

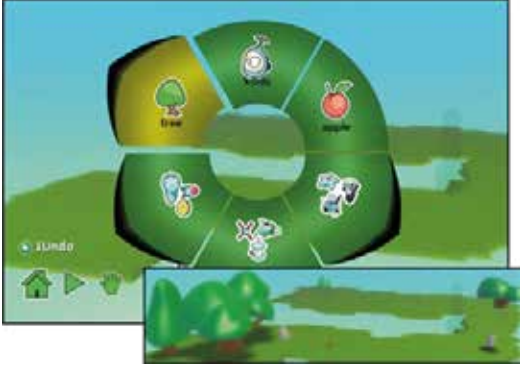
KODU CUP

Türkiye 2018 Yarışması Kaynak Dökümanı

KODU Hakkında

KODU; Microsoft tarafından geliştirilmiş, çocukların erken yaştan itibaren programlamayı öğrenmesini sağlayan ücretsiz bir oyun geliştirme aracıdır. Basite indirgenmiş bir dille, çocukların programlama becerilerini eğlenceli bir ortamda geliştirmelerini hedefleyen KODU, onlara kendi oyunlarını üç boyutlu bir dünyada oluşturma imkanı verir. KODU'da komutlar diğer programlama dillerinde olduğu gibi yazılı olarak değil, görsel öğeler kullanılarak girilir. 7 yaş ve üstü çocuklar kadar yetişkinlerin de eğlenerek kullanabileceği KODU'nun Türkçe versiyonu da mevcuttur.

KODU, kullanması çok kolay bir uygulamadır. Programlama ve oyunun tasarımı aşağıdaki gibi menüler kullanılarak yapılmaktadır.



Programlama komutları, görsel kod satırları kullanılarak gerçekleşir. Aşağıdaki kod satırı, farein sol tuşuna basınca oyun karakterinin çabuk bir şekilde ileri doğru hareket etmesini sağlar. Komutların Türkçe olması, çocukların öğrenmelerini hızlandırmaktadır.

Çocuklar için detaylı KODU eğitimlerine

<https://www.acikakademi.com/portal/egitimler/kodu.aspx> sayfasından ücretsiz olarak erişmek mümkündür.



Yarışma Hakkında

KODU Cup Türkiye 2018 yarışmasına, Türkiye'de bir okulda okuyan ve başvuru tarihinde 8-14 yaş aralığında olan her çocuk katılabilir. Çocuklar yarışmaya 3 kişiden oluşan bir takım halinde katılmalıdırlar. Çocukların kayıtlarını, okullarındaki bir öğretmenleri yapmalıdır. Çocuklar kendi başlarına yarışmaya kayıt olamazlar. Her takım sadece bir oyunla yarışmaya başvurabilir.

Öğretmenler, başvuruları <http://aka.ms/koducup2018> adresindeki formu doldurarak yapmalıdır.

Ayrıca bu web sayfasına öğrencilerin oluşturduğu başvuru dosyasını (Word formatında) ve KODU'da yaptıkları oyunun dosyasını da yüklemelidirler. KODU dosyasının nasıl oluşturulacağı ve masaüstüne nasıl kaydedileceği <https://youtu.be/wFOJfAC6TKA> linkindeki videoda anlatılmıştır.

Başvurular arasından 8-11 yaş kategorisinden 5 ve 12-14 yaş kategorisinden de 5 takım olmak üzere toplam 10 takım, öğretmenleri ve bir velileriyle birlikte İstanbul'da yapılacak finale davet edilecektir.

Finalde yarışmacılar, yarattıkları oyunları jüri karşısında tanıtacaklardır. Her bir yaş kategorisinden ilk üçe kalanlara çeşitli ödüller verilecektir. Birinciler, KODU Kupası almaya hak kazanacaklardır.

Finale kalan takımlar, lider öğretmenlerine gönderilecek e-posta ile bilgilendirilecektir.

Finalistler <https://www.facebook.com/minikparmaklargelecegiprogramliyor/> sayfasında da duyurulacaktır. Finalin yapılacağı tarih ve yer de aynı sayfada duyurulacaktır.

Yarışmaya son başvuru tarihi **30 Haziran 2018**'dir.

Yarışma Teması

2018 KODU Cup Türkiye yarışmasının teması "Uzayda Yaşam" olacaktır.

"Uzayda Yaşam" temasında yarışmaya katılanlar uzayda dünya dışında oluşabilecek yaşam alanlarında, nasıl bir yaşam olabileceğine, hangi koşullarda yaşanabileceği ve ne tür bir sistem ile karşılaşabilecekleri ile ilgili oyunlar üretebilirler.

Jüri bu temayla ilgili mesajın verilme şeklini, oyunun genel tasarımını ve ne kadar eğlenceli olduğunu değerlendirecektir. Ayrıca başvuru formunun hazırlanma şekli ve gösterilen itina da değerlendirilecektir.

Ödüller

Finale 10 takım katılacak ve oyunlarını jüri üyelerine tanıtacaktır. Aşağıdaki kategorilerde ödüller verilecektir.

- 8-11 yaş grubu
- 12-14 yaş grubu

Kurallar

- Başvuru, bütün takımın ortak oluşturduğu bir çalışma olmalıdır.
- Takımlar 3 kişiden oluşmalıdır.
- Takım üyeleri en az 8 en fazla 14 yaşında olabilir.
- Başvurular, öğrencilerin okuduğu okulda görevli bir öğretmen, ya da "Minik Parmaklar Geleceği Programlıyor" eğitmeni tarafından yapılmalıdır.
- KODU Cup 2017'ye başvuranlar veya ödül kazananlar da KODU Cup 2018'e tekrar başvurabilir.

Jüri Değerlendirme Kriterleri

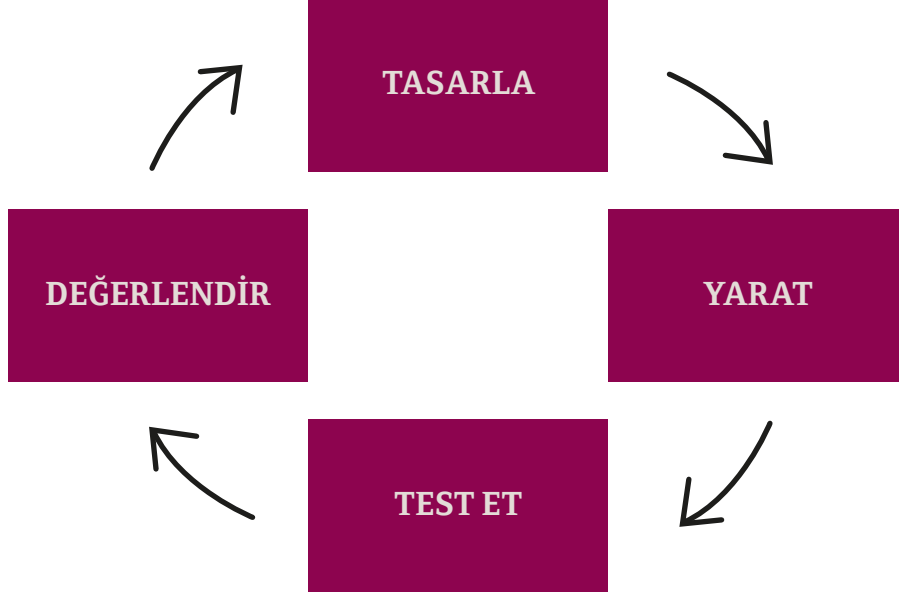
Her bir başvuru aşağıdaki puanlama kriteri ile değerlendirilecektir. Aşağıdaki tablodaki her bir alan 1 den 3'e kadar puanlandırılacaktır. (3 = Beklentilerin üstünde, 2 = Beklentileri karşılıyor, 1 = Beklentilerin altında)

Tasarım	Puan (1-3)
Takım ismi ve logo seçimi	
Başvuru formunda arka plan hikayesi, senaryo ve karakterlerin anlatılması	
Rekabet ve diğer oyunlardan farkı, maddelerin işlenişi	
Toplam (Başvuru Formu)	
Oyunun başlangıcından itibaren, açık ve aydınlatıcı talimatların bulunması	
Oyunun teması ve hikayesinin anlaşılabilirliği	
Oyuncu oyunda ilerledikçe ya da ilerleyemedikçe faydalı geribildirimlerin varlığı	
Oyun içinde navigasyonun basitliği ve oyunu kumanda etmenin kolaylığı	
Toplam (Oynama Deneyimi)	
Oyunda en az 3 adet programlanmış nesne var.	
Dünya ayarı oyunun işlevlerinin doğru çalışmasını sağlayacak şekilde yapılandırılmış.	
Oyunun belli bir hedefi var ve kazanıldığı ya da kaybedildiği durumlar belli.	
Oyundaki programlar her yerde doğru bir şekilde çalışıyor.	
Toplam (Oyun Karmaşıklığı)	
Oluşturulan dünyanın, oyunun konseptine uygun yaratıcı bir görselliği var	
Oyunu daha eğlenceli kılacak müzik/ses efektleri eklenmiş	
Toplam (Ortam Tasarımı)	
TOPLAM	

Oyun Yaratma Kılavuzu

Oyun Yaratma Süreci

Oyun yaratma süreci için aşağıdaki döngünün kullanılmasını tavsiye ediyoruz.



Tasarla

Oyunun iyi anlaşılması için görsel tasarım, senaryo, oyunun nasıl kazanılıp kaybedileceği gibi detayların açık ve net olması gerekir. Öğrencileri, oyunu yaratmaya başlamadan önce içeriğin tasarlanması hakkında teşvik etmelisiniz.

Oyun tasarımları üzerine konuşmak, öğrencilerin ne yapmayı hedeflediklerini anlamayı ve onlara yol göstermeyi kolaylaştıracaktır.

Yarat

Öğrenciler en çok desteğe, zamanlarının çoğunu adayacakları oyun geliştirme sürecinde ihtiyaç duyacaklardır.

Öğretmenlerin oyun yapım sürecinde öğrencilerini yakından takip etmeleri gerekir. Doğal olarak, yaratma esnasında tasarımlarında bir takım değişiklikler yapmak isteyeceklerdir. Öğrencilerin oyunlarını yaratmaya başlamadan önce Açık Akademi'deki ücretsiz KODU video eğitimlerini almalarının çok faydası olacaktır.

Test Et

Yarışmaya başvurmadan önce öğrencilerin oyunu test ederek iyi çalışıp çalışmadığını görmeleri önemlidir. Oyunu aynı zamanda arkadaşlarıyla da test etmeleri doğru olacaktır. Başkalarının, yaptıkları oyunu oynayabilmeleri, puanlayıp yorum yazabilmeleri için oyunu KODU Game Lab sitesine yüklemeleri gerekmektedir.

Değerlendir

Test etme süreci tamamlandıktan sonra öğrenciler test etme aşamasında gözlerine çarpan hataları düzeltmeli ve öğretmenlerin de tesviğiyle gerekli detayları geliştirmelidirler.

Hikaye ve Anlatım

Arka plan Hikaye

Oyununun arkasındaki hikayeyi anlat. Oyunun şimdiki zamanından önce neler oldu?

Hedef

Oyunu tamamlamak için oyuncuların neler yapması neler başarması gerektiğini açıkla?

Karakterler

Karakterlerini burada sırala, isimlerini, varsa özel becerilerini, önemli bilgileri buraya yaz. Resimlerini eklemeyi unutma.

Senaryo Akışı

Hikayenin özetini buraya yaz, senaryodaki anahtar olayları da ekle. Hikayenin doğrusal mı (tek bir çizgide mi ilerliyor?) yoksa çatallı mı (bir den fazla çizgide mi ilerliyor) olduğunu belirt. İstersen görsel bir diyagram (grafik) de ekleyebilirsin.

KODU Programını İndirip Bilgisayara Kurmak

KODU programı ücretsiz olarak www.kodugamelab.com sitesinden indirilebilmektedir.

Sistem gereksinimleri:

- Çalıştığı İşletim Sistemleri: Windows 10, Windows 8, Windows 7, Windows Vista, Windows XP
- DirectX 9.0c ve Shader Model 2.0 ya da yukarısını destekleyen bir grafik kartı.
- NET Framework 3.5 ya da daha güncel versiyon.
- XNA Framework 4.0 Redistributable.

Günümüzde kullanılmakta olan PC'lerin büyük çoğunluğunda çalışmaktadır.

Kurulum detayları <https://www.acikakademi.com/portal/egitimler/kodu.aspx> web sayfasında "KODU Oyun Laboratuvarı" videosu altında detaylı olarak anlatılmıştır.

1
Güncellemeleri görmek için
Minik Parmaklar Geleceği
Programlıyor hesabını
Facebook'ta beğen ve takip et

5
Öğrenciler, oyunlarını ve
başvurularının son halini
öğretmenlere sunarlar.

2
KODU programıyla tanışıp
öğrencilere göster. Açık
Akademi eğitimlerini
öğrencilere göster.

6
Oyun dosyası ve başvuru
formunu belirtilen adrese
gönder.
Son başvuru tarihi:
30 Haziran 2018

3
KODU Cup 2018 yarışmasını
okulda tanıt ve mümkün
olduğunca çok kişiye duyur.

FİNAL

4
Öğrenciler oyunlarını tasarlar,
geliştirir, test eder.