



Get the Gold uygulaması - App Inventor 2



By building the [Get The Gold App](#) you will get practice with setting visibility, using Clock components and Timers, and detecting collisions in App Inventor. You'll program an application that has a pirate ship whose goal is to collect all the gold on the screen.

Getting Started

Connect to the App Inventor web site and start a new project. Name it [GetTheGold](#), and also set the screen's **Title** to "GetTheGold". Switch to the Blocks view and connect to a device or emulator.

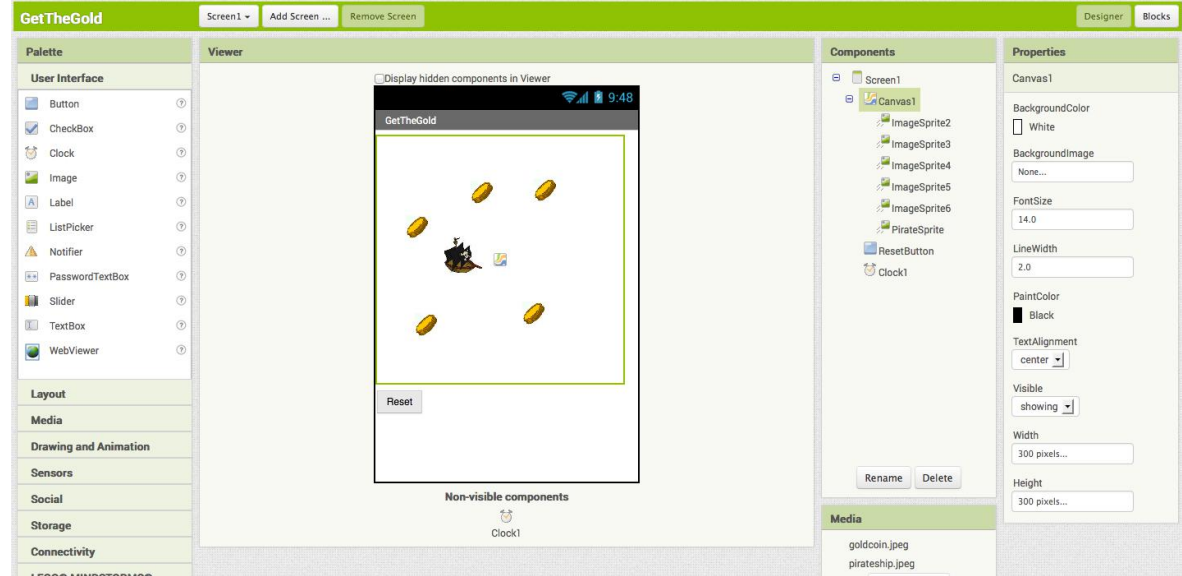
Getting Ready

Bu oyunda, iki tür imgeye sahip olacaksınız: korsan ve altın para. Sprite'ınızın resim dosyasını indirmek için aşağıya tıklayın..



Bileşenleri ayarlamak

Aşağıdaki gibi bir tasarım ekranı oluşturmalıyız.



To create this interface, put the following components into the Designer by dragging them from the Component Palette into the Viewer.

Bileşen tipi	Hangi sekmede	İsmi Ne Olacak
Canvas	Drawing and Animation	Canvas1
ImageSprite	Drawing and Animation	PirateSprite
ImageSprite	Drawing and Animation	ImageSprite2
ImageSprite	Drawing and Animation	ImageSprite3
ImageSprite	Drawing and Animation	ImageSprite4
ImageSprite	Drawing and Animation	ImageSprite5
ImageSprite	Drawing and Animation	ImageSprite6
Clock	User Interface	Clock1
Button	User Interface	ResetButton

Set the properties of the components as described below:

Bileşen	Uygulanacak eylem
ResetButton	Text değerini "Reset" olarak ayarlayın.
PirateSprite	Speed ayarını 6 olarak ayarlayın Korsan gemisi resmini yükleyin.
ImageSprite(2,3,4,5,6)	Altın resmini yükleyin ve Picture kısmını bu resimle değiştirin.

Clock

TimerInterval ayarını 2000 ms olarak ayarlayın.

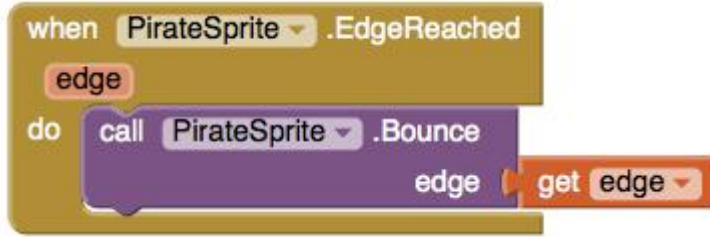
Moving the Pirate

PirateSprite'i hareket ettirmek için kullanıcının sprite'yi seçtikleri yönde "atmasını" istiyoruz. Bunu yapmak için kullanacağız. `PirateSprite.Flung` olay işleyicisi.

`PirateSprite.Flung` 6 nitelik alır: x, y, xvel, yvel, speed ve heading. PirateSprite'ın şu anki yönelimini (heading) değiştirmek istiyoruz. Aşağıdaki blokları ayarladığımızda gemi sürklediğimiz yöne dönecektir.



Kenara vardığında köşelerden sekmesi için aşağıdaki blokları kullanacağız.



Moving the Coins

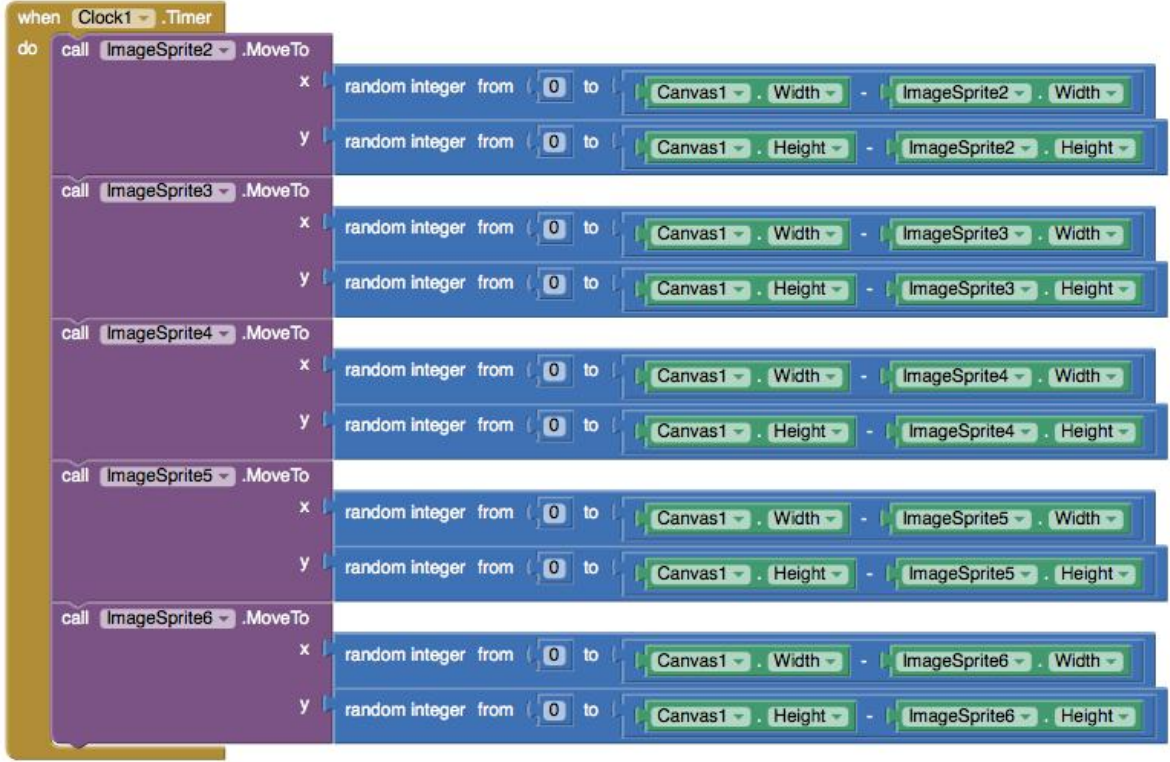
Madeni paraların ekranda rastgele konumlara gitmesini istiyoruz. `Clock1.Timer` bloğunu kullanacağız ve bu bloğun içinde `ImageSprite`'ın `MoveTo` yöntemini kullanacağız.

`Clock1.Timer` her tetiklendiğinde, tüm altınların `Canvas` üzerinde yeni ve rastgele bir yere taşınmasını istiyoruz. Bunu kullanmak için `Sprite.MoveTo` bloğunu kullanacağız.

`MoveTo` iki argüman alır: `x` ve `y`. `Sprite`'ın hareket etmesini istediğimiz yeni pozisyonun tuvalindeki koordinatlar. `Sprite`'ın yeni bir yere taşınmasını istiyoruz. Bunun için `random integer` bloğunu kullanacağız.

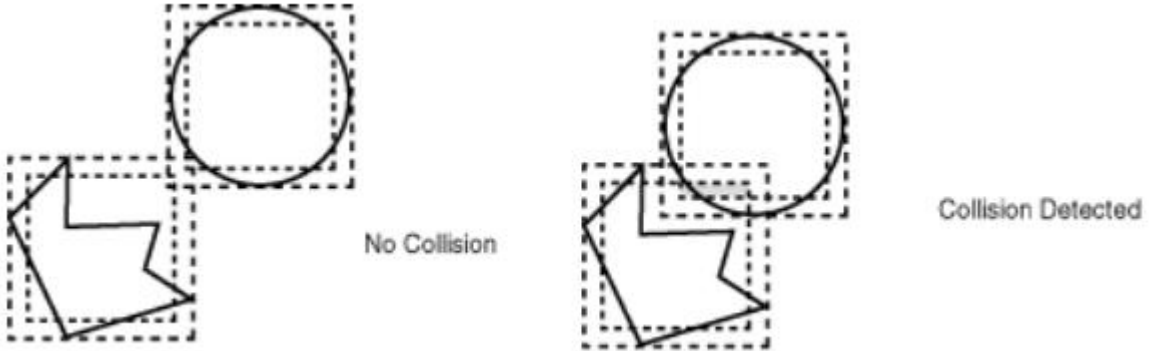
`Sprite`'ların koordinatlarının sol üst köşede (0,0) olarak ölçüldüğünü unutmayın. bu yüzden eğer ekrandan çıkmalarını istemiyorsak, rasgele sayılar için menzili ayarlarken `sprite` yüksekliğini / genişliğini dikkate almamız gerekir.

Bunu aşağıdaki resimde gösterildiği gibi bloklarımızı ayarlayarak yapacağız:



Çarpışmayı belirlemek

App Inventor, her ImageSprite ögesinin sınırlayıcı dikdörtgenleri arasındaki kesişme noktasını kontrol ederek çarpışmaları algılar. Buna dikdörtgen tabanlı çarpışma tespiti diyoruz. Aşağıdaki resimde de görebileceğiniz gibi, dairesel veya çokgen şekilli spritelar, aslında çarpışmadıklarında etraflarındaki dikdörtgen sınırlar nedeniyle çarpışıyor gibi görünecektir.



Bunun için aşağıdaki blokları kullanacağız.

```
when PirateSprite .CollidedWith
  other
do
  if call PirateSprite .CollidingWith other ImageSprite2
  then set ImageSprite2 . Visible to false
  if call PirateSprite .CollidingWith other ImageSprite3
  then set ImageSprite3 . Visible to false
  if call PirateSprite .CollidingWith other ImageSprite4
  then set ImageSprite4 . Visible to false
  if call PirateSprite .CollidingWith other ImageSprite5
  then set ImageSprite5 . Visible to false
  if call PirateSprite .CollidingWith other ImageSprite6
  then set ImageSprite6 . Visible to false
```

Reset Düğmesi

Oyunu ilk haline döndürecek uygulama.

```
when ResetButton .Click
do
  set ImageSprite2 . Visible to true
  set ImageSprite3 . Visible to true
  set ImageSprite4 . Visible to true
  set ImageSprite5 . Visible to true
  set ImageSprite6 . Visible to true
```

Uygulamanın Son Hali



Ekleme Fikirleri

- Tüm altınları topladığınızı gösteren bir label ekleyebilirsiniz.
- Altın veya geminin hızını değiştirecek olaylar ekleyebilirsiniz.
- Düşman bir geöi ekleyip çarpıştığında oyunun bitmesini sağlayabilirsiniz.
- Geminin hareketi için sensörlerden birisini kullanabilirsiniz.