

## YARIŞ OYUNU YAPMA

Aşağıdaki mekanı oluşturacağız. Bunun için farklı fırçalar kullanarak alanı oluşturun.

2 tane robosiklet oluşturun.

Kırmızı robosiklet patikada gidecek bu yüzden patika çizin.

Beyaz robosiklet klavye W-A-S-D tuşlarıyla gidecek.

Oyun 20 sn de bitecek

Parkurun sonundaki alana gelen robosiklet kazanacak fakat en az 5 puan toplaması gerek.

Elma toplamak +2 puan, bozuk paraya çarpmak -1 puandır.

Size ateş eden durgunlara dikkat edin.

4 puan alan robosiklet kamujlaf olacak.



## Beyaz Robosiklet komutları sayfa 1

Kodu Oyun Laboratuarı (1.4.184.0, General)

Karo Ekle/Deđiřtir  
Karoyu Sil  
[Enter] Karoyu Deđiřtir  
[Tab] Sonraki Sayfa  
[Shift][Tab] Önceki Sayfa  
[Delete] Karoyu Sil  
[Esc] Geri Dön  
[Ctrl-P] Kodu Yazdır

robosiklet

1 EGER klavye WASD + YAP hareket et çabuk çabuk +

2 EGER kronometre 20 saniye + YAP bitir

3 EGER çarp bozuk para + YAP ye +

4 EGER çarp elma + YAP ye +

5 EGER çarp elma + YAP skor beyaz puan +

6 EGER çarp bozuk para + YAP -888 beyaz 001 +

Gerri AI(10)

TR 09:35 25.12.2017

Kodu Oyun Laboratuarı (1.4.184.0, General)

Karo Ekle/Deđiřtir  
Karoyu Sil  
[Enter] Karoyu Deđiřtir  
[Tab] Sonraki Sayfa  
[Shift][Tab] Önceki Sayfa  
[Delete] Karoyu Sil  
[Esc] Geri Dön  
[Ctrl-P] Kodu Yazdır

robosiklet

5 EGER çarp elma beyaz puan +

6 EGER çarp bozuk para + YAP -888 beyaz puan +

7 EGER skor yaptı beyaz eşit puan + YAP kamuflej ben +

8 EGER skor yaptı beyaz üstünde puan + YAP deđiřtir sayfa 2

9 EGER + YAP +

Gerri AI(10)

TR 09:36 25.12.2017

## Beyaz Robosiklet komutları sayfa 2

Kodu Oyun Laboratuvarı (1.4.184.0, General)

Karo Ekle/Değiştir  
Karoyu Sil  
Enter Karoyu Değiştir  
Tab Sonraki Sayfa  
Shift Tab Önceki Sayfa  
Delete Karoyu Sil  
Esc Geri Dön  
Ctrl-P Kodu Yazdır

1 EĞER klavye WASD + YAP hareket et çabuk çabuk +

2 EĞER kronometre 20 saniye + YAP bitir

3 EĞER çarp bozuk para + YAP ye +

4 EĞER çarp elma + YAP ye +

5 EĞER çarp elma + YAP skor beyaz puan +

6 EĞER çarp elma + YAP skor beyaz puan +

Geril AI(10)

robosiklet

TR 09:39 25.12.2017

Kodu Oyun Laboratuvarı (1.4.184.0, General)

Karo Ekle/Değiştir  
Karoyu Sil  
Enter Karoyu Değiştir  
Tab Sonraki Sayfa  
Shift Tab Önceki Sayfa  
Delete Karoyu Sil  
Esc Geri Dön  
Ctrl-P Kodu Yazdır

5 EĞER çarp elma + YAP beyaz puan +

6 EĞER çarp bozuk para + YAP çıkar beyaz puan +

7 EĞER skor yaptı beyaz eşit puan + YAP kamuflej ben +

8 EĞER karada tür + YAP kazan Player1

9 EĞER + YAP +

Geril AI(10)

robosiklet

TR 09:39 25.12.2017

## Kırmızı Robosiklet Komutları sayfa 1 (Kırmızı robosiklet için patika çizmiştik)

Kodu Oyun Laboratuvarı (1.4.184.0, General)

- Karo Ekle/Değiştir
- Karoyu Sil
- Enter Karoyu Değiştir
- Tab Sonraki Sayfa
- Shift Tab Önceki Sayfa
- Delete Karoyu Sil
- Esc Geri Dön
- Ctrl-P Kodu Yazdır

Gerçek AI(10)

- EĞER** hep **YAP** hareket et patikada çabuk
- EĞER** kronometre 20 saniye **YAP** bitir
- EĞER** çarp bozuk para **YAP** ye
- EĞER** çarp elma **YAP** ye
- EĞER** çarp elma **YAP** skor kırmızı puan

09:40 25.12.2017

Kodu Oyun Laboratuvarı (1.4.184.0, General)

- Karo Ekle/Değiştir
- Karoyu Sil
- Enter Karoyu Değiştir
- Tab Sonraki Sayfa
- Shift Tab Önceki Sayfa
- Delete Karoyu Sil
- Esc Geri Dön
- Ctrl-P Kodu Yazdır

Gerçek AI(10)

- EĞER** çarp elma
- EĞER** çarp elma **YAP** skor kırmızı puan
- EĞER** çarp bozuk para **YAP** çıkar kırmızı puan
- EĞER** skor yaptı kırmızı eşit puan **YAP** kamuflej ben
- EĞER** skor yaptı kırmızı üstünde puan **YAP** değiştir sayfa 2
- EĞER** skor yaptı kırmızı  $\leq$  puan **YAP** hareket et
- EĞER** **YAP**

09:41 25.12.2017

## Kırmızı Robosiklet Komutları sayfa 2

Kodu Oyun Laboratuvarı (1.4.184.0, General)

Karo Ekle/Değiştir  
Karoyu Sil  
Enter Karoyu Değiştir  
Tab Sonraki Sayfa  
Shift Tab Önceki Sayfa  
Delete Karoyu Sil  
Esc Geri Dön  
Ctrl-P Kodu Yazdır

1 EGER hep YAP hareket et patikada çabuk +

2 EGER kronometre saniye + YAP bitir

3 EGER çarp bozuk para + YAP ye +

4 EGER çarp elma + YAP ye +

5 EGER çarp elma + YAP skor kırmızı puan +

TR 09:41 25.12.2017

Kodu Oyun Laboratuvarı (1.4.184.0, General)

Karo Ekle/Değiştir  
Karoyu Sil  
Enter Karoyu Değiştir  
Tab Sonraki Sayfa  
Shift Tab Önceki Sayfa  
Delete Karoyu Sil  
Esc Geri Dön  
Ctrl-P Kodu Yazdır

3 EGER çarp bozuk pa L R

4 EGER çarp elma + YAP ye +

5 EGER çarp elma + YAP skor kırmızı puan +

6 EGER çarp bozuk para + YAP çıkar kırmızı puan +

7 EGER skor yaptı kırmızı = puan + YAP kamufraj ben +

8 EGER karada tür + YAP kazan Player2

9 EGER + YAP +

TR 09:42 25.12.2017

Durgun 2 Sn de bir ateş eder.

Ayarlardan fişek zamanını,fişek yükleme zamanını ve menzilini ayarla ve 4 tane durgunu sahnenin farklı yerlerine kopyala-yapıştır.

