



CODE MASTER™

INSTRUCTION MANUAL

**UZMAN
PROGRAMCI
YÖNERGELER**

YAŞ
8 yaş ve üzeri
1 oyuncu

Aklımı Kışkırt!
Ignite Your Mind!®

AGES
8 to adult
single player

Hoş Geldiniz Kodlama Uzmanları!

Uzman Programcı oyununda, Avatar'ınız **Güç Kristallerini** bulmak için egzotik bir dünyayı dolaşacak. Ancak tüm kristalleri toplaması için sizin yardımınıza ihtiyacı var.

Size verilen haritalarda şu bilgiler yer alacak:

- 1) Avatar'ınızın başlangıç konumu,
- 2) Kristallerin konumları,
- 3) Bir sonraki seviyeye geçiş olan **Portal**'ın konumu.

Bir **Eylem Şeması** ve belirlenmiş sayıda **Eylem Jetonu** kullanarak Avatar'ınızın tüm kristalleri toplayıp Portal'e ulaşması için gereken programı yazacaksınız.

Ancak bu şekilde Avatar'ınız bir sonraki seviyeye geçip oradaki kristalleri toplamaya başlayabilir.

Thinkfun.com/CodeMaster adresini ziyaret edip daha fazla kaynağa ulaşabilirsiniz.



Includes:

İçindekiler:



Avatar
Avatar



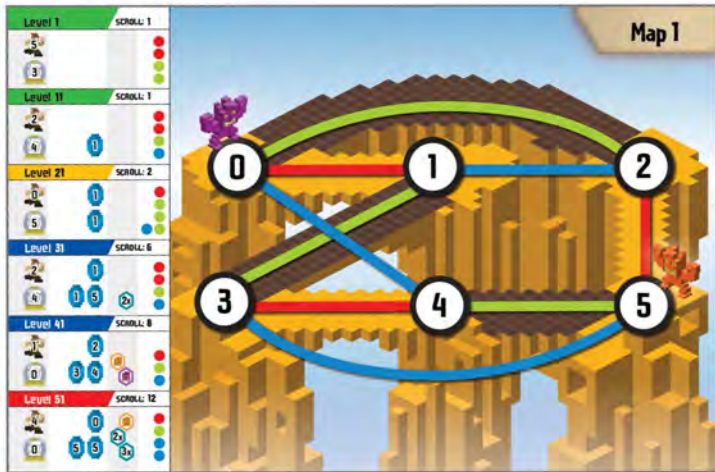
6 Kristal
6 Crystals



Portal
Portal



GUIDE SCROLL: 1



Map 1

12 Guide Scrolls
12 Eylem Şeması



12 Action Tokens
12 Eylem Jetonu



8 Conditional Tokens
8 Koşul Jetonu

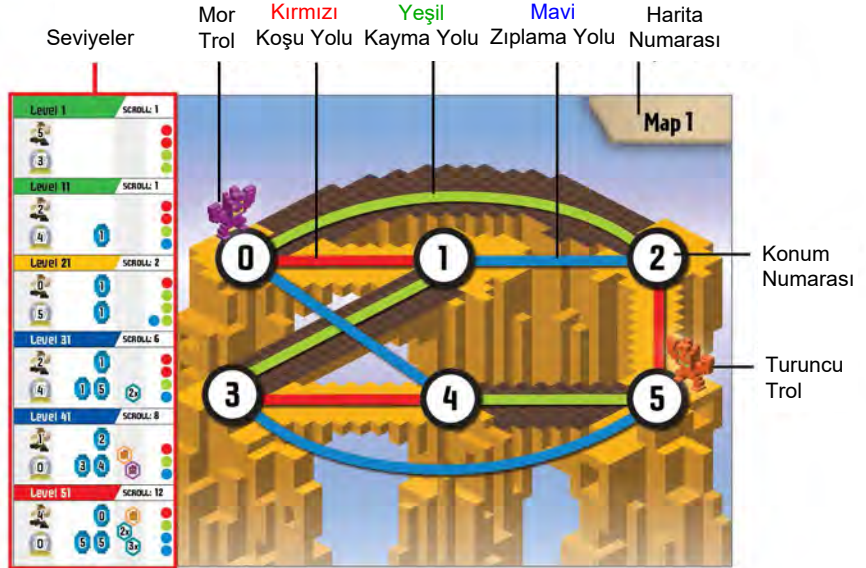
10 Maps (with 60 levels) 10 Harita (60 Görev)

Fihrist

Haritanın Açıklaması.....	6
Eylem Şemasının Açıklaması.....	7
Oyun.....	8
Eylem Jetonlarının Tanımı.....	10
Üst Zorluk Seviyelerindeki Görevler.....	11
Koşul Jetonlarının Tanımı.....	11
Aileler ve Eğitimcilere Mesaj.....	12
Oyun Tasarımcısı Hakkında.....	12
Çözümler.....	13

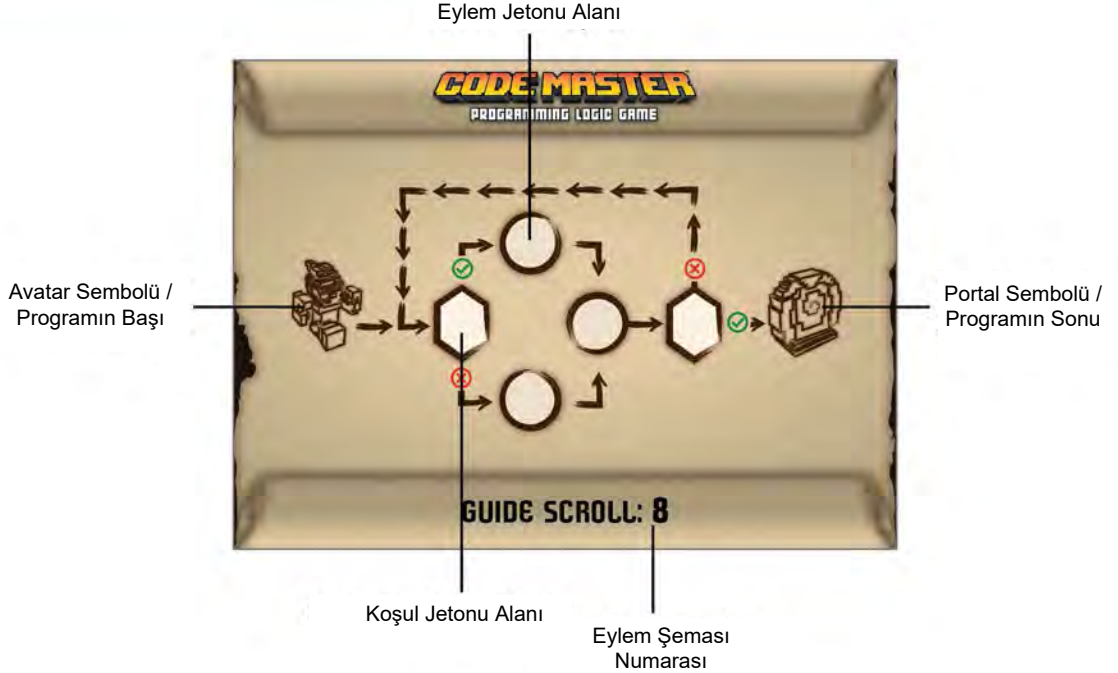
Haritanın Açıklaması

Zorluk Dereceleri	
	Başlangıç
	Orta
	İleri
	Uzman



Troller Harita üzerinde yön bulma işareti olarak kullanılır. Her Haritada hem Turuncu hem de Mor Trol yer almaz, her seviyede de kullanılmazlar.

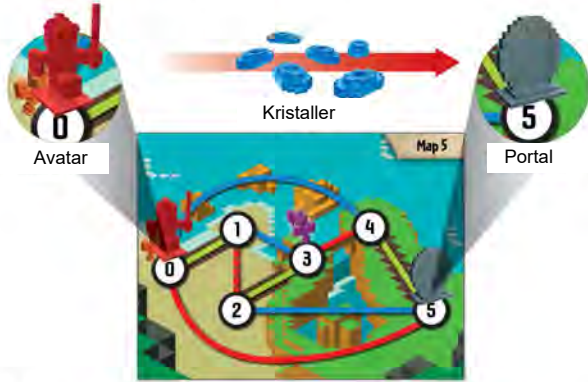
Eylem Şemasının Açıklaması



Oyun

Amaç

Her seviyede, tüm Kristalleri toplamak ve Portal'e ulaşması için Avatar'ınızı programlamak. Kristal olmayan seviyelerde Avatar'ınızın yalnızca Portal'e ulaşması yeterlidir.



Bir Seviye Seçin

Seviyeler Haritaların sol tarafında yer almaktadır. Her haritada altı seviye bulacaksınız. Seviyeleri sırayla oynamak önemlidir. Bir sonraki seviyeyi oynamak için bir sonraki haritaya geçin.

Bir Seviyeyi Hazırlayın

Oynamaya başlamak için parçaları alın ve haritayı kurun. Her seviye size hangi Eylem Şemasını ve hangi jetonları kullanacağınızı, ayrıca Haritanızı nasıl düzenleyeceğinizi göstermektedir. Kurulumu daha iyi anlamak için aşağıdaki örneği inceleyin.



Şekil 2: Hazırlanmış Harita



Programınızı Yazın

Programınızı yazmak için renkli Eylem Jetonlarını, Eylem Şemasında yer alan boşluklara yerleştirin. Eylem Şeması Avatarınızın Haritadaki renkli yollarda ilerleyip, Kristalleri toplayıp, Portal'e ulaşmasını sağlayacak bir program denetleyicisi işlevini görür.

Programınızı yazarken dikkat etmeniz gereken bazı noktalar:

1. Eylem şemasındaki tüm boşlukları doldurmanız gerekmektedir. Seviye Hazırlık Bölümü size kullanmanız için belirli sayıda Eylem Jetonu verir. Sizin göreviniz bu jetonların Eylem Şemasındaki doğru sıralamasını bulmaktır.



Şekil 3: Eylem Şeması ve Eylem Jetonları



2. Her jetonun rengi, Avatarınızın hangi renkteki yolu izleyeceğini gösterir.
3. Avatarınız bir Kristalin bulunduğu bir alana geldiğinde onu hemen alır. Kristali haritadan alıp Avatarın sopasına geçirir.
4. Bazı seviyelerde Avatarınız birden fazla Kristalin bulunduğu bir alana gelebilir. Ancak her seferinde yalnızca bir kristal alabilir. Bu nedenle o bölgedeki diğer kristali (veya kristalleri) almak için oradan ayrılıp tekrar oraya ulaşmasını sağlayacak bir rota planlamanız gerekir. Tüm kristalleri toplamak için gerektiği kadar aynı alana gidebilirsiniz.
5. Eğer oynanan seviyede hiç Kristal yoksa amacınız yalnızca Portal'e ulaşmaktır.
6. Avatarınız tüm programı uygulamak zorundadır. Eğer siz Eylem Şemasındaki Portal sembolüne ulaşmadan önce Avatarınız Haritadaki Portal'e ulaşırsa, onu geriye kalan Eylem Jetonlarına göre hareket ettirerek programa devam etmeniz gerekir.

Programınızı Çalıştırın

Eylem Şemasını doldurup, başarılı bir program hazırladığınızı düşünüyorsanız, nasıl çalıştığını görmek için programı koşturun.

Programınızı çalıştırmak için bu basamakları izleyin:

1. Öncelikle haritada Avatarı, Portal'i ve Kristalleri doğru yerleştirdiğinizden emin olun.
2. Eylem Şemasında, uygulanması gereken tüm adımlar için, Avatar'dan başlayıp okların yönünü takip ederek Portal'e ulaşacak şekilde Eylem Jetonlarını dizin. Dizdiğiniz Eylem Jetonlarını sırayla takip ederek, Avatarı Haritadaki renkli yollar boyunca hareket ettirin. Adımları uygularken ve Harita üzerinde Avatar'ı hareket ettirirken her bir Eylem Jetonunu işaret etmek için bir gösterge kullanabilirsiniz.
3. Bir arkadaşınızla programı koşturmaya deneyin. Bir kişi Avatar'ı haritada ilerletip Kristalleri toplarken diğeri sesli olarak yönergeleri söylesin.
4. Eğer Avatar'ınız Haritada Portal'e ulaşırsa ve tüm Kristalleri topladıysa, VE siz Eylem Şemasında Portal'e ulaştıysanız, tebrikler! KAZANDINIZ!! Şimdi bir sonraki haritayı çevirip bir sonraki seviyeye geçebilirsiniz.

Şekil 4: Haritada Eylem Şemasının Koşturulması



Programdaki Hataları Düzeltin

Bazen bir programın çalışacağını düşünürsünüz ama denediğinizde bir şeyler yanlış gider. Bu normaldir, böyle bir durumda yapacağınız şey haritada Avatarı ve Kristalleri başlangıç konumlarına geri getirip farklı bir program denemektir. Hangi jetonların yerinden eminsiniz ve hangileri yer değiştirmeli? Mümkün olan farklı yollar için Haritayı kontrol edin.

Programızın hatalı olduğunu ve düzeltilmesi gerektiğini anlamanıza yardımcı olacak durumlar:

- Bir sonraki Eylem Jetonu sizin belirli bir renkte ilerlemenizi söylüyorsa, ancak haritada, Avatar'ın bulunduğu konumda o renkte bir yol yoksa.
- Programın sonuna ulaşmanıza rağmen Avatarınız Portal'e kapıya ulaşamadıysa.
- Programın sonuna ulaştığınızda Avatarınız Portal'e ulaştığı halde haritada hala Kristal varsa.

Özel Yollar

Tek Yön yollar, Avatarınızın yalnızca oklar yönünde bu yolu geçebileceğini belirtir.



Döngü yollar, Avatarınızı doğrudan bulunduğu konuma geri getirir.



Eylem Jetonlarının Tanımı



Koşma Jetonları

Avatarınızın kırmızı yolla bağlanan iki konum arasında koşmasını sağlar.



Kayma Jetonları

Avatarınızın yeşil yolla bağlanan iki konum arasında kaymasını sağlar.



Zıplama Jetonları

Avatarınızın mavi yolla bağlanan iki konum arasında zıplamasını sağlar.

Artık Oynamaya Hazırsınız!

Şu an okumaya devam etmenize gerek yok. Başlangıç seviyesi oyunlarını oynamaya başlayıp üst seviyelere ulaştığınız zaman geri dönüp Koşullu Jetonlar bölümünü okuyabilirsiniz.

Üst Zorluk Seviyelerindeki Görevler

Koşul Jetonları

Orta seviyelere ulaştığınızda Eylem Şemasında bazı altıgen alanlar göreceksiniz. Bunlar Koşul Jetonları içindir.

Koşul Jetonları Eylem Şemasında yerine getirilecek bir sonraki komutu belirleyen bir evet-hayır sorusu olduğunu belirtir.

Eğer cevabınız "Hayır" ise, **kırmızı**dan giden işaretin (**X**) olduğu okları takip edin. Cevabınız "Evet" ise, **yeşil**den giden işaretin (**✓**) olduğu okları takip edin.

Şekil 5: Koşul Jetonları



Koşul Jetonlarının Tanımı



Toplanmış Kristal Jetonu

Bu jeton size bulunduğunuz seviyede kaç tane Kristal topladığınızı sorar. Eğer jetonda yazan sayı kadar kristal topladıysanız (örnekte bu sayı 2'dir), Eylem Şemasında **yeşil** ✓ işaretin olduğu okları, aksi takdirde **kırmızı** X işaretin olduğu okları izlemelisiniz.



Turuncu Trol Jetonu

Bu jeton size Avatarınızın o anda bulunduğu konumda bir Turuncu Trol olup olmadığını sorar. Eylem Şemasında evet yanıtı için **yeşil** ✓, hayır için **kırmızı** X işaretin olduğu okları izlemelisiniz.



Mor Trol Jetonu

Bu jeton size Avatarınızın o anda bulunduğu konumda bir Mor Trol olup olmadığını sorar. Eylem Şemasında evet yanıtı için **yeşil** ✓, hayır için **kırmızı** X işaretin olduğu okları izlemelisiniz.

Koşul Jetonları İle Program Yazmak

Daha önceki gibi, Eylem Şemasındaki tüm boşluklar doldurulmalıdır. Bir Koşul Jetonu yerleştirirken aşağıdaki noktalara dikkat edin:

1. Eğer bir seviyede yalnızca bir Koşul Jetonu varsa (bu nedenle bir altıgen boşluk bulunmaktadır) bu jetonu nereye yerleştireceğinizi bilirsiniz.
2. Eğer bir seviyede birden fazla Koşul Jetonu varsa görevi başarmak daha çok ustalık gerektirir; Hangi altıgen alana hangi Koşul Jetonunu koyacağınıza siz karar vermelisiniz.

Aileler ve Eđitimcilere Mesaj

Çocukların kodlama becerilerini öğrenmesi gerektiđi, bugünün hızla gelişen eğitim alanındaki görüşlerden biridir. Uzman Programcı (Code Master) keyifli, bilişimsel düşünme becerilerini geliştirmek ve kodlama kavramını anlamak için gerekli zihinsel altyapıyı hazırlamanın eğlenceli ve uygulamalı bir yoludur.

Araştırmalar başarılı bir programcı olmak için en gerekli olan yetinin bir dizi yönergenin uygulanmasını zihinde adım adım benzerini yapabilme ve bu yönergelerin sonuna kadar nasıl gideceđini yine zihninde canlandırabilme olduğunu söylemektedir. Uzman Programcı ile oynayanlar tam olarak bunu yapmayı öğrenirler.

Oyunun eğitici gücünün büyük bir kısmı gerçekten yoğun bir akış şeması olan Eylem Şemasından ve orada kullanılan farklı programlama ilkeleri olan "while" döngülerinden (örnek: Eylem Şeması 7) ve "if-then-else" koşullu yönlendirmelerden (örnek: Eylem Şeması 8) gelmektedir. Uzman Programcı'nın programı yürütme kuralları aynen gerçek bir bilgisayarın programı yürütme şekli gibidir. Bilgisayarın hafızasında bulunan bir prosedür boyunca adım adım ilerlemesi simule edilir. Bazı yönergeler eylemler şeklindeyken diğerleri pointer'ın bir sonraki adımda nereye konumlanacağını belirleyen koşullu ifadelerdir. Uzman Programcı'daki programların elle koşturulması, oynayan kişilerde bilgisayarların çalışma yapısı ile ilgili güçlü bir zihinsel model oluşturacaktır.



Oyun Tasarımcısı Hakkında

Mark Engelberg, ThinkFun'un ödüllü oyunu Chocolate Fix®'in mucidi ve yine ThinkFun'ın satış rekorları kırması oyunu Rush Hour®'un görev kartlarının tasarımcılarından biridir. Uzman Programcı'yı (Code Master™) tasarlarken Nasa için hazırladığı sanal gerçeklik simülasyonu programlarını yazarken ve bilgisayar bilimleri ve matematiksel mantık dersleri verirken edindiği deneyimlerinden yararlanmıştı. Mark, her yaşta çocuđun bir bilgisayarın programları nasıl yürüttüğünü öğrenebileceđine ve öğrenmesi gerektiđine inanıyor - hem de tamamen oyun yoluyla!

Türkçeye Çeviren: N. Nur Sevenler

FZ] 8g` k` ? [ka` g4W]
= <hd_ 'Sd` d«AfWW W]d®

ThinkFun® aklınızı genişletip keskinleştiren tutku yaratan eğlenceli oyunlar kategorisinde dünya lideridir.

ThinkFun® yüksek kalitede, her yaş grubunun oyunla düşünce becerilerini geliştirebilmesine yardımcı olan yenilikçi oyunlara kendini adanmıştır.

ThinkFun®'in yenilikçi oyunları ve mobil uygulamaları sizi düşündürürken aynı zamanda gülümsetir.



www.ThinkFun.com www.anne.com.tr

