

AKVARYUM OYUNU

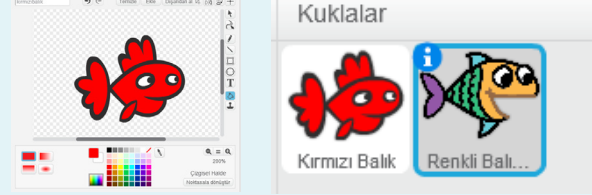
1

Şimdi de başka bir yakalama oyunu geliştirelim. Bu sefer bir akvaryumumuz olsun.

Dekor kütüphanesindeki Underwater 2 görselini ve kukla kütüphanesinden Fish1 görselini seçelim ve dosyadan indireceğimiz Renkli Balık isimli balığı kullanalım.

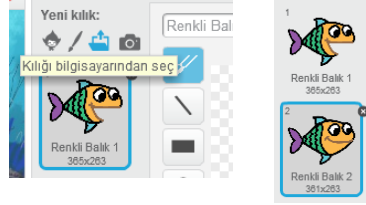


Fish 1 isimli balığımızı kırmızıya boyayalım ve ismini kırmızıbalık olarak değiştirelim.



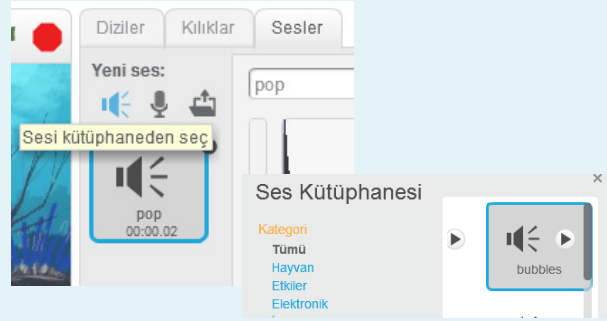
2

Renkli balığımızın ağızı açık ve kapalı iki kılığı var. Bu iki kılığı da kullanabilmek için Renkli Balık 1 kuklası içine bilgisayarımızdan Renkli Balık 2 kılığını yükleyelim.

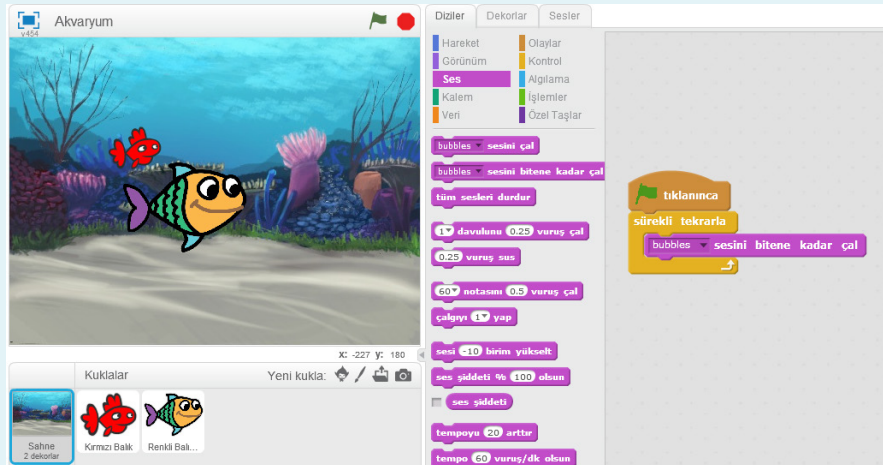


3

Akvaryumumuz biraz canlandırmak için bir de ses ekleyelim. Bunun için sahnemizin sesler bölümüne gidelim ve ses kütüphanesinden "bubbles" sesini seçelim.



Şimdi de sahnemizin kod bölümüne (diziler sekmesi) bu kodu girelim.



AKVARYUM OYUNU

4

Önce kırmızı balığımız için bir kod yazalım. Balığımız akvaryumda dolaşacak. Eklediğimiz rastgele sayı tut sayesinde balığımızın hareketleri rastgele olacak ve daha doğal görünecek.

```
when clicked
show
turn 90 degrees
repeat (2)
  move 2 steps
  turn a random angle between -20 and 20 degrees
when near edge
  go to the other side
```

5

Şimdi de balığın yakalanmasını sağlayalım.

Kırmızı balığın renkli balığın ağzına geldiğinde yakalanmasını istiyoruz, kuyruğuna ya da yüzgeçlerine değdiğinde değil, bu nedenle Algılama sekmesinden "... rengi... rengine değdi mi" taşıyı kullanacağız. Renkleri seçmek için renkli kareye basıp önce kırmızı balığa sonra da diğer kareye basıp renkli balığın ağzına gelmemiz yeterli.

```
when clicked
show
turn 90 degrees
repeat (2)
  move 2 steps
  turn a random angle between -20 and 20 degrees
when near edge
  go to the other side
when color changed
  send a message when received
  hide
  wait 3 seconds
  go to a random point between x: -200 and y: -200
  show
```

Kırmızı balık renkli balığın ağzına değdiğinde habersal taşı ile yakalandım haberini gönderiyoruz ve balık "gizlen" taşı ile kayboluyor, sonra balığımız yine rastgele bir yerde yeniden ortaya çıkıyor.

6

Gelelim renkli balığımıza!

Balığımızın hareketlerini fare oku ile kontrol etmek istiyoruz. Bu nedenle yandaki kodu oluşturuyoruz.

Ayrıca kırmızı balığı yakaladığında ağzını açıp kapamasını ve chomp sesi çıkarmasını istiyoruz.

Dikkat ettiyseniz bir önceki yıldız yakalayan çocuk oyununda olduğu gibi burada da bir puan değişkeni oluşturduk, böylece kaç balık yakaladığımız görebileceğiz.

İşte oyunumuz hazır!

```
when clicked
  change the fish's mouth to open
  set score to 0
  repeat (2)
    if mouse clicked
      turn the fish to the mouse
    move 5 steps
  when message received
    change the fish's mouth to closed
    play chomp sound
    wait 0.3 seconds
    change the fish's mouth to open
    increase score by 1
```