

CUMHURİYET ORTAOKULU

6. SINIFLAR 1. DÖNEM 2. SINAVI

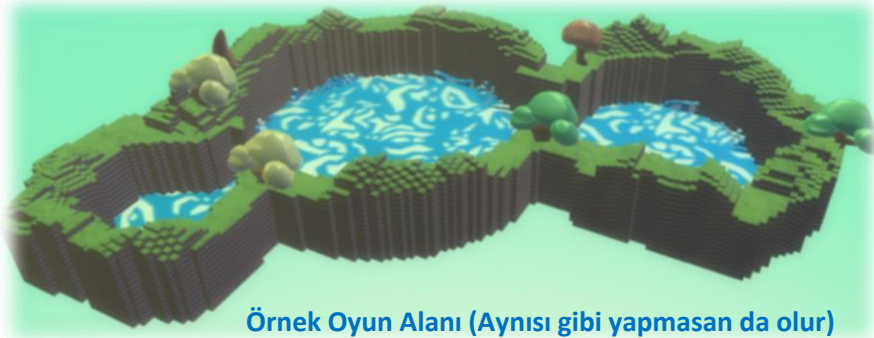
SINAV KONUSU: AKVARYUM (SUALTI) OYUNU HAZIRLAMAK

SENARYO: Akvaryumda balıklar, yosunlar, zambak yaprakları, ahtapotlar gibi çok sayıda hareketli ve hareketsiz nesne olacak (istediğiniz kadar istediğiniz nesneden ekleyin). Oyunu oynayan yani biz; Ahtapotu klavyenin yön tuşlarıyla kontrol edeceğiz. **Temel kural:** 60 saniye içerisinde akvaryumdaki tüm balıkları yememiz gerekiyor. Tüm balıkları 60 saniye içerisinde yediğimizde oyunu kazanıyoruz. Yiyemediğimizde oyunu kaybediyoruz. Oyun başladıktan sonra tam 30. Saniyede hava kararıyor. Oyun içerisinde ahtapot, balık haricindeki nesnelere çarptığında sersemliyor.

Oyun alanı aşağıda görünen resimdeki gibi olabilir. Kendi alanınızı da çizebilirsiniz. Yani alan konusunda özgürsünüz. Oyun alanınızı ağaçlar ve diğer nesnelere süsleyerek daha güzel yapmaya da çalışın.

PUANLAMA ŞU ŞEKİLDE OLACAK:

- Oyun alanı uygun ve özenli çizilmiş mi? (20 Puan)
- Oyunla ilgili karakterler (balıklar, ahtapotlar, yosunlar, zambak yaprakları, kayalar, ağaçlar vs) eklenmiş mi? (20 Puan)
- Oyun içerisindeki kodlamar senaryo hedeflerine uygun şekilde yapılmış mı? (20 Puan)
- Oyunda kazanma ve kaybetme durumları doğru şekilde kodlanmış mı? (20 Puan)
- Oyun zamanında, verilen hedeflere uygun şekilde bitirilmiş mi? (20 Puan)



Örnek Oyun Alanı (Aynısı gibi yapmasan da olur)