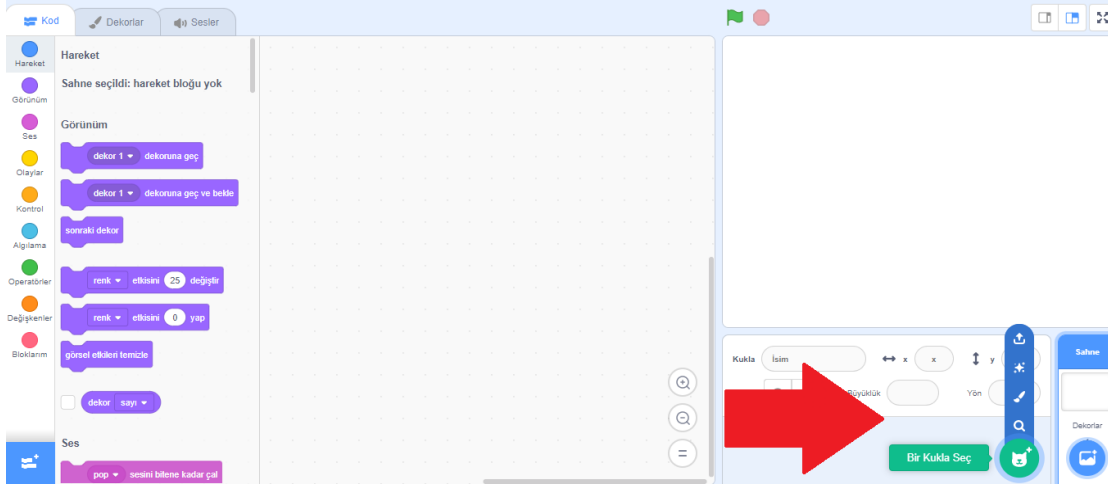
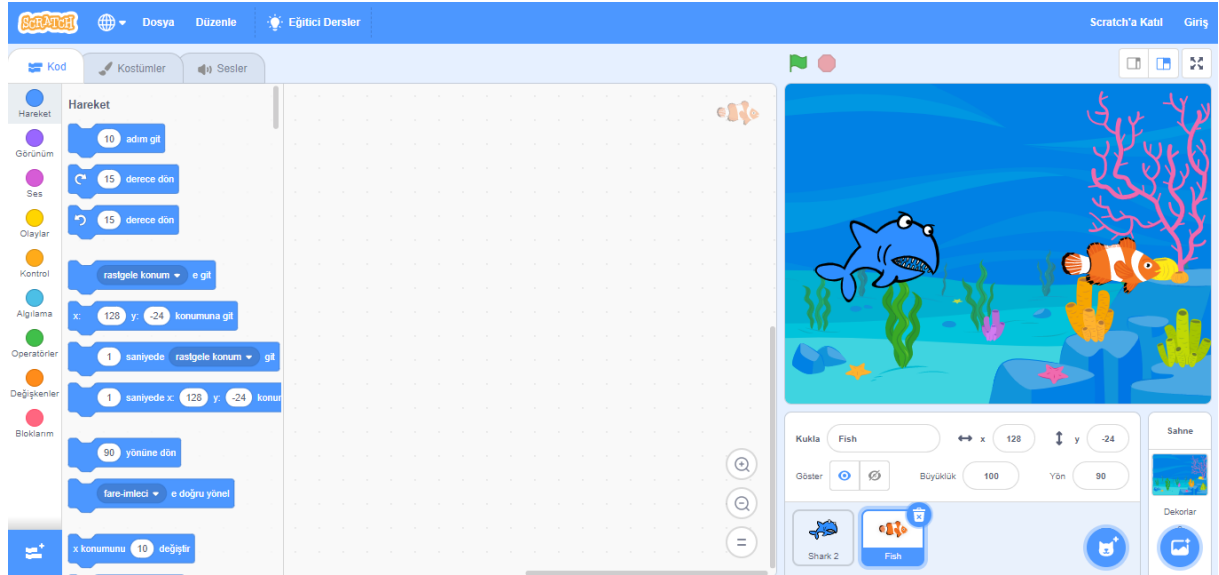


Balık Yeme Oyunu

Öncelikle kuklalarımızı alalım.



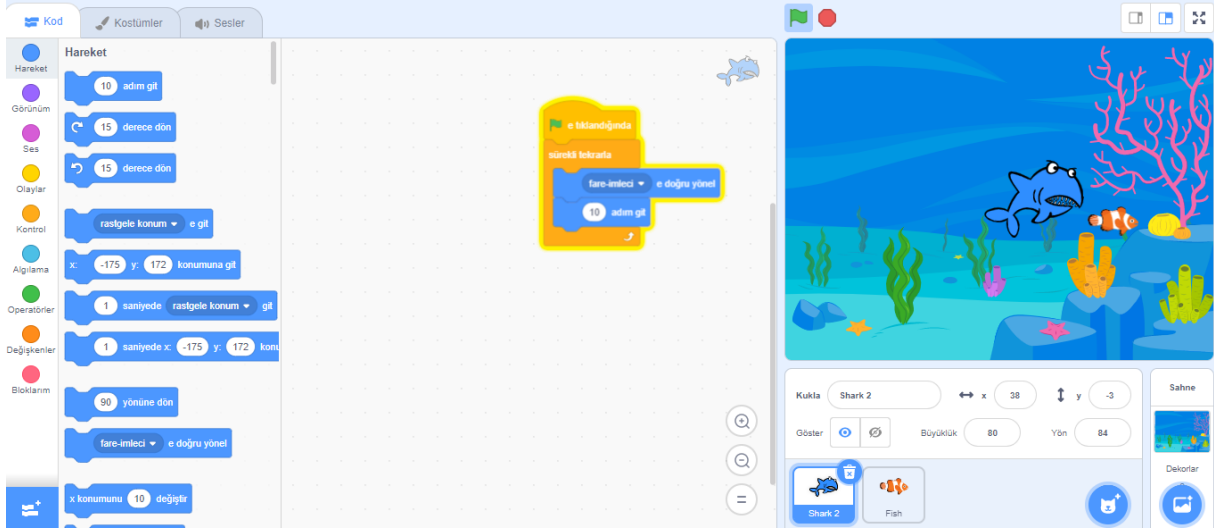
Bu etkinlikte 2 tane kuklamız var biri Shark 2 diğeri ise Fish. Daha sonra dekorlardan Underwater 1 dekorumuzu seçiyoruz.



Bu uygulamamızda Shark 2 kuklamızın faremizi takip ederek gördüğü balıkları yemesini sağlayacağız. Shark 2 her balık yediğinde skorumuz 1 artacak.

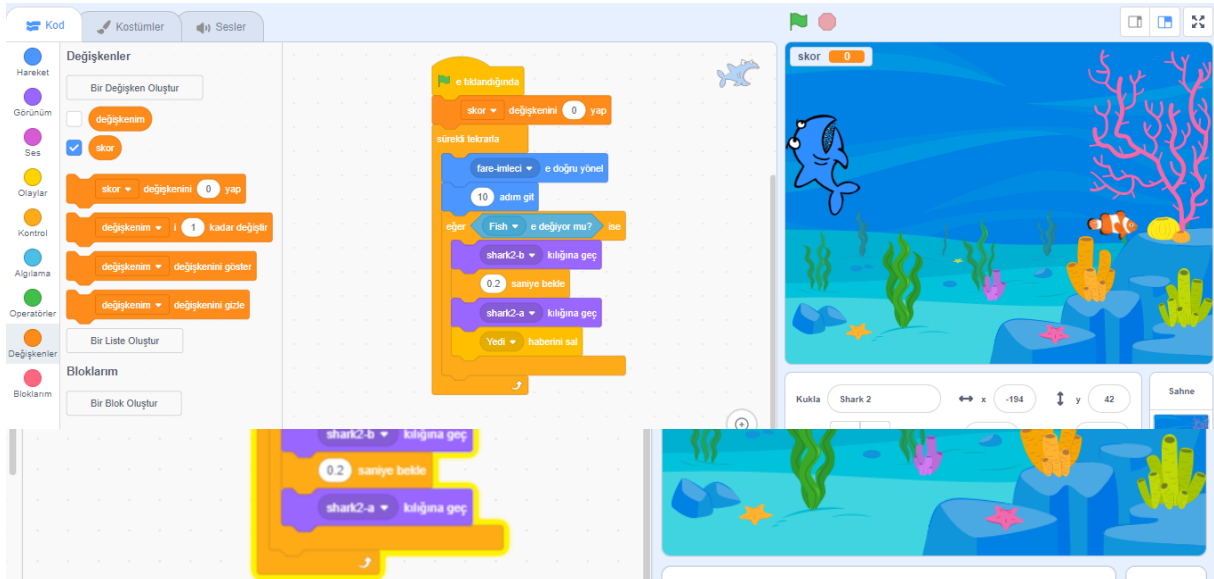
Kodlama kısmına başlayabiliriz.

Önce Shark 2 kuklamızın boyutunu 80 yapıyoruz. Daha sonra Bayrağa Tıklandığında komutu ekliyoruz. Daha sonra faremizi takip etmesi için önce hareket kısmından 10 adım git ve sonrasında fare imlecine doğru yönel komutunu ekliyoruz.

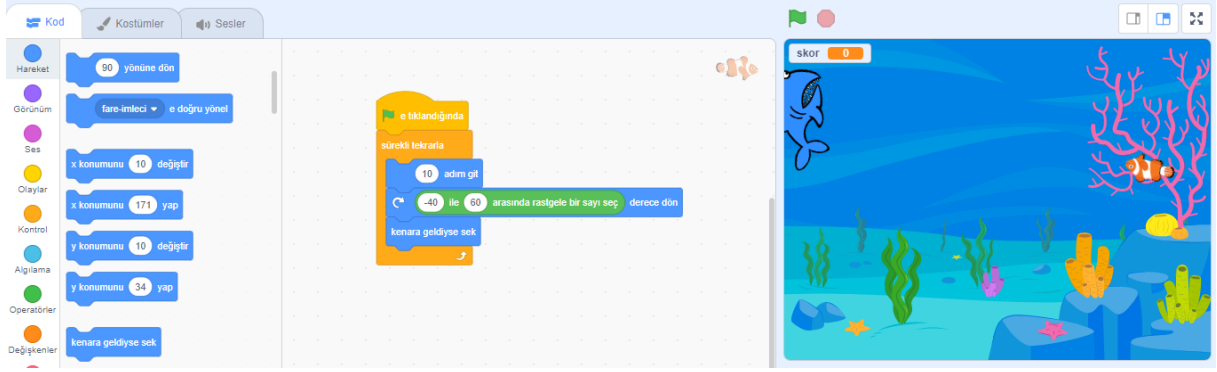


Daha sonra ise balık gördüğü zaman ağzını açıp kapatması için komut bloklarımızı ekliyoruz.

Şimdi ise her balık yediğimizde 1 skor arttırabilmek için Shark 2 kuklamıza değişkenler kısmından bir skor değişkeni atayıp bunu başlangıç için 0 yapacağız. Son olarak ise Fish'in yenildiğini anlaması için Yedi haberini salıyoruz.



Sıra geldi balığımızın kodlarını yazmaya. Balığımız suyun içinde rastgele bir şekilde hareket etsin istiyoruz. Bunun yanı sıra sallanarak gitmesini ve kenara geldiği zaman sekmesini istiyoruz. Balığımızın gerçek bir balık gibi yalpalayarak gitmesi için operatörler kısmından yardım almamız gerekiyor. Buradan aldığımız rastgele sayı seçme komutunu hareketlerde ki dönme komutu ile birleştiriyoruz ve rastgele sayıların -40 ile 60 arasında olmasını yazıyoruz.



Daha sonra ise balığımızın Shark 2 tarafından yendiği haberi geldiğinde gizlenip 2 saniye sonra başka bir konumda tekrar çıkması için gerekli kod bloklarımızı giriyoruz. Bunun yanı sıra yedi haberini aldığı zaman skor değişkenimizin 1 artmasını için gerekli kod bloğunu değişkenler kısmından alıp kodumuza ekliyoruz.

