

SAYI TAHMİN ETME

The image displays the Scratch code editor interface for a project titled "Scratch Projesi". The script is written in Turkish and implements a number guessing game. The code is as follows:

```
when green flag clicked
  set variable 'değişkenim' to random number between 1 and 10
  repeat (cevap = değişkenim) until (cevap = değişkenim)
  ask "Aklımdaki sayı ne olabilir" and wait
  if (cevap < değişkenim) then
    say "Tuttuğum sayı daha büyük" for 2 seconds
  if (cevap > değişkenim) then
    say "Tuttuğum sayı daha küçük" for 2 seconds
  say "Doğru tahmin ettin" for 2 seconds
```

The script starts with a "when green flag clicked" event block. It then sets a variable named "değişkenim" to a random number between 1 and 10. A "repeat" loop is used to ensure the user's input matches the target number. The loop condition is "cevap = değişkenim", and the loop body is "cevap = değişkenim olana kadar tekrarla". After the loop, the user is asked "Aklımdaki sayı ne olabilir" and the script waits for their response. Two conditional blocks follow: "if (cevap < değişkenim) ise" which says "Tuttuğum sayı daha büyük" for 2 seconds, and "if (cevap > değişkenim) ise" which says "Tuttuğum sayı daha küçük" for 2 seconds. Finally, the script says "Doğru tahmin ettin" for 2 seconds.