

The image displays a Scratch project interface. On the left, the Script area contains a sequence of code blocks:

- 'e tıkladığında' (When clicked) trigger.
- 'dekor 1' dropdown menu followed by 'dekoruna geç' (Go to costume).
- 'göster' (Show) block.
- A 'x' coordinate set to -240 and a 'y' coordinate set to 140, both with 'arasında rastgele bir sayı seç' (Choose a random number between) options.
- 'sürekli tekrarla' (Repeat forever) loop containing:
 - 'y konumunu -10 değiştir' (Change y position by -10).
 - '0.05 saniye bekle' (Wait 0.05 seconds).
 - 'eğer Kukla 2 değişiyor mu? ise' (If Puppet 2 is changing?).
 - '1 saniyede x: -240 ile 240 arasında rastgele bir sayı seç y: 140 konumuna git' (Choose a random number between -240 and 240 for x, go to location 140 for y).
 - 'eğer Kukla 3 değişiyor mu? ise' (If Puppet 3 is changing?).
 - 'dekor 2' dropdown menu followed by 'dekoruna geç' (Go to costume).
 - 'gizle' (Hide) block.
 - 'durdur tümünü' (Stop all) block.

On the right, the Stage area shows a simple face drawing with a red dot for an eye and a black line for a mouth. The bottom panel includes controls for the selected puppet (Kukla 1), such as position (x: -23, y: 40), size (Büyüklik: 100), and rotation (Yön: 90). The Decorlar (Costumes) panel shows two costumes: 'Dekorlar 2' and 'Dekorlar 3'.

'e tıklandığında

x: 0 y: -107 konumuna git

sağ ok tuşuna basılınca

x konumunu 20 değiştir

sol ok tuşuna basılınca

x konumunu -20 değiştir

+

-

=

Kukla 2

↔ x 0 ↔ y -107

Göster Büyüklük 100 Yön 90

Kukla 1

Kukla 2

Kukla 3

Sahne

Dekorlar 2