

A. KALP TOPLAMA OYUNU

Fareyi saęa sola hareket ettirerek **kabı X ekseninde** hareket ettireceęiz. Ekranın üstünden **rastgele kalpler** düşecek. **30 saniye** içinde **kaç kalp** topladıęımızı hesaplayan iki deęişken olacak.

A. PROJEYE İSİM VER

B. ÇİZİM VE KODLAMAYA BAŞLA

C. KONTROL ET EKSİKLERİ GİDER

B.1.ÇİZİMLER:

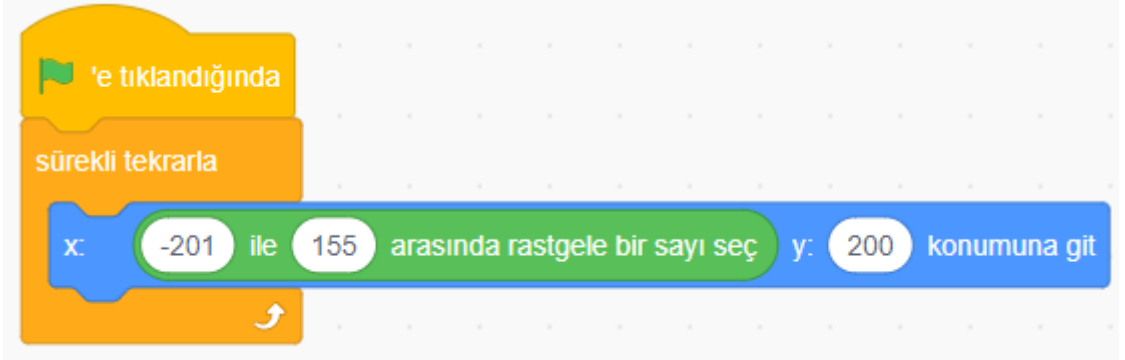
1. TOPLAYACAĞIN KABI ÇİZ ve isimlendir
2. TOPLANACAK KALPLERİ ÇİZ ve isimlendir.
3. ARKA PLAN ÇİZ ve altına **kalplerin düşeceği** şerit çiz.

B.2.KODLAR:

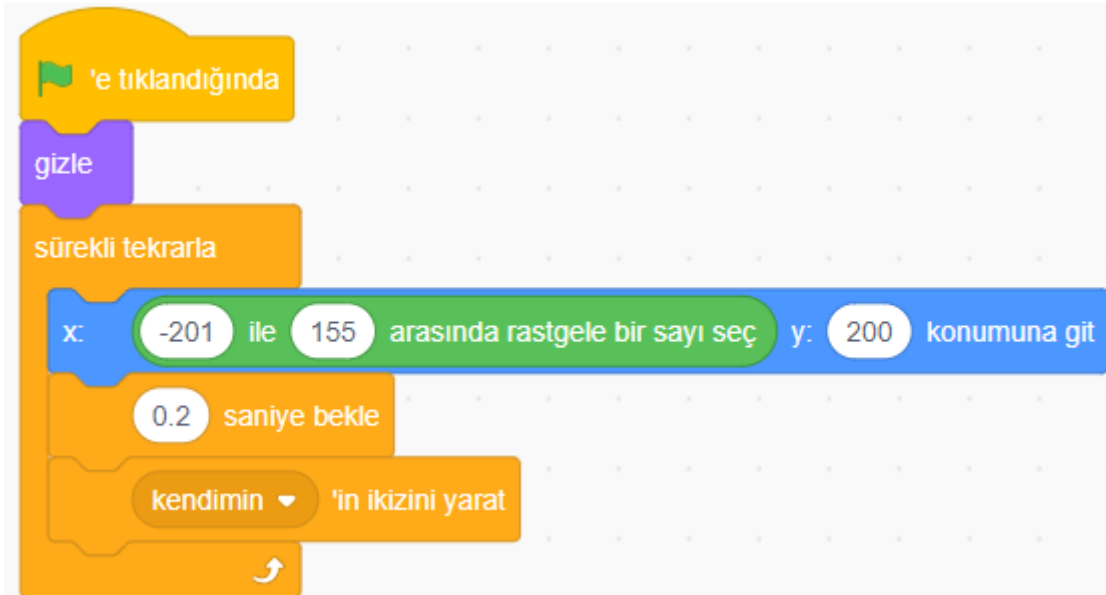
1. Kabı seçerek fareyle yatay (X ekseninde) hareket ettirelim:



2. Kalbi ekranın en üstüne taşıyalım ve **rastgele yerde** çıkması için kodu yazalım:



3. KALBİ SEÇEREK: Kalbin oyun başlayınca **gizlenmesi** ve **kendini çoğaltması** gerekir:



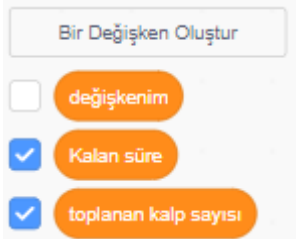
4. Kalbi ikizini oluřturduk ama hala gizli ve ařađı dđru (Y ekseninde) hareket edecek kodu (yani dűřme hızını) yazmamız gerekir:



5. Kalp kaseyi deęer ise toplanan kalp sayısı puanının (deęişkenin) artması, yere düřtüęünde (alttaki řerite deędięinde) kalbin yok olması (silinmesi) gerekir. Bunun için kodumuz:



Yukarıdaki koda iki deęişken tanımlamız gerekir:



6. KASEYİ SEÇEREK: Oyun başladığında **toplanan kalp sayısının SIFIR** olması ve **kalan sürenin de tekrar 30 olması** gerekir:



7. Kalan süre SIFIR olana kadar sürenin 30 dan geriye doğru azalması ve SIFIR olunca tüm kodların durması gerekir:

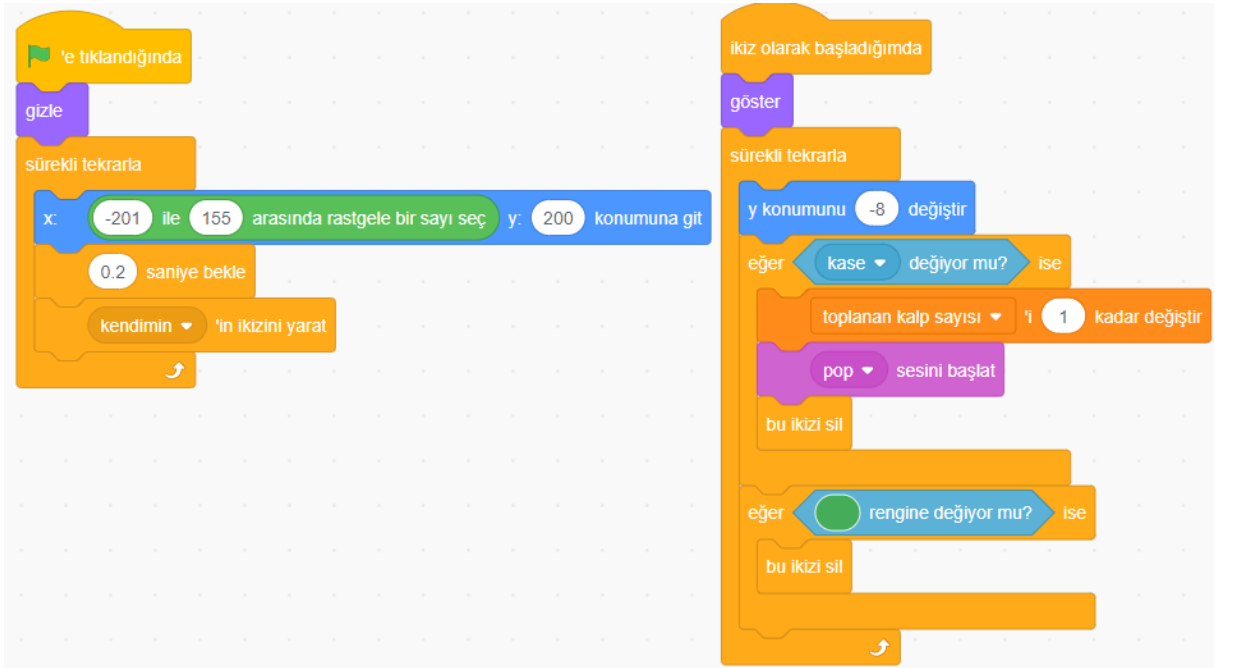


D.1.KONTROL ET EKSİKLERİ GİDER:

KASENİN TÜM KODLARI:



KALBİN TÜM KODLARI:



D.2.Ekleme istediğiniz kodlar varsa burada ekleyebilirsiniz:

Örneğin; imleç kalbe geldiğinde kalplerin büyüüp daha rahat toplanmasını sağlamak için kalbe şu kodları ekleyebiliriz:



SİZ DE BENZER KODLARLA BENZER OYUNLAR YAPABİLİRSİNİZ. İYİ ÇALIŞMALAR...Güzel çalışmalar okul sitemizde ve EBA da yayınlanacaktır.