Ödev Verilme Tarihi: 20.03.2024

Ödev Teslim Tarihi: 26.03.2024

**YAPILACAKLAR**

1. **Çalışma sahne görseli aşağıda verilmiştir. Projenin amacı: 30 saniye içerisinde en fazla elmayı toplayabilmektedir.**
2. **Tepeden düşen elmalar kase ile alınırsa isabet değişkeninde +10 puan artacak, kaseye değmeden dekorun en altında yer alan kahverengi zemine değerse kayıp değişkeninde +10 puan artacaktır. Oyuncunun toplam puanı ise isabet puanı ile kayıp puanının birbirinden çıkarılması sonucu elde edilecektir. Örneğin: isabet=50 olsun. Kayıp=30 olsun. Puan=50-30=20 olur.**
3. **Elma kuklası her alındığında en üstten rastgele bir noktadan yeniden ortaya çıkacaktır.**
4. **Süre sonunda dekor değişecek ve oyuncunun puanı ekrana gelecektir.**
5. **Görselde elmanın kâseye değme olayında meydana gelen “pop sesini başlat” sesini farklı bir ses ile değiştiriniz. Bu alan sizin yönergeyi okuduğunuzu test etme amaçlıdır 😊.**
6. **Yapılan çalışmalar kaydedilerek WhatsApp veya mail yoluyla bana ulaştırılacaktır. Çalışmaların fotoğrafı değil asılları atılacaktır. // mail:** [mrtcn.ymn35@gmail.com](mailto:mrtcn.ymn35@gmail.com)

**Çalışma Sonu Görselleri**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sahne ve kuklalar (blue sky dekoru)** | **Dekor2 (blue sky2 dekoru)** | | **Sahne Kodları** |
| **Elma kodları** | | **Kase kodları** | |