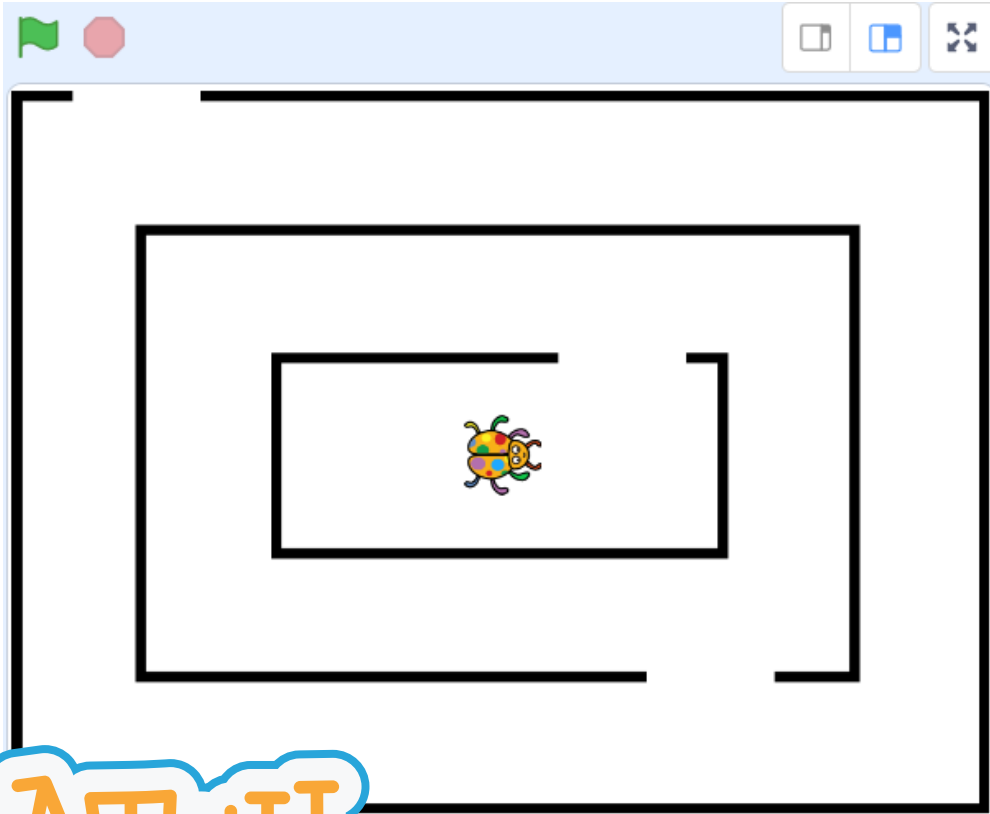


Fareli Labirent

Bu projeyi aşama aşama yapacağız.

1. İlk aşama dekor çizimi ve kukla seçimi. Kedi kuklasını siliyoruz.
2. Dekor > Çizim ile dekor çizimi açılır.
3. Dikdörtgen aracında içi renksiz kontur(kenarlık) siyah renk verip 10 büyüklüğüne alınıp büyükçe bir dikdörtgen çizilir.
4. Dikdörtgen aracıyla biraz daha küçük bir dikdörtgen çizilir.
5. Dikdörtgen aracıyla biraz daha da küçük bir dikdörtgen çizilir.
6. İçi beyaz kontursuz dikdörtgen çizilir ve dikdörtgenin kenarına konular. Kopyala yapıştırıla bu beyaz dikdörtgen çoğaltılıp diğer dikdörtgenlere taşınır.
7. Sahneye "Ladybug1" kuklası eklenir. Kukla boyutu 45 yapılır. (siz dekora göre boyutu ayarlarsınız).



Fareli Labirent

tıklama	tıklama	tıklama
0	1	2
Kuklaya tıklanmadan önceki durum.	Kuklaya tıklanınca farenin konumuna kuklayı yapıştırmak için kontrol amaçlı kullanacağız.	Oyunda kuklanın labirent duvarına çarpınca fareye yapışmasından kurtulması durumu.

```

tiklandığında
  tiklama i 0 yap
  x: 0 y: 0 konumuna git
  sürekli tekrarla
    eğer tiklama = 1 ise
      fare-imleci 'e git
    eğer Green Flag deđiyor mu? ise
      2 saniye boyunca MUHTEŞEM KAZANDIK... de
      durdur tümü
    eğer rengine dokunuyor mu? ise
      tiklama i 2 yap
      2 saniye boyunca DUVARA ÇARPTIK... de
      durdur tümü
  bu kukla tıkladığında
    tiklama i 1 yap
  
```

8. Deđişkenler bloğundan oyunun kontrolünde kullanmak için "tıklama" adında bir deđişken oluşturduk. Yukarıdaki tabloda deđişkeni neden kullanacağımızı açıklanıyor. Deđişken görünmesini istemiyoruz. Deđişkenin yanındaki onay sembolünü kaldırdık.

9. Yeşil bayrak tıkladığında eklenip, deđişkenimize 0 deđer veririz.

10. Ladybug için hareket bloğundan "x:0 y:0 konumuna git" ile oyunun başında kuklanın merkezde olmasını sağlarız.

11. Olaylardan "kuklaya tıkladığında" olayını ekleriz. Bu blođa deđişkenin deđerini 1 yapı ekleriz.

12. Hedef için kuklalardan "green flag" kuklasını alıp 60 boyutunda ayarlayıp labirent çıkışına koyarız. Bu kuklaya komut yazmayacağız. Bütün komutlar ladybugda olacak.

13. Bayrak tıkladığında bloğumuzda artık kontrol komutlarımıza başlayabiliriz. Görseldeki komutları kullanarak kodlamamızı yapalım.