

ELMA TOPLAMA OYUNU

The image shows a Scratch project titled "ELMA TOPLAMA OYUNU" (Apple Collection Game). The code is written in Turkish and is organized into three main sections: initialization, spawning, and collection logic.

Initialization (İkiz olarak başladığımda):

- When the green flag is clicked, set the duration (süre) to 30 and the collected apple count (toplanan elma sayısı) to 0.
- Repeat the following steps continuously (sürekli tekrarla):
 - Set the x-coordinate to a random number between -240 and 240, and the y-coordinate to 190.
 - Wait for 0.3 seconds.
 - Create a new apple object (kendimin 'in ikizini yarat').

Spawning Logic (eğer Bowl değişiyor mu?):

- When the bowl object is clicked (Bowl değişiyor mu?), increase the collected apple count by 1 (toplanan elma sayısı 'i 1 kadar değiştir).
- Hide the bowl object (gizle).

Collection Logic (eğer rengine değişiyor mu?):

- When the apple object is clicked (rengine değişiyor mu?), increase the collected apple count by 1 (toplanan elma sayısı 'i 1 kadar değiştir).
- Hide the apple object (gizle).

Game End Logic (süre = 0 olana kadar tekrarla):

- When the duration reaches 0, wait for 1 second and then decrease the duration by 1 (süre 'i -1 kadar değiştir).
- When the duration reaches 0, stop the game (durdur tümünü).

Game Interface:

- The game area shows a blue sky, green hills, and a brown ground.
- A bowl is placed on the ground.
- The collected apple count is displayed as 64.
- The duration is displayed as 0.
- The game controls include a "Kukla" (Puppet) section with "Apple" and "Bowl" objects, and a "Sahne" (Stage) section with "Dekorlar" (Decorations).

ELMA TOPLAMA OYUNU

toplanan elma sayısı 64 süre 0

'e tıkladığında

sürekli tekrarla

x: farenin x'i y: -140 konumuna git

Kukla Bowl x 148 y -140

Göster ☒ ☐ Büyüklük 100 Yön 90

Apple Bowl

Sahne

Dekorlar 1