**PictoBlox platformunda basit bir eğitimsel oyun tasarlamak için aşağıdaki adımları izleyebilirsiniz. Bu oyunun amacı, öğrencilerin dikkatlerini artırmak ve öğrenmeye motivasyonlarını güçlendirmektir. Örnek bir oyun tasarımı olarak "Dikkatli Balık Tutma" oyununu oluşturabilirsiniz.**

Adım 1: Projeyi Başlat

PictoBlox Uygulamasını Açın: Programı başlatın. Yeni bir proje oluşturun.

Adım 2: Oyun Temasını Belirleyin

Arka Plan Seçimi: Oyun için bir deniz arka planı seçin. Galeri'den uygun bir arka plan seçerek oyun ortamını oluşturun.

Karakter Ekleyin: Balık tutacak karakterinizi oluşturun veya galeri'den seçim yapın. Balıkçı karakterini seçmek iyi bir başlangıçtır.

Adım 3: Balık Ekleme

Balık Spritelerini Ekleyin: Eğlenceli balık spriteleri ekleyin, bu balıklar oyunda hedef olacak. Farklı balıklar atlayarak görünmelidir.

Balıkların Hareketini Ayarlayın: Balıkların rastgele bir yolda yüzmesini sağlayın. Bunun için "hareket et" bloğunu kullanarak balıkları sağa-sola hareket ettirin.

Adım 4: Oyun Mekaniği

Tıklama Olayı: Kullanıcı, balıklara tıklayarak puan kazanacak. Bunun için balıklara "tıklanıldığında" bloğunu ekleyin.

Puan Sistemi: Bir değişken oluşturun (örneğin, "Puan"), ve kullanıcı her balığı tıkladığında puanı bir artırın.

Adım 5: Zaman Ayarı

Zamanlama: Oyuna bir süre sınırlaması ekleyin. Örneğin, oyunun 30 saniye süreceğini belirleyin. Bu süre zarfında oyuncunun en fazla balığı yakalamaya çalışmasını sağlayın.

Süre Bitince: Zaman dolduğunda, oyuncunun puanını gösteren bir mesaj gösterin (örneğin, “Oyun Bitti! Puanınız: [Puan]”) ve oyunu durdurun.

Adım 6: Geri Bildirim ve Ödül

Başarı Bildirimi: Oyuncu belirli bir puana ulaştığında “Tebrikler! Başardınız!” gibi cesaretlendirici bir mesaj ekleyin.

Yeni Sevilere Geçiş: Oyunu belirli puan aralıklarına göre yeni seviyelere geçiş yapacak şekilde tasarlayın.

Adım 7: Oyun Tasarımını Test Etme

Oyun Testi: Tasarladığınız oyunu test edin. Tüm parçaların doğru çalıştığından emin olun, balıkların beklenen gibi hareket ettiğini ve puan sisteminin düzgün çalıştığını kontrol edin.

Adım 8: Yayınlama ve Paylaşma

Oyun Yayınlama: Oyun bitince, projeyi kaydedin ve dışa aktarın. Öğrencilerle paylaşın veya okul etkinliklerinde oynatın.

Bu adımlarla, PictoBlox kullanarak eğlenceli bir oyun tasarlamak için temel bir yol haritası oluşturmuş olursunuz. Oyununuza farklı özellikler ekleyerek ve görsel unsurları zenginleştirerek daha da geliştirebilirsiniz.

------------

**biraz daha kapsamlı bir oyun daha yaz**

Tabii ki! Aşağıda daha kapsamlı bir eğitimsel oyun tasarımı bulacaksınız. Bu oyun, oyuncuların dikkatini artırmayı hedefleyen "Mega Hedefi Yakala" adında bir oyundur. Oyun, zaman, dikkat, hız ve hedefleme becerilerini geliştirmeye odaklanacaktır.

Oyun: Mega Hedefi Yakala

Amaç: Oyuncular, belirli bir süre içinde, rastgele ortaya çıkan hedefleri vurup en yüksek puanı elde etmeye çalışacaklar. Bu süreçte dikkatlerini artırıp hızlarını geliştirecekler.

Adım 1: Projeyi Başlat

PictoBlox Uygulamasını Açın: Uygulamayı başlatın ve yeni bir proje oluşturun.

Adım 2: Oyun Tasarımını Planlayın

Arka Plan Seçimi: Oyun için uygun bir arka plan seçin (örneğin, açık bir park veya renkli bir sahne).

Karakter Tasarımı: Oyuncunun kontrol edeceği bir karakter oluşturun. Bir hedef noktasını temsil eden bir simge veya sprite ekleyin.

Adım 3: Hedefleri Oluşturma

Hedef Spriteleri: Hedef olarak kullanılacak birkaç farklı sprite (örneğin, daireler, yıldızlar veya baloncuklar) oluşturun veya galeri’den farklı hedeflerle ekleyin.

Rastgele Hedef Oluşumu: Belirli aralıklarla (örneğin, her 1 saniyede bir) rastgele belirli noktalar (x, y koordinatları) ile hedeflerin ortaya çıkmasını sağlayın.

Adım 4: Hedeflere Tıklama Olayı

Tıklanabilir Hedefler: Hedeflere tıklanıldığında bir olay oluşturun. Bu olay, oyuncunun puanını artıracak ve hedef kaybolacak.

Puan Sistemi: Bir değişken oluşturun (örneğin, "Puan") ve her başarılı hedef yakalamada puanı bir artırın.

Adım 5: Zamanlama ve Oyun Süresi

Zamanlayıcı Ekleyin: Oyunun başında bir zamanlayıcı başlatın (örneğin, 60 saniye). Bu zaman dolduğunda, oyunu durduracak bir mekanizma ekleyin.

Geri Sayım Animasyonu: Zaman dolarken geri sayım yaparak "3... 2... 1... Zaman Doldu!" yazısını gösterin.

Adım 6: Zorluk Derecesi Ayarı

Zorluk Seviyesi: Oyunun ilerleyen aşamalarında hedeflerin hızını artırın veya daha fazla hedef ekleyin. Örneğin, her 10 puanda bir yeni hedef türü ekleyin.

Adım 7: Oyun İçi Geri Bildirim

Başarı Mesajları: Belirli puan aralıklarında (örneğin, 10, 20, 30) oyuncuya "Tebrikler!", "Harika!", "İyi gidiyor!" gibi geri bildirim mesajları gösterin.

En yüksek Puan: Oyuncunun elde ettiği en yüksek puanı kaydedin ve tekrar oynadığında onu gösterin.

Adım 8: Sonuç Ekranı

Oyun Bitince Sonuç Gösterimi: Zaman dolduğunda, toplam puanı gösteren bir ekran açın. "Oyun Bitti! Puanınız: [Puan]" yazısını ekleyin.

Yeniden Oynama Seçeneği: Oyuncuya yeniden oynama seçeneği sunun. "Tekrar Oyna" butonuna tıklandığında tüm ayarlar sıfırlanacak ve oyuna başlanacak.

Adım 9: Oyun Testi

Test Adımı: Tüm parçaların düzgün çalıştığından emin olun. Hedeflerin doğru bir şekilde oluşturulup oluşturulmadığını ve zamanlayıcının olduğundan emin olun.

Adım 10: Yayınlama ve Paylaşma

Oyunu Kaydet ve Paylaş: Projeyi kaydedin. Öğrencilerle oyun oynayabileceğiniz etkinliklerde paylaşın.

Ek Özellikler:

Müzik ve Ses Efektleri: Oyun sırasında eğlenceli müzik ve tıklama ses efektleri ekleyerek deneyimi zenginleştirin.

Karakter Özelleştirme: Oyuncular, belirli bir puana ulaştıklarında karakterlerini özelleştirmelerine veya yeni karakterler açmalarına izin verebilirsiniz.

Bu adımlar doğrultusunda, "Mega Hedefi Yakala" adında dikkat ve hız geliştiren bir oyun tasarlayıp öğrencilerle paylaşabilirsiniz. Bu süreç, öğrencilerin dikkatlerini ve motivasyonlarını artırmalarına yardımcı olacak eğlenceli bir deneyim sunacaktır.