

# AKVARYUM OYUNU

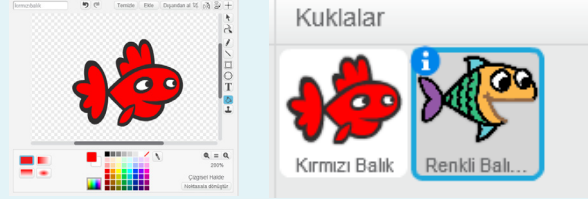
1

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.

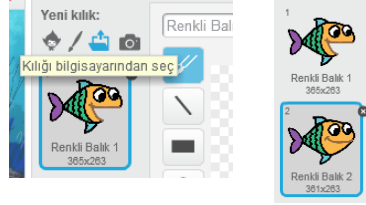


Fish 1 isimli balığımızı kırmızıya boyayalım ve ismini kırmızıbalık olarak değiştirelim.



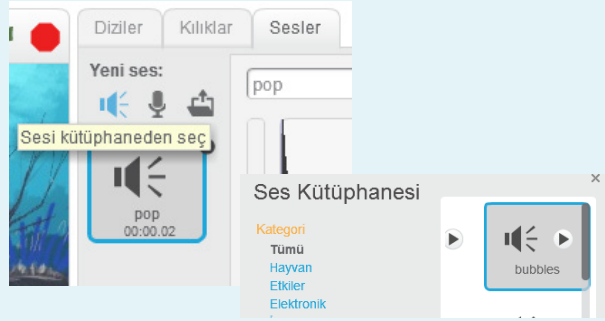
2

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.

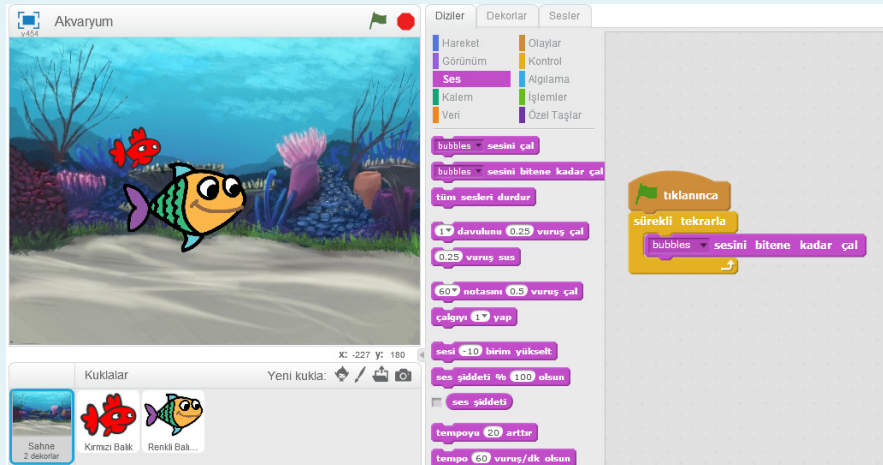


3

Akvaryumumuzu 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.

```
tıklanınca
görün
90° yönüne dön
sürekli tekrarla
2 adım git
-20 ile 20 arasında bir sayı (tut) derece dön
kenara geldiysen sek
```

5

Şimdi de balığın yakalanmasını sağlayalım.

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

```
tıklanınca
görün
90° yönüne dön
sürekli tekrarla
2 adım git
-20 ile 20 arasında bir sayı (tut) derece dön
kenara geldiysen sek
eğer rengi rengine değdi (mi?) ise
yakalandım haberini sal
gizlen
3 saniye bekle
x: -200 y: -200 ile 200 arasında bir sayı (tut) noktasına git
görün
```

Kırmızı balık renkli balığın ağızına 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 ağızını 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!

```
tıklanınca
balık-acık kılığına geç
Puan , 0 olsun
sürekli tekrarla
fare oku a mesafe > 10 ise
fare oku 'ye doğru dön
5 adım git
yakalandım haberi gelince
chomp sesini çal
2 defa tekrarla
balık-kapalı kılığına geç
0.3 saniye bekle
balık-acık kılığına geç
Puan 'i 1 arttır
```