

4.2.14. FLAPPY KOD İLE OYUN TASARLIYORUM - 2



KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BT.5.D4.12. Kendi oyununu tasarlar.



ANAHTAR KELİMELER

Oyun, tasarım



MATERYALLER

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://studio.code.org/flappy/6>

<https://studio.code.org/flappy/7>

<https://studio.code.org/flappy/8>

<https://studio.code.org/flappy/9>

UYGULAMA

Öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yaparak derse başlayınız:

Bir önceki dersimizde Flappy Kod bölümünde bulunan ilk 5 bölümün çözümünü yapmıştık. Bu dersimizde de kalan 4 bölümü çözerek kendi oyunumuzu tasarlamak için gereken aşamaları öğreneceğiz.

Açıklamanın ardından Flappy Kod bölümünün 6. seviye sayfasını açınız.

Bağlantı adresi: <https://studio.code.org/flappy/6>

4.2.14. FLAPPY KOD İLE OYUN TASARLIYORUM - 2

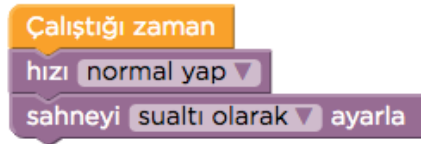
Öğrencilere 6,7,8 ve 9. bölümleri çözmeleri için süre veriniz. Süre bitiminde aşağıdaki açıklamaları yaparak bölümleri birlikte çözünüz:



Hatırlayacağımız gibi daha önceki bölümlerde Flappy herhangi bir engeli aşınca puan almamızı sağlayan kodları eklemiştik.



6. bölümde ise Flappy kanat çırptığında puan almamızı sağlayacak kodları yazacağız. Puan kazanma işleminin Flappy kanat çırptığında yani fareye tıkladığımızda olmasını istediğimiz için "tıkladığı zaman" bloğuna "kanat çırp" ve "puan kazan" bloklarını ekliyoruz.



7. bölümde oyunu çalıştırdığımızda arka planın değişmesini sağlayacağız. Bunun için "çalıştığı zaman" bloğuna "sahneyi _____ ayarla" bloğunu ekliyoruz.

"sahneyi _____ ayarla" bloğunun ayarlarını değiştirerek istediğimiz sahneyi seçebilir ya da rastgele bir sahne seçilmesini sağlayabiliriz.



8. bölümde sahne geçişlerinin sadece oyun başlarken değil oyunun her anında olmasını sağlayacağız. Flappy bir engeli aştığında sahne değişikliği olması için "sahneyi _____ ayarla" bloğuna, "engel geçildiği zaman" bloğuna ekliyoruz.



9. bölümde Flappy bir engeli çarptığında oyunun bitmesi yerine puanların sıfırlanmasını sağlamamız gerekiyor.

Böylece Flappy Kod bölümünün ilk 9 seviyesini bitirmiş olduk. Artık kendi oyunumuzu oluşturmak için gereken ipuçlarına sahibiz. Bir sonraki derste oyunumuz için gerekli kodları yazmaya başlayacağız.

4.2.14. FLAPPY KOD İLE OYUN TASARLIYORUM - 2

Öğretmene not:

Süre kalması durumunda öğrencilerden 10. bölümde bulunan blokları incelemelerini isteyebilirsiniz.



BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yaparak dersi sonlandırınız:

Code.org platformunda yer alan “Flappy kod” bölümüne devam ederek bir oyunun tasarım aşamalarını inceledik. Böylece kendi oyunumuzu tasarlamak için ilk adımı attık.