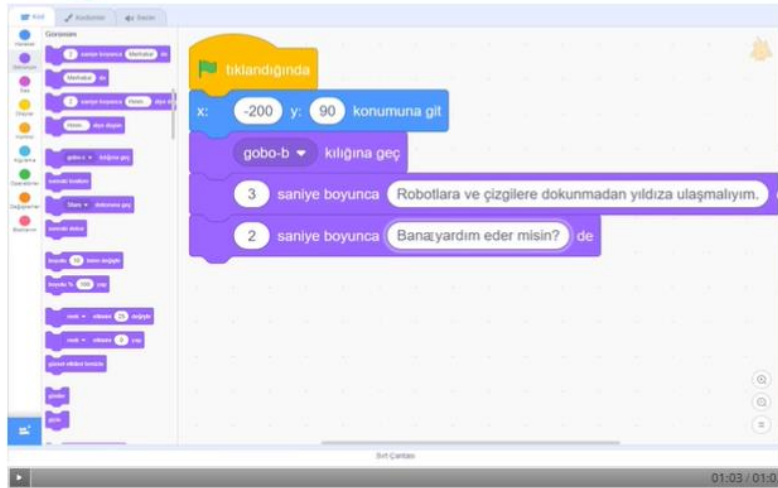




Oyunumuza eklediğimiz "Robot" kuklasını düzenleyelim.


"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.



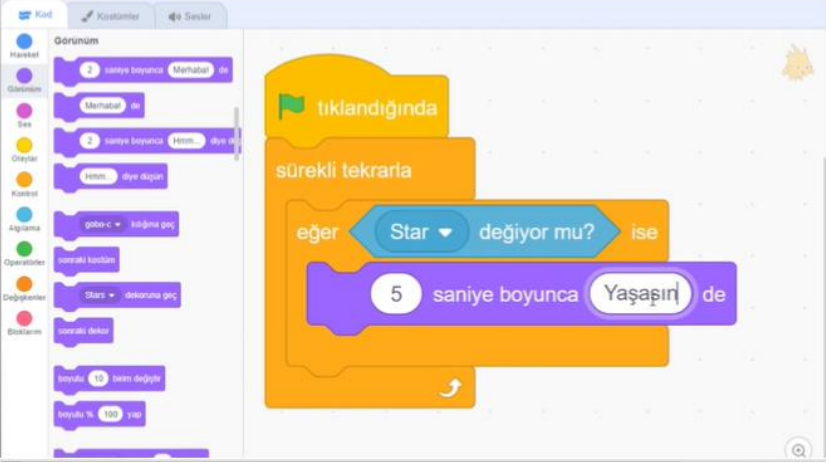
"Gobo" kuklasının başlangıç konumunu ve giriş kodlarını ayarlayalım.

"Gobo" kuklamızın kodlarının devamı.



"Gobo" kuklamızı kodlamaya devam edelim.

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



## GOBONUN TM KODLARI

The image displays two Scratch scripts. The left script starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'go to x: -200 y: 90 location' block. It then uses 'gobo-b' to change the costume to 'kılıđına ge' and displays two speech bubbles: 'Robotlara ve izgilere dokunmadan yıldıza ulařmalıyım.' (3 seconds) and 'Bana yardım eder misin?' (2 seconds). A 'repeat' loop contains a 'while mouse button is pressed' condition, a 'while touching red or blue' condition, and a 'go to x: 'e' location' block. After the loop, it uses 'gobo-c' to change the costume, displays 'Olamaz! Dokundum. řimdi bařtan bařlamak zorundayım.' (2 seconds), hides the costume, uses 'gobo-b' to change the costume, goes to x: -200 y: 90, and shows the costume. The right script starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'repeat' loop with an 'if Star is changing?' condition, which triggers a 'display Yařasın! Bařardım.' (5 seconds) speech bubble.

```
when green flag clicked
  go to x: -200 y: 90 location
  gobo-b costume to kılıđına ge
  say Robotlara ve izgilere dokunmadan yıldıza ulařmalıyım. for 3 secs
  say Bana yardım eder misin? for 2 secs
  repeat
    while mouse button is pressed
      while touching red or touching blue
        go to x: 'e' location
    end repeat
  gobo-c costume to kılıđına ge
  say Olamaz! Dokundum. řimdi bařtan bařlamak zorundayım. for 2 secs
  hide costume
  gobo-b costume to kılıđına ge
  go to x: -200 y: 90 location
  show costume

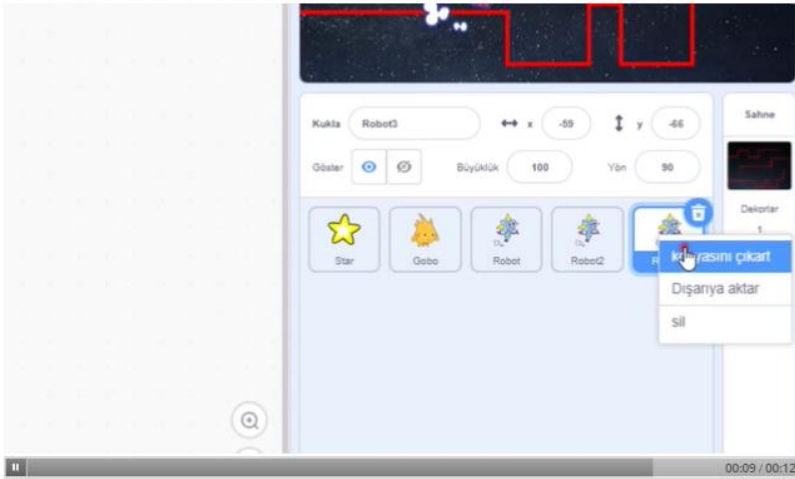
when green flag clicked
  repeat
    if Star is changing?
      say Yařasın! Bařardım. for 5 secs
  end repeat
```



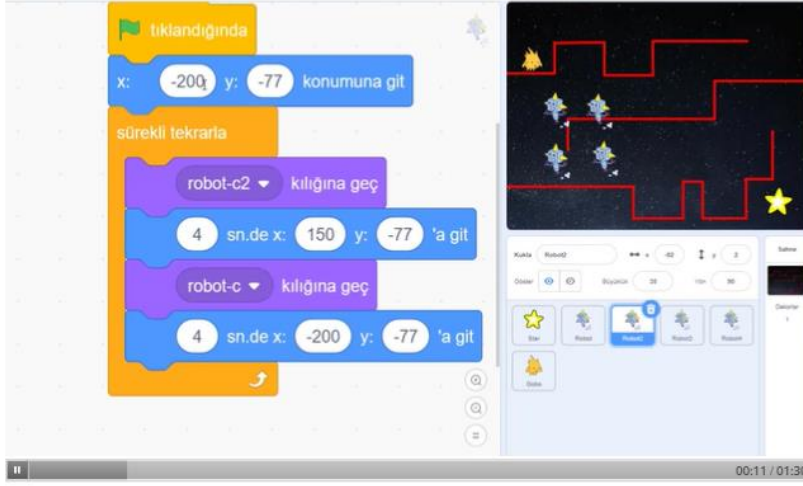
"Star" kuklası başlangıçta belirtilen konuma gitmeli ve "Gobo" kendisine değene kadar beklemeli. Bu işlem için gerekli kodları ekleyelim.



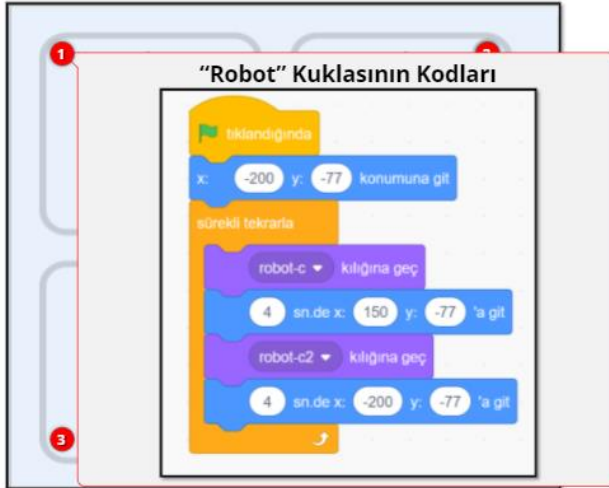
"Robot" kuklamız oyun başladığında başlangıç konumuna gitmeli ve belirlenen koordinatlar arasında hareket etmelidir. Bu işlemi sağlayacak kodları ekleyelim.



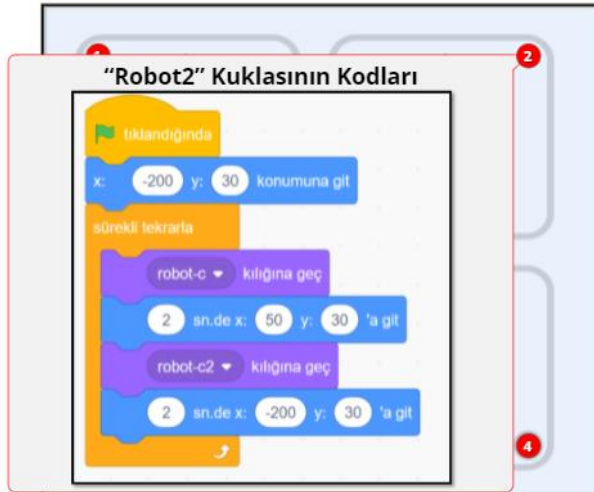
Oyunumuzda 4 adet robot olacak. Bunun için "Robot" kuklasının üzerine gelerek faremizin sağ tuşuna basıp, "kopyasını çıkart" seçeneğine tıklayalım.



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



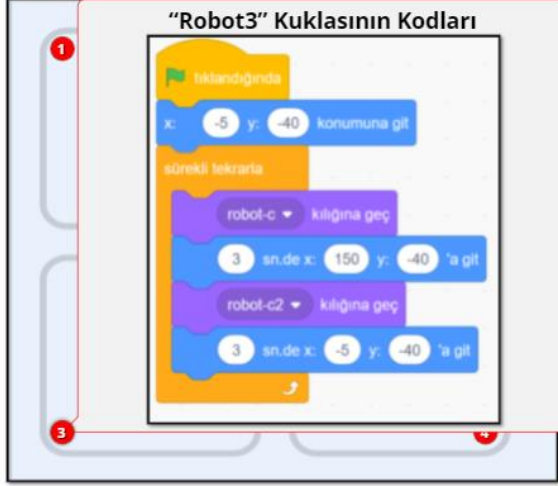
"Robot" kuklalarının kodlarını incelemek için fareyi kırmızı yuvarlakların üzerine getirebilirsiniz.



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



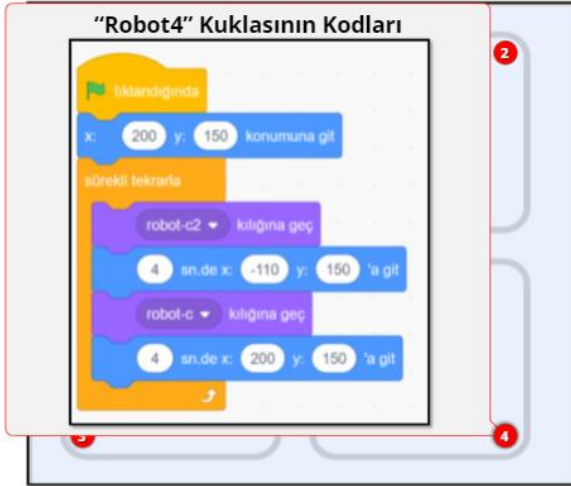
"Robot3" Kuklasının Kodları



```
1 when green flag clicked
  x: -5 y: -40 konumuna git
  sürekli tekrarla
    robot-c kılıfına geç
    3 sn.de x: 150 y: -40 'a git
    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



```
2 when green flag clicked
  x: 200 y: 150 konumuna git
  sürekli tekrarla
    robot-c2 kılıfına geç
    4 sn.de x: -110 y: 150 'a git
    robot-c kılıfına geç
    4 sn.de x: 200 y: 150 'a git
```

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