

## 4.2.13. FLAPPY KOD İLE OYUN TASARLIYORUM - 1



### KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

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



### ANAHTAR KELİMELER

Oyun, tasarım



### MATERYALLER

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



### YENİ KAVRAMLAR

**Hata ayıklama:** Bir program ya da sistem üzerindeki uygulama hatalarının belirlenmesi ve ayıklanması işlemidir.



### 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/1>  
<https://studio.code.org/flappy/2>  
<https://studio.code.org/flappy/3>  
<https://studio.code.org/flappy/4>  
<https://studio.code.org/flappy/5>

### UYGULAMA

Daha önceki derslerde işlenen konuları öğrencilere kısaca hatırlatınız. Daha sonra onlara aşağıdaki açıklamayı yapınız:

*Bundan sonraki haftalarda şimdiye kadar öğrendiğimiz bilgileri kullanarak code.org platformu üzerinde kendi oyunumuzu programlayacağız. İlk aşamada karşınıza çıkan görevleri yaparak bir oyunun aşamalarını göreceğiz. Bu çalışmalar sırasında kendi oyunumuzu geliştirmek için yeni fikirler edineceğiz.*

*İkinci aşamada ise var olan seçenekler arasından seçimler yaparak oyunumuzu tasarlayacak ve arkadaşlarımızla birlikte oynayabileceğiz. Hazırsanız başlayabiliriz.*

İlk olarak Code.org platformunda yer alan “flappy kod” bölümüne gidelim.

Bağlantı Adresi: <https://studio.code.org/flappy/1>

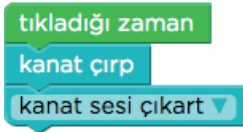
## 4.2.13. FLAPPY KOD İLE OYUN TASARLIYORUM - 1

Bu bölüme girdiğimizde şöyle bir sayfayla karşılaşırız:

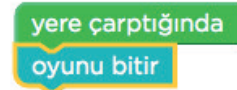


Üst kısımda da gördüğünüz gibi toplam 10 görevimiz var. Her bölümden önce çeşitli ipuçlarıyla karşılaşacağız. İlk 9 bölüm bittikten sonra 10. bölümde kendi oyunumuzu tasarlayacağız ve görevlerimizi tamamlayacağız.

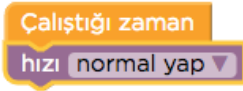
Açıklamanın ardından öğrencilere ilk 5 bölümü çözmeleri için süre veriniz. Süre bitiminde aşağıdaki açıklamaları yaparak bölümleri birlikte çözünüz:



1. bölümde fareye tıkladığımızda kuşun kanat çırpma sesi çıkararak uçuşmasını istiyoruz. Bunun için sol tarafta bulunan blokları çalışma alanında bulunan "tıkladığı zaman" bloğuna ekliyoruz.

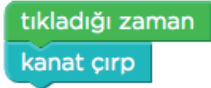


2. bölümde ise Flappy yere çarptığında oyunun bitmesini sağlamamız gerekiyor.



3. bölümde oyun çalıştığı zaman seviye hızını ayarlıyoruz. Hızı ayarlayan blokta değişiklikler yaparak hızı yavaş veya süratli olacak şekilde ayarlayabiliriz.

İlk 3 bölümde Flappy herhangi bir engelle karşılaşmadı.



## 4.2.13. FLAPPY KOD İLE OYUN TASARLIYORUM - 1



4. bölümden itibaren karşısına bazı engeller çıkacak. Eğer biz farklı bir kod yazmazsak Flappy engelleri yok sayacaktır. Ancak biz Flappy engellere çarptığında oyunun bitmesini istiyoruz. Bunun için “oyunu bitir” bloğunu ekliyoruz.

5. Bölümde Flappy’nin engelleri aştığında puan almasını sağlayacak kodları yazıyoruz böylece oyunu daha heyecanlı hale getiriyoruz.

Ders sonunda öğrencilerle oyun tasarımının bölümleri hakkında konuşarak onlara oyuna başka ne tür özellikler eklenebileceğini sorunuz. Gelen yanıtları sınıf içerisinde tartışınız.

### BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilerinize aşağıdaki açıklamayı yaparak dersi sonlandırınız:

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