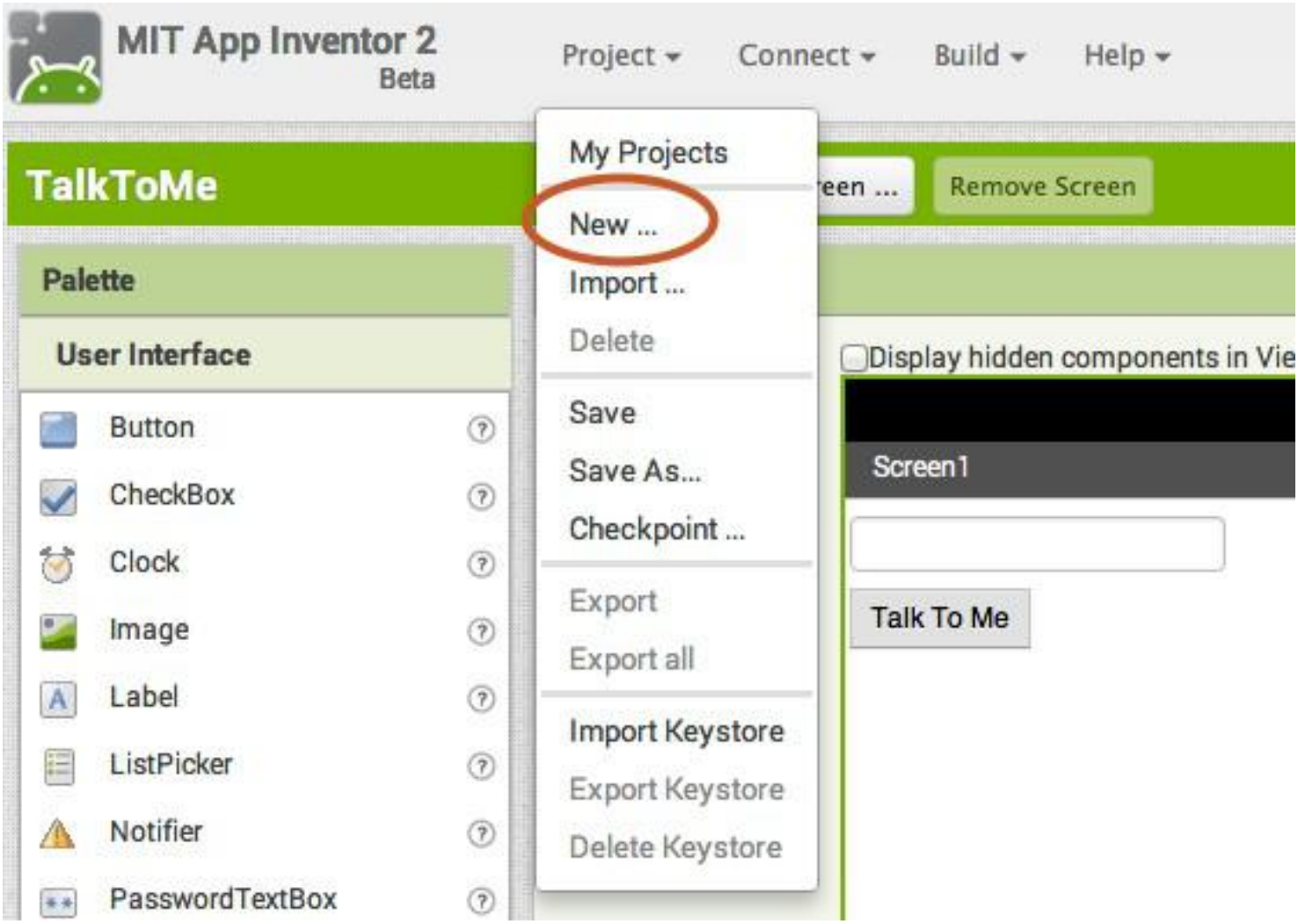
MIT App Inventor
appinventor.mit.edu

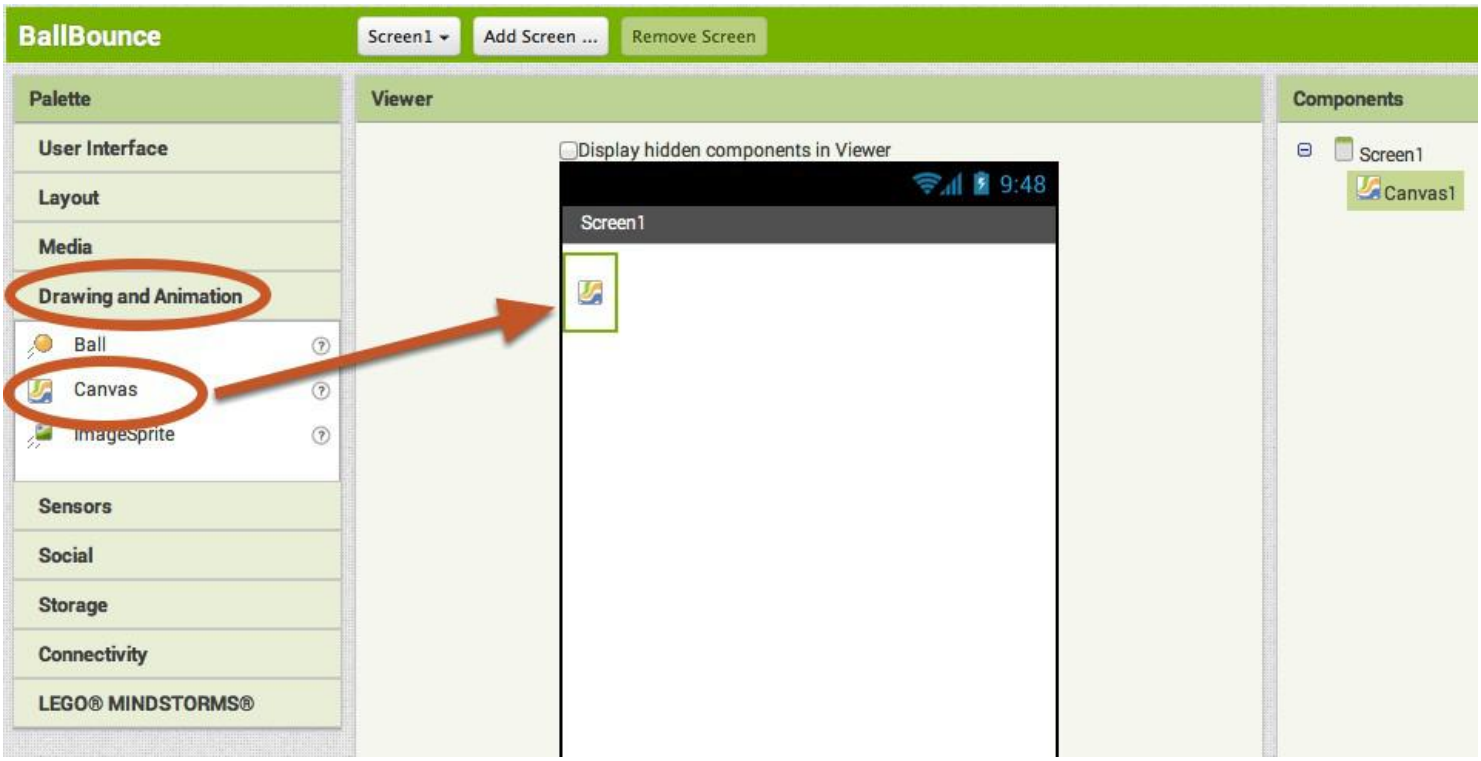
BallBounce: Basit bir oyun uygulaması

Bu uygulamada Canvas mantığını öğrenerek o canvas'ta bir top'un (ball bileşeni) hareket etmesini sağlayağız.

Yeni bir proje oluşturup isimlendirin

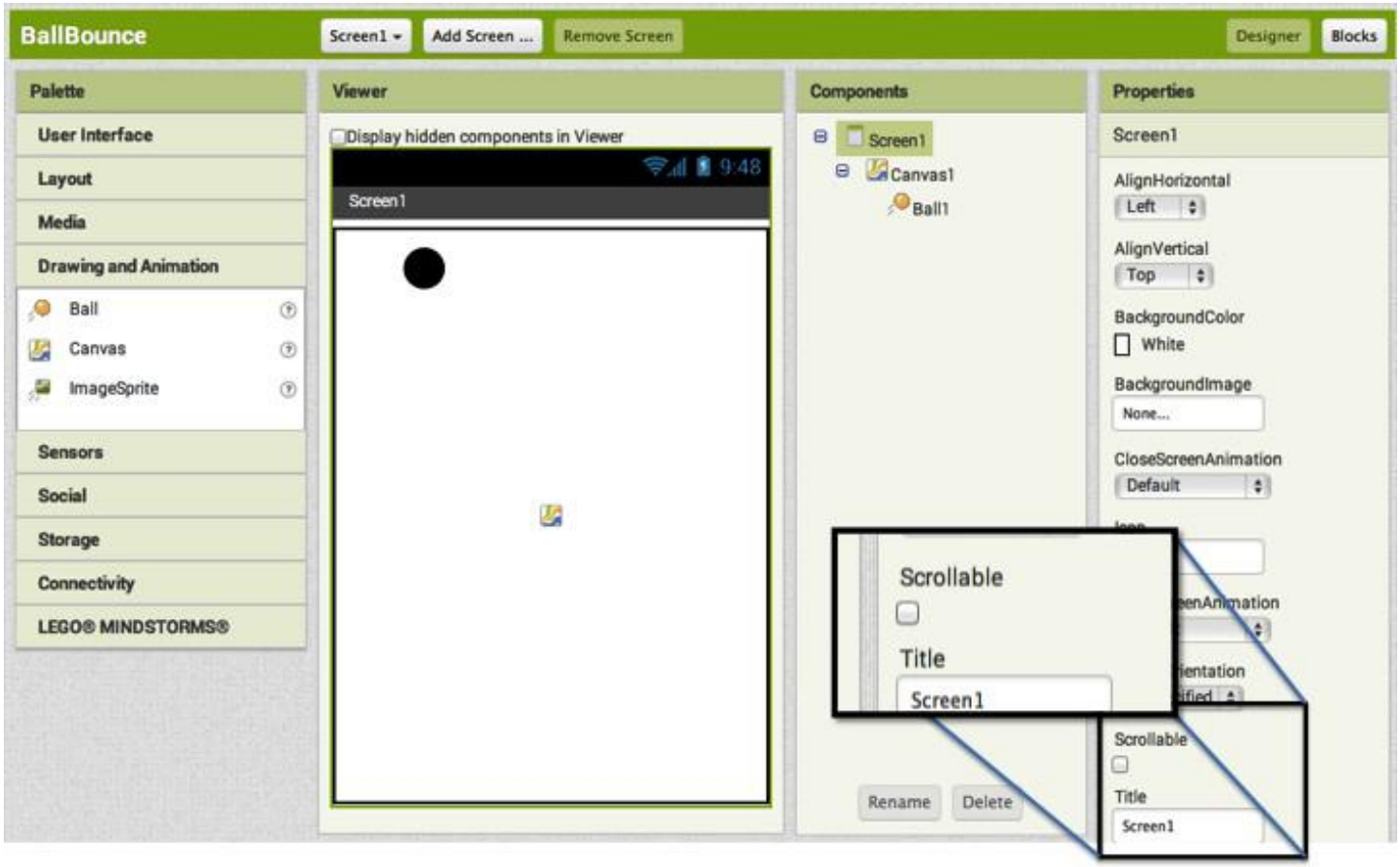


Drawing and Animation bölümünden**, Canvas** bileşenini görüntüleyici (viewer) bölümüne sürükleyip bırakın.



Ekranı kaydırılmaz yapalım ki hareket etmesin

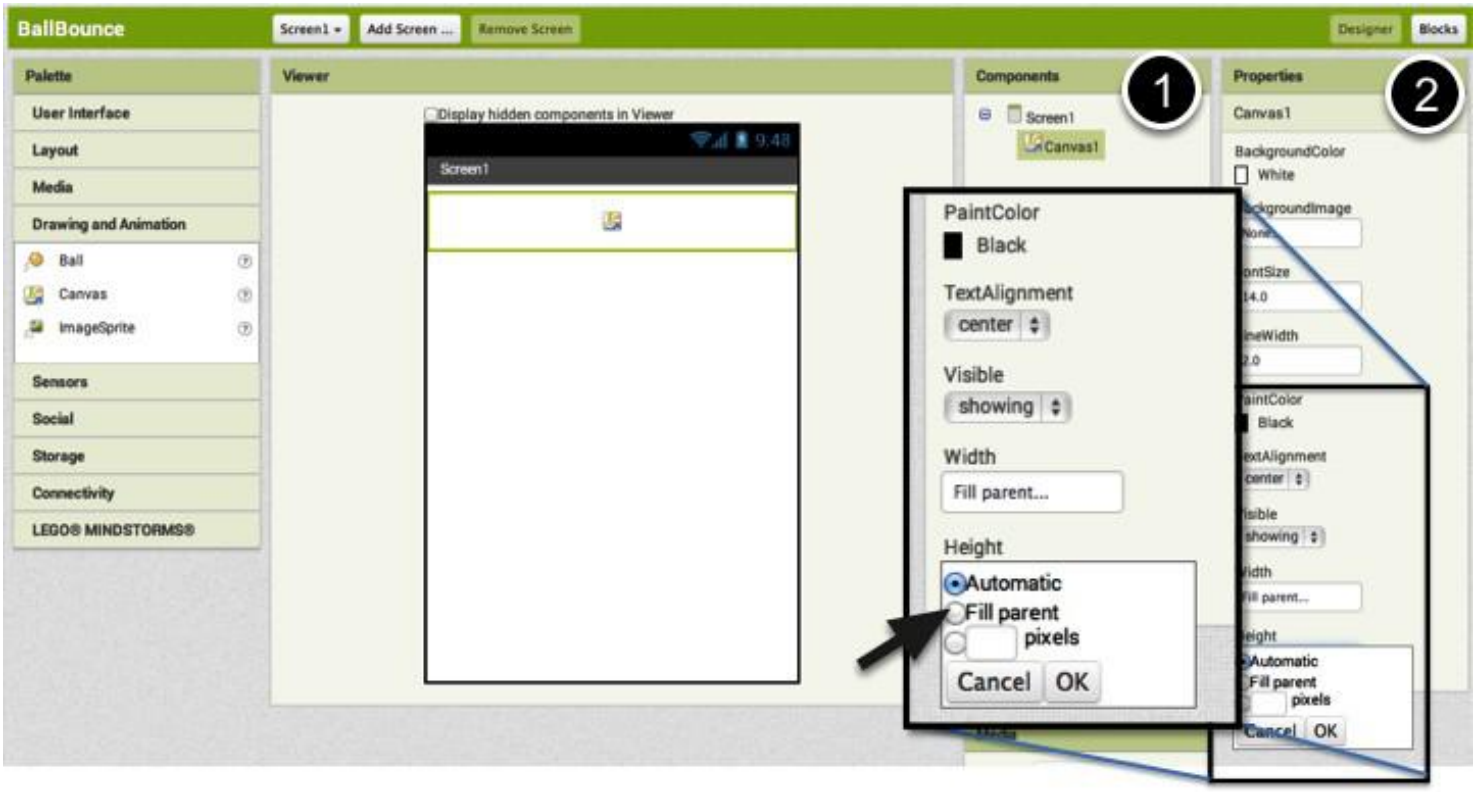
Özellikle Canvas kullanırken **"Scrollable" ayarını** (kutucuktaki işareti kaldırarak) pasif hale getirerek ekranı hareket etmeyecek hale getirebiliriz.



MIT App Inventor
appinventor.mit.edu

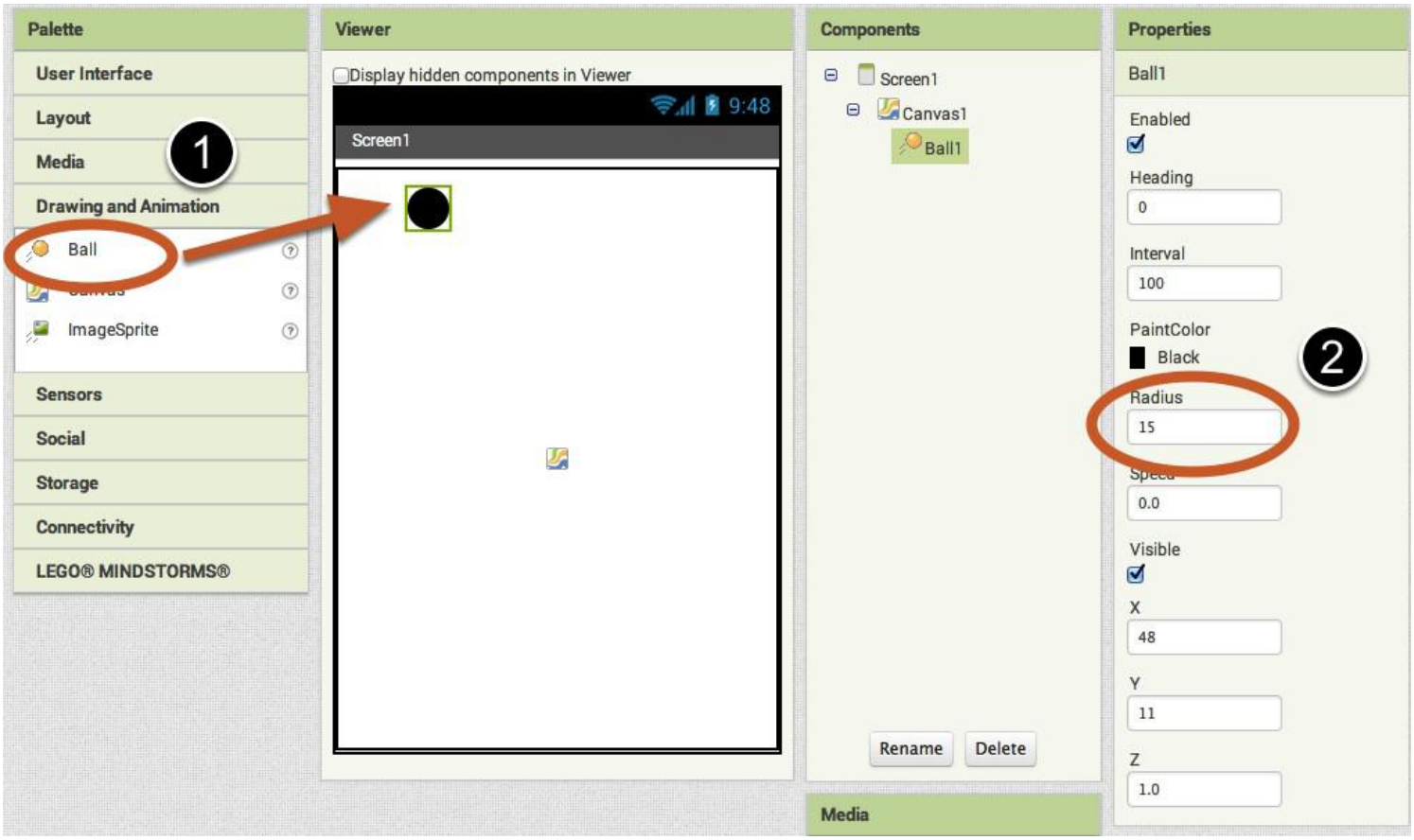
Canvas yükseklik ve genişliğini ekranı kaplayacak hale getirelim

Diğer örneklerde gördüğümüz gibi bunun için **"Fill Parent" ayarını hem genişlik hem yükseklik için uygulayacağız.**



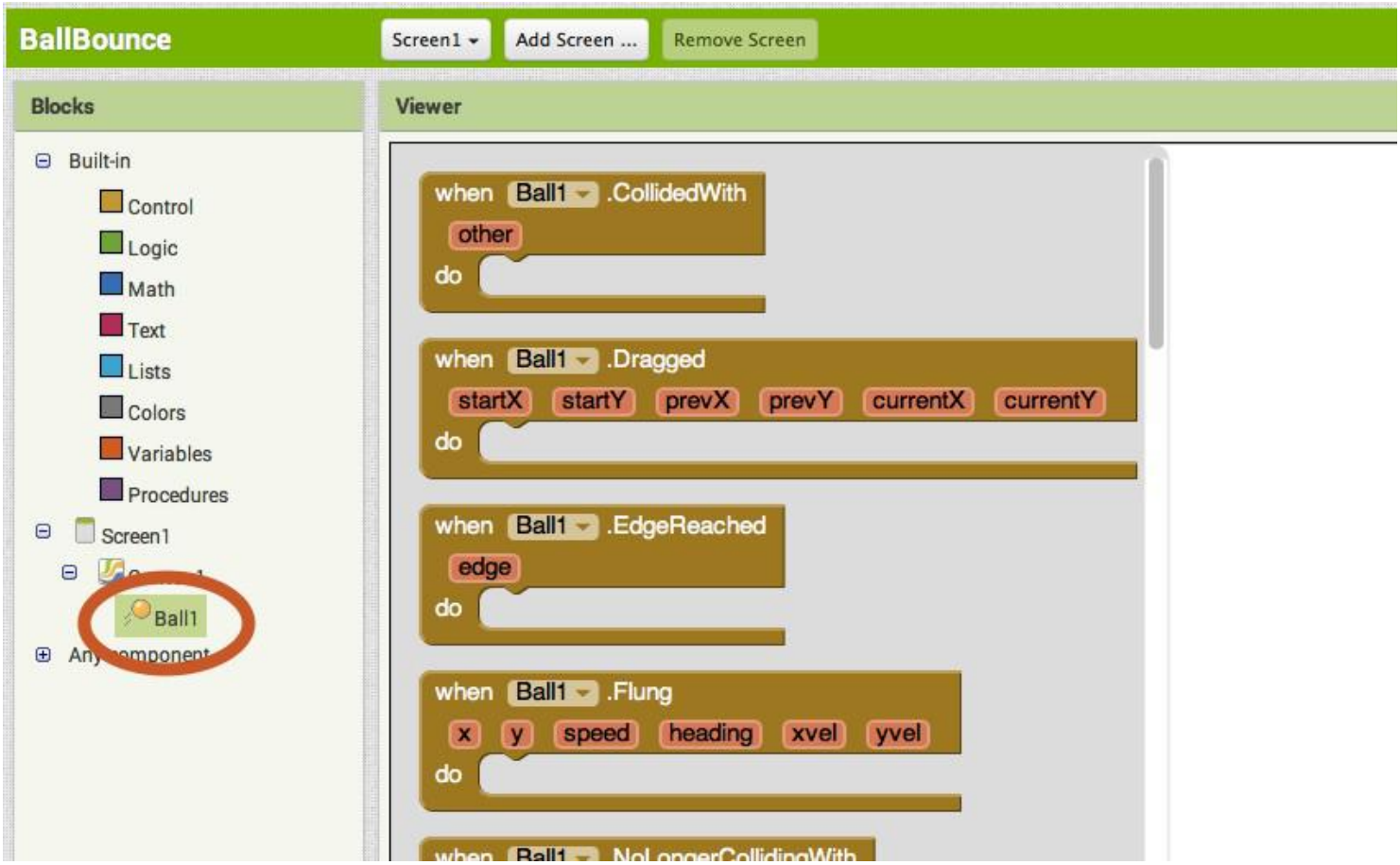
Ball bileşenini eklemek

Bu kez Canvas'ın içine Ball bileşenini de ekleyelim (#1). Eğer topun daha büyük görünmesini istiyorsanız Radius (çap) ayarını değiştirebiliriz.



Open the Blocks Editor.

Şimdi bloklar bölümüne geçelim.

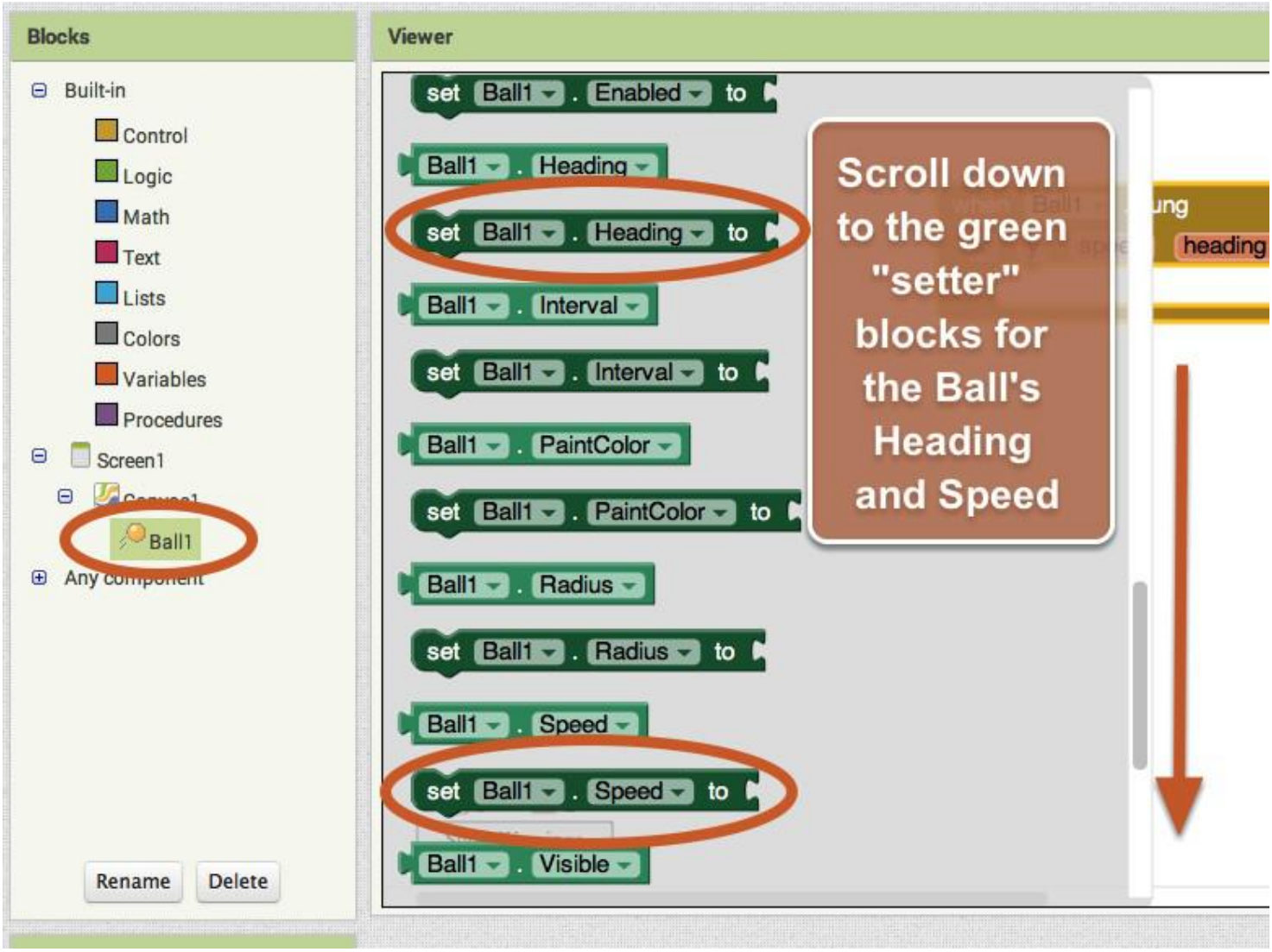


Flung tetikleyicisini sürükleyin

Bu tetikleyici kullanıcı parmağını topun üstüne koyup fırlatma işlemi yaptığında tetiklenecektir.

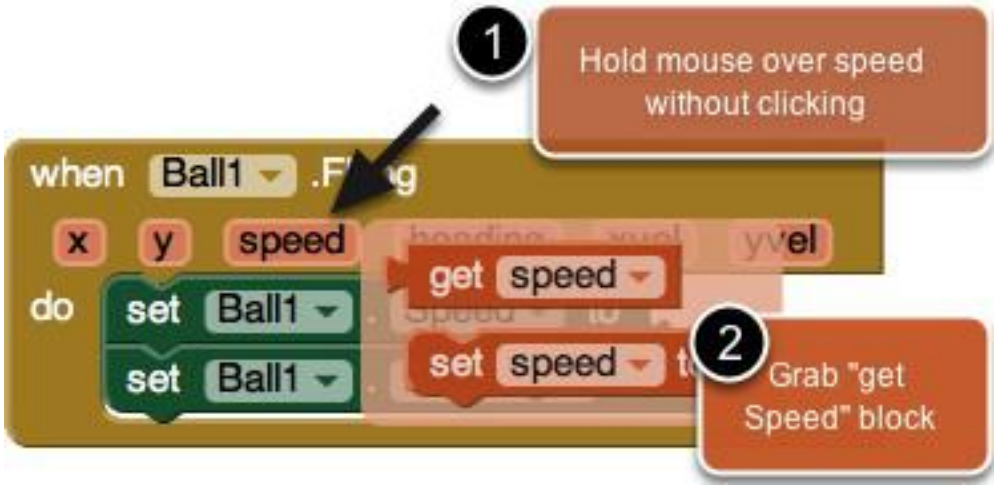
Topun yönünü ve hızını ayarlayın

Bunun için **set Ball1.Heading** and **set Ball1.Speed** bloklarını kullanacağız.



Hız ve yönü kullanıcının yaptığı fırlatma hareketinden alacak kodları ekleyelim

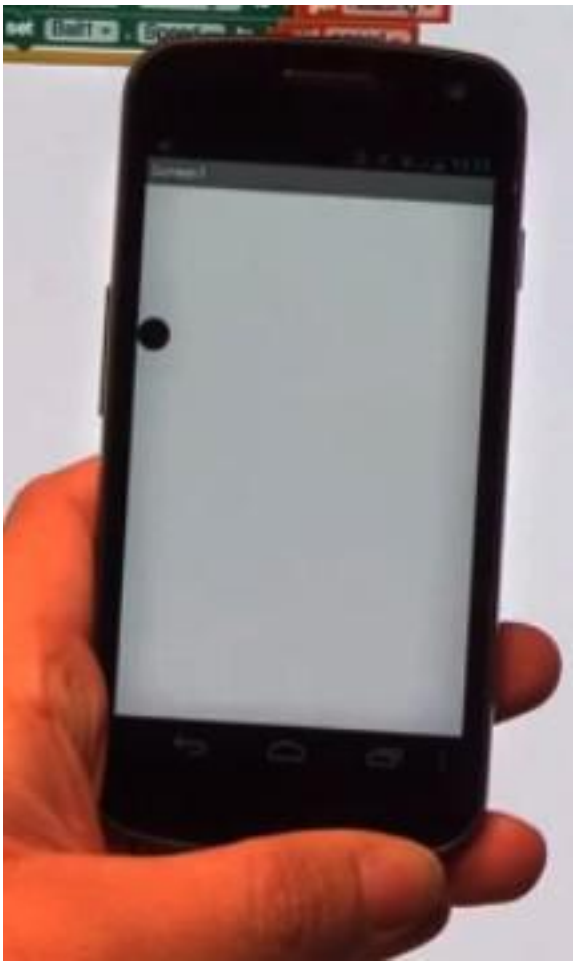
Bunun için fare imlecini **when Ball1.Flung** üzerinde tutup menü açılana kadar tıklamadan bekleyin. Açılan menüden get.speed bloğunu sürükleyip set Ball1.speedTo bloğu ile birleştirin.



Aynısını yön için yapın

Şimdi test edin

Test ettiğinizde topun köşlere çarpınca yapışıp kaldığını farkedeceksiniz.

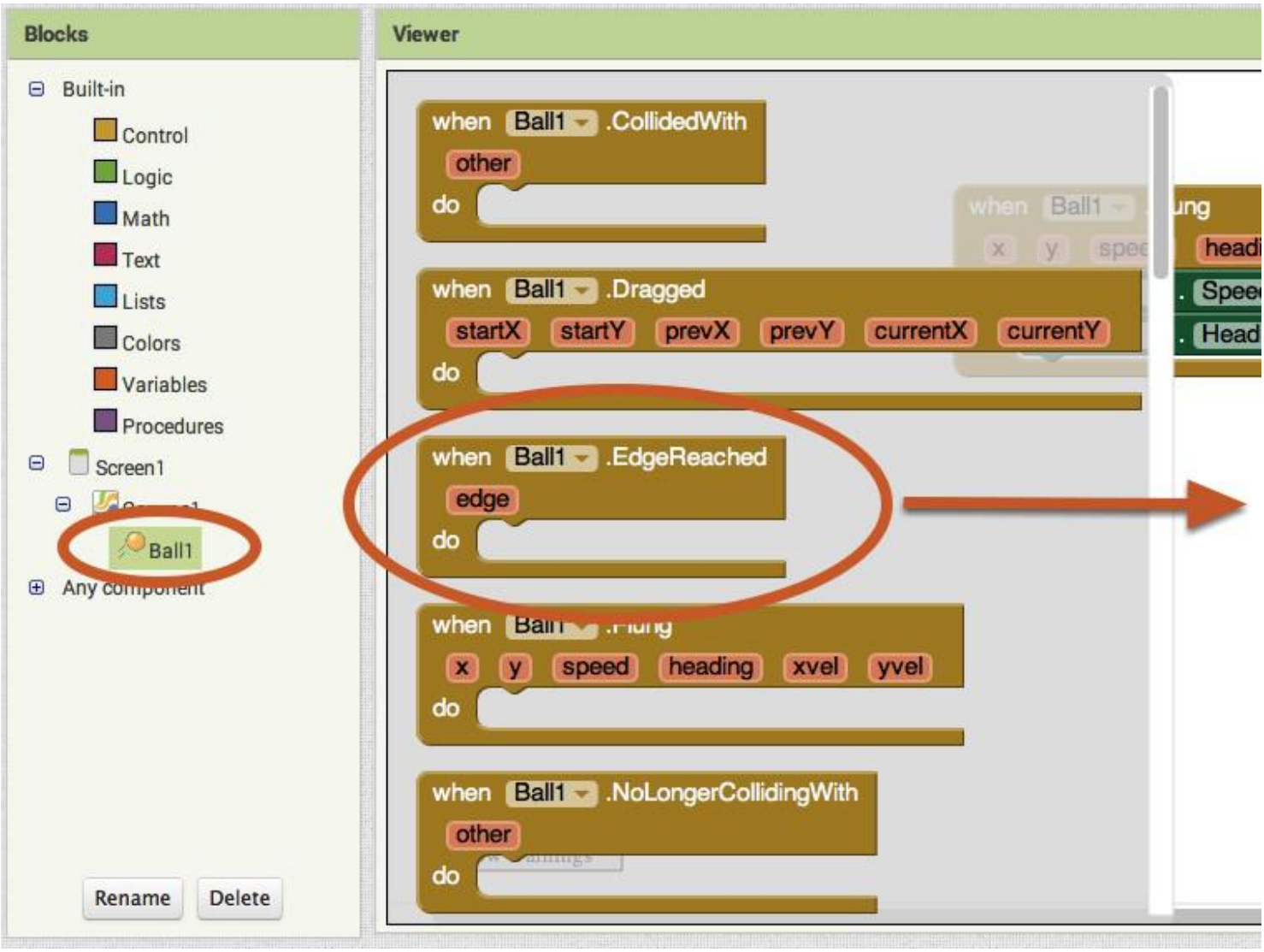


Neden ekran kenarına yapıştı?

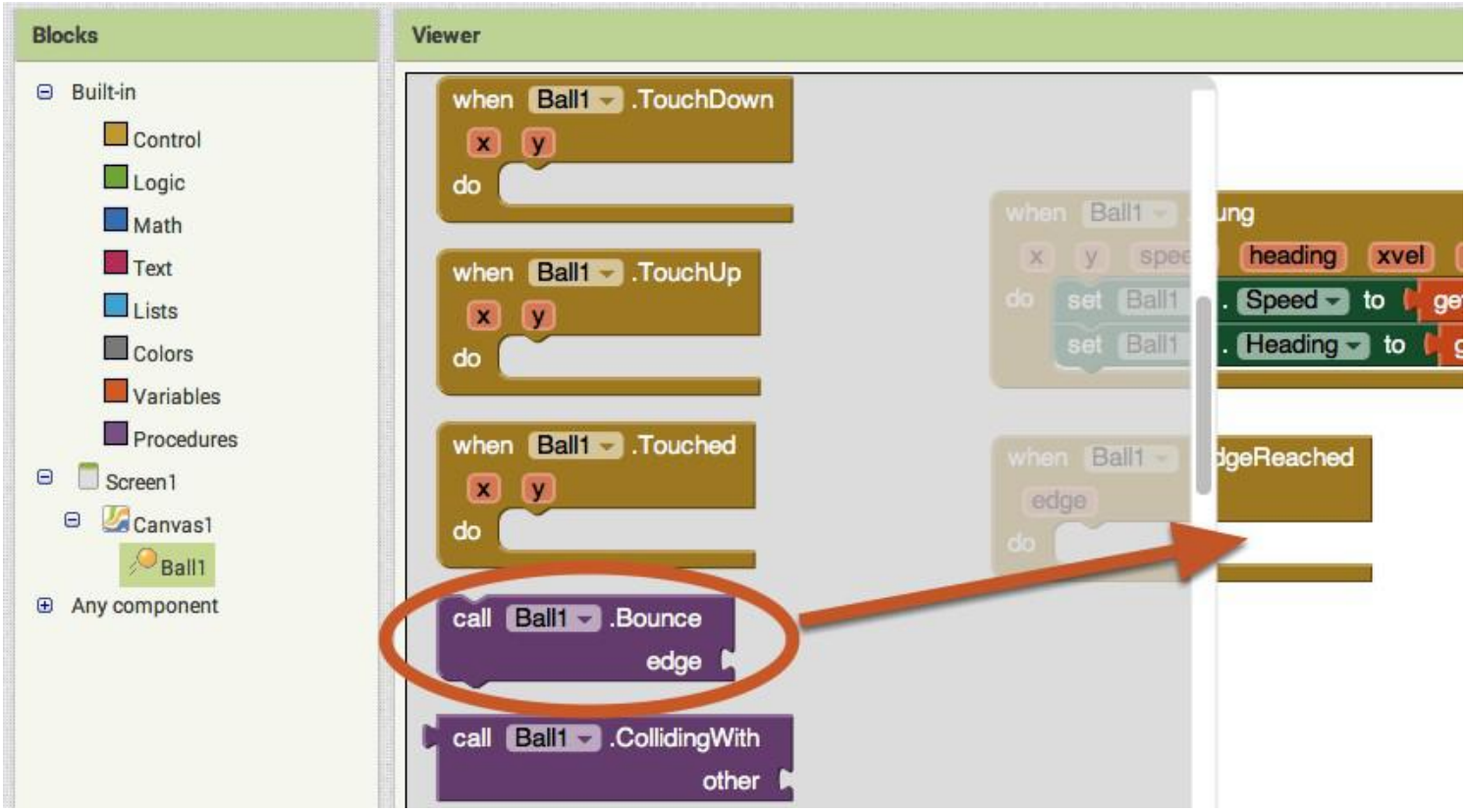
Ekranın kenarlardan sekmesi için Bounce yani sekme bloğunu kullanacağız. Bunu tetikleyecek işlem içinse kenara dokunduğunda başlayacak bir tetikleyiciye ihtiyacımız olacak. Bunun için "When Edge Reached" bloğunu sürükleyip blok bölümüne bırakalım.

Add an Edge Reached Event

Go into the Ball1 drawer and pull out a **when Ball1.EdgeReached do** event.

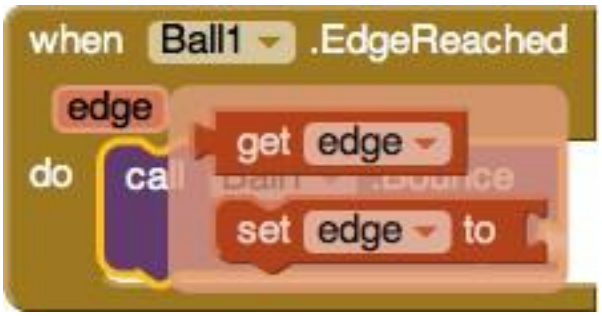


Go back into the Ball1 drawer and pull out a Ball.Bounce block.

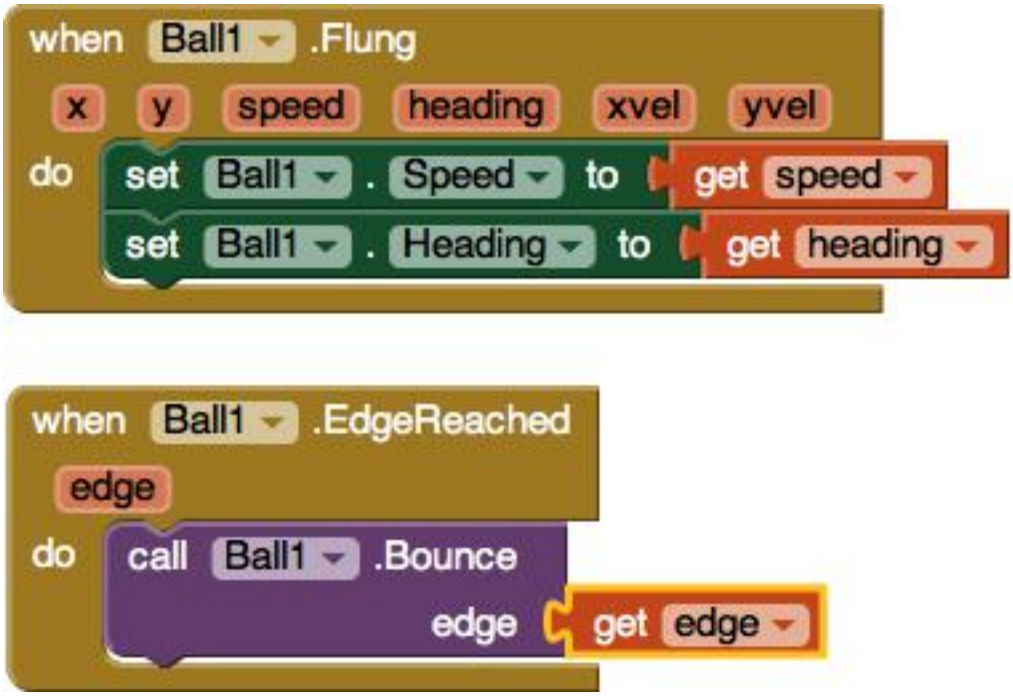


Şimdi kenar değerini ekleyeceğiz

Bounce bloğu bir kenar değerine ihiyaç duymaktadır. Bunun için yine fareyi edge parametresi üzerinde bekleterek get edge bloğunu sürükleyip Bounce bloğu ile birleştireceğiz.

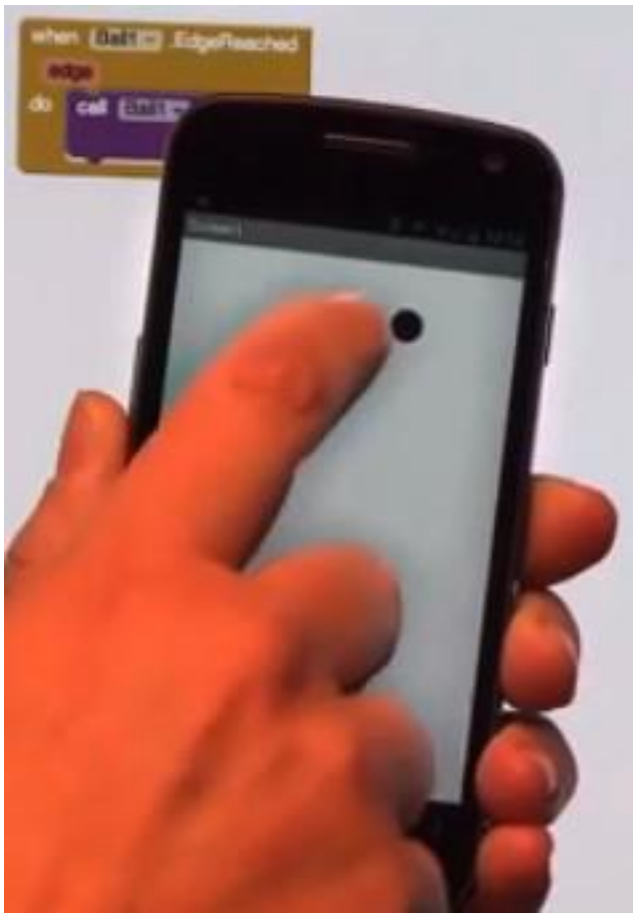


Blokların son hali aşağıdaki gibi olmalıdır



Test eout!

Test edelim.



Bu uygulamayı geliştrimenin birçok yolu var!

Bazı fikirler aşağıda… ama sınırlar size ait
- Topun rengini hıza bağlı olarak değiştirin.
- Topun çarpma sayısını ekrana yazdırma
- Topun çarpacağı başka engeller