

# SCRATCH İLE LABİRENT OYUNU KODLAYALIM

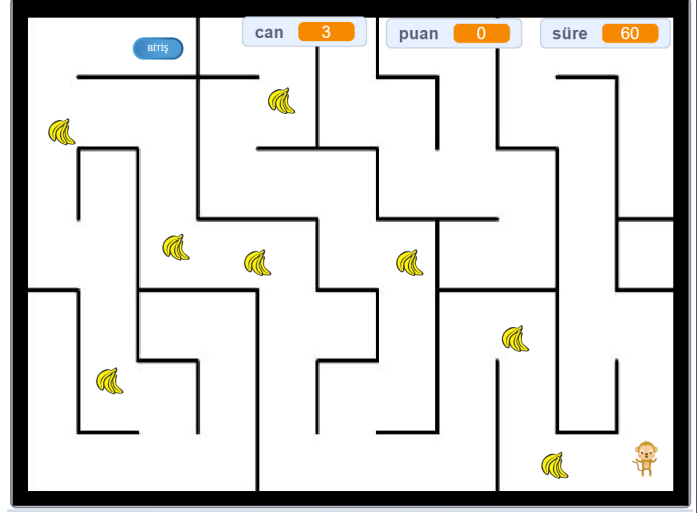
Maymunun bir labirent içinde rastgele konulmuş muzları 60 saniye içinde toplayıp bitiş noktasına vardığı oyunu nasıl kodlarız? Ayrıca, maymunun sadece 3 canı olacak ve labirentin kenarlarına değdiğinde canı 1 azalır ilk başladığı yere geri dönecek. İşte adım adım ilerleyerek bu eğlenceli oyunu kodlayalım.

1

Şekildeki gibi yeşil bayrağa basıp başlattığımız oyunumuzda can=3, puan=0, süre=60 olmalı.

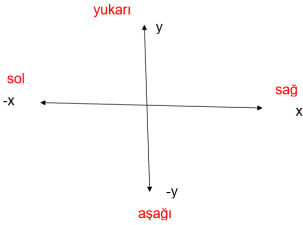
Süre 60'tan geri birer birer azalarak ilerleyecek. Labirentin siyah kenarlarına değerse can 1 azalacak, Muzları her topladığında ise puan 10 artacak.

Eğer süre=0 ise veya can=0 ise oyun bitecek. Aynı şekilde eğer maymun bitiş noktasına ulaşırsa da oyunu kazanmış olarak yine bitirmiş olacak.

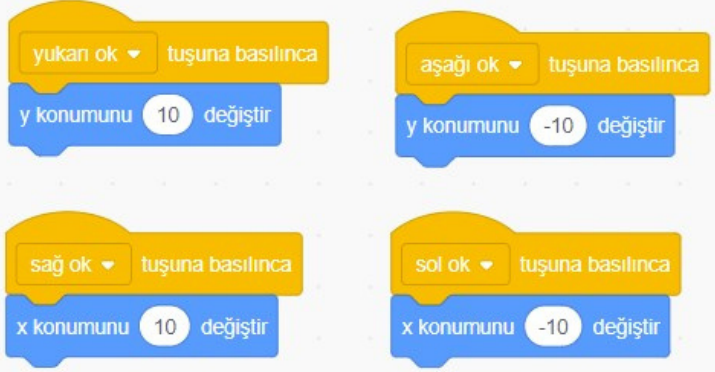


2

Maymunun klavyedeki yön tuşları ile hareket etmesi için yanda görülen kodları oluşturuyoruz.



Soldaki koordinat sistemini hatırlayalım. Yukarı, aşağı, sağ, sol için hangi birimleri kullandığımıza dikkat edelim.



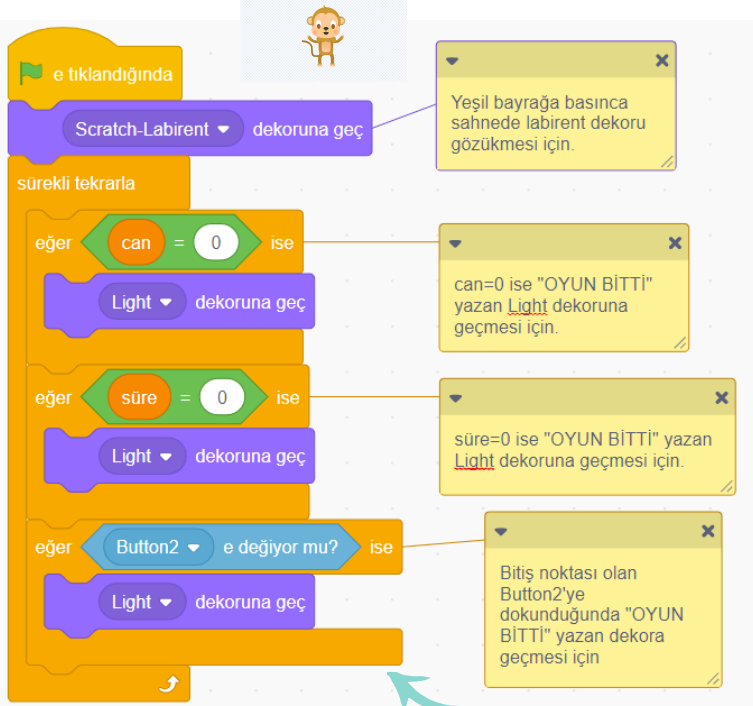
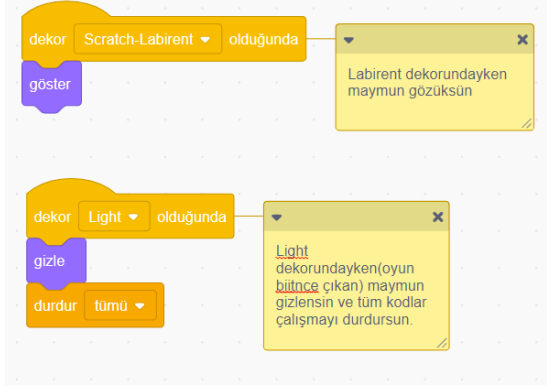
3



Siyah renge değecek(dokunacak) olan maymun kuklası olduğu için, bu kodları da maymuna yazdığımızı unutmayalım!



4



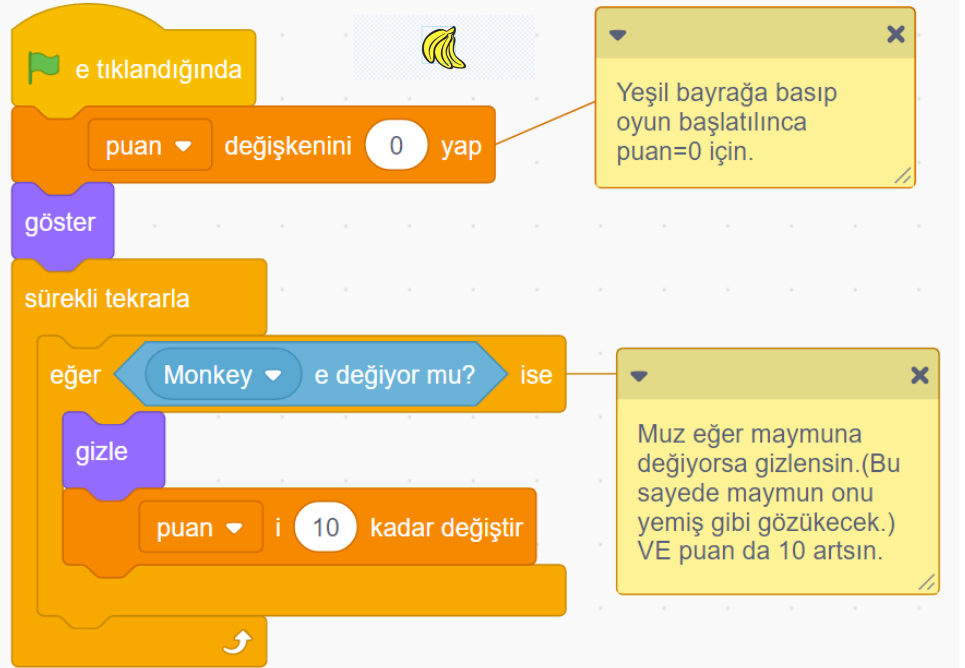
**Tüm kuklalara yazılacak.**  
Maymun, tüm muzlar, bitiş noktası olan Button2. Bir tanesine yazılıp diğerlerine sürükle-bırak yapılabilir.

Maymun Kuklasına Yazılacak.

5

**Bu kodları MUZ'a(oyundaki adı bananas) yazdığımızı unutmayalım. Çünkü; maymun değince gizlenecek olan kukla muz.**

**Bir tane MUZ kuklasına bu kodları yazdıktan sonra diğer muzlara sürükle-bırak tekniği ile kodları ekleyebiliriz.**



6

**Bu kodu, ister maymuna ister muza, isterseniz sahneye yazabilirsiniz.**

**Çünkü özel olarak bir kuklaya ait olan bir kod değil. Tüm oyun elemanlarını ilgilendiren bir kod. Biz, diğer kuklalarda zaten fazlaca kodlar yazılı olduğu için bu kodları Labirent dekoruna ekledik.**

