

## 4.2.15. FLAPPY KOD İLE OYUNUMU KODLUYORUM - 1



### KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BTBT.5.D4.13. Tasarladığı oyunun programını oluşturur.  
*Oyun tasarımı ve geliştirme süreçleri grup olarak yapılabilir.*



### ANAHTAR KELİMELER

Oyun, tasarım



### MATERYALLER

[www.code.org](http://www.code.org) çevrim içi platformu



### UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Code.org platformu çevrim içi kullanım gerektirdiğinden sınıfta bulunan etkileşimli tahta veya bilgisayarda İnternet bağlantısı bulunduğundan emin olunuz. Ders içerisinde kullanılacak olan aşağıdaki bağlantıları kontrol ediniz:

<https://code.org/>

<https://studio.code.org/flappy/10>

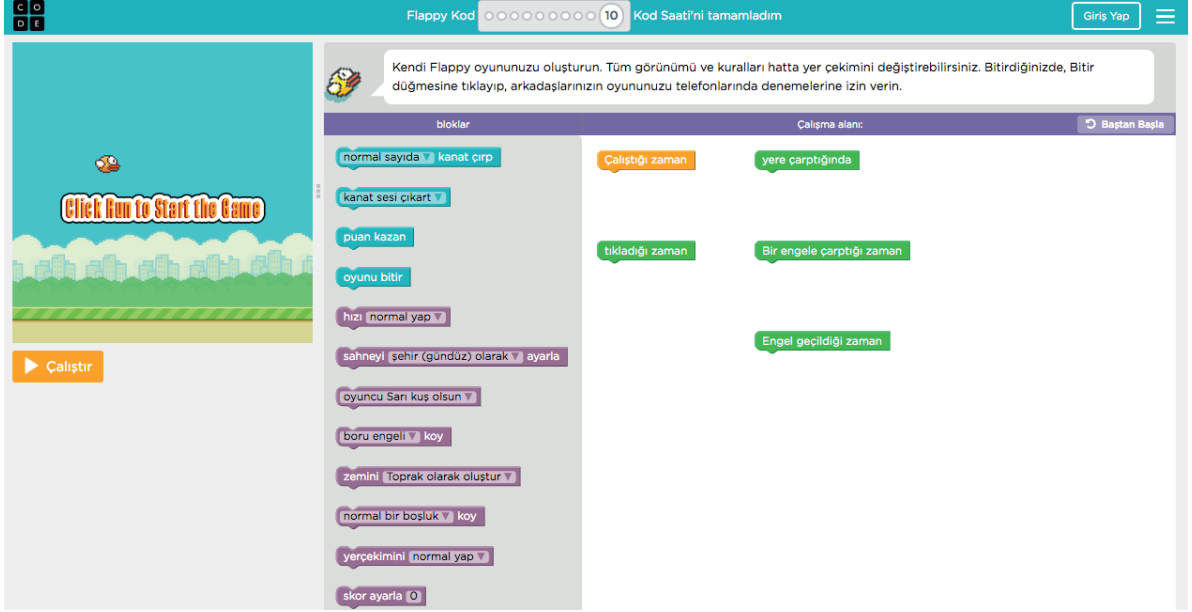
### UYGULAMA

Öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yaparak derse başlayınız:

*Bundan sonraki iki dersimizde daha önce öğrendiklerimiz kullanarak kendi oyunumuzu geliştireceğiz. Bunu yaparken bize verilen blokları ve hayal gücümüzü kullanacağız.*

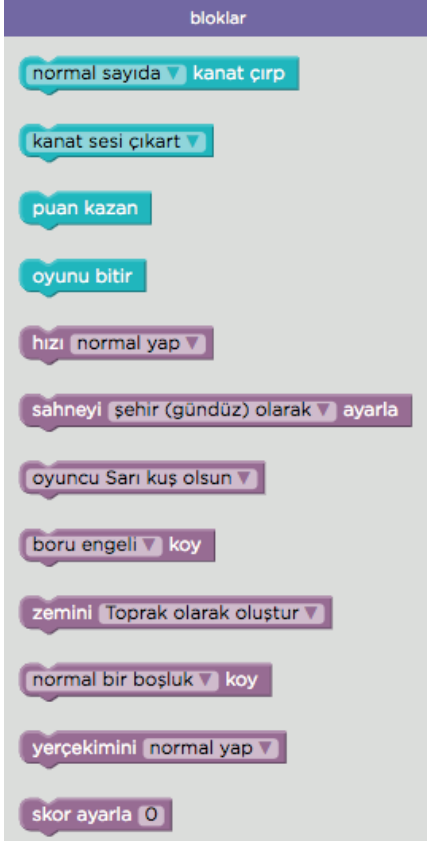
Code.org platformunda yer alan Flappy Kod bölümünün 10. seviye sayfasını açınız.

## 4.2.15. FLAPPY KOD İLE OYUNUMU KODLUYORUM - 1



Bağlantı adresi: <https://studio.code.org/flappy/10>

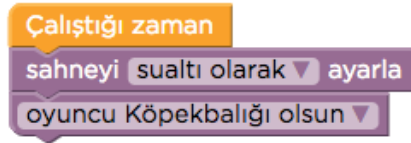
Öğrencilerden bloklar bölümünde bulunan blokları incelemelerini isteyiniz ve onlara aşağıdaki açıklamayı yapınız:



Gördüğünüz gibi blokların birçoğunda seçenekler mevcut. Oyununuzun kodlarını yazarken bu seçenekleri kullanarak farklı durumlar oluşturabilirsiniz. Blokları yerleştirirken dikkat etmemiz gereken en önemli nokta, blokları doğru yere eklemek.

Örnek: Oyunun başlangıcında sahnemizin su altı, karakterimizin köpekbalığı olmasını istersek, ilgili blokları "çalıştığı zaman" bloğuna eklemeliyiz.

Açıklamanın ardından öğrencilere oyunlarını geliştirmeleri için süre verin. Bu sırada takıldıkları noktalarda onları yönlendirebilirsiniz.



### BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilere Code.org platformunda yer alan Flappy Kod bölümü ile kendi oyunlarını geliştirmeye başladıklarını söyleyerek dersi sonlandırınız.