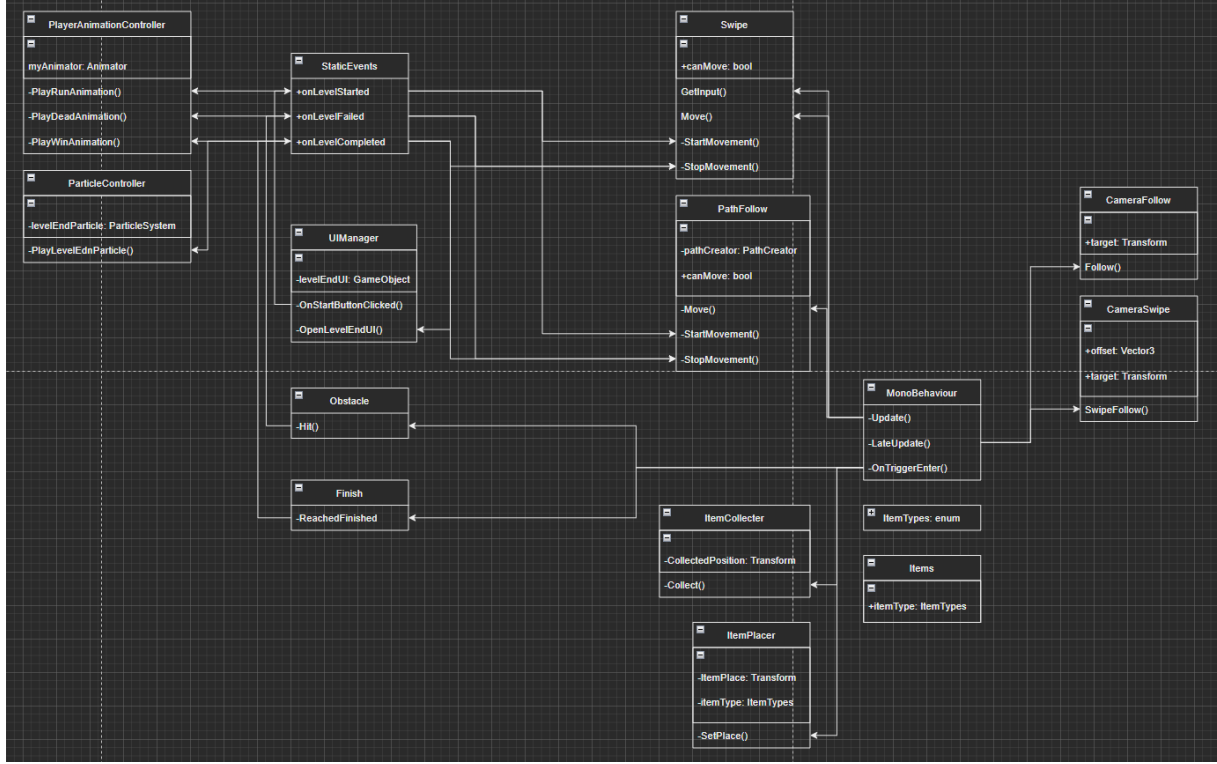
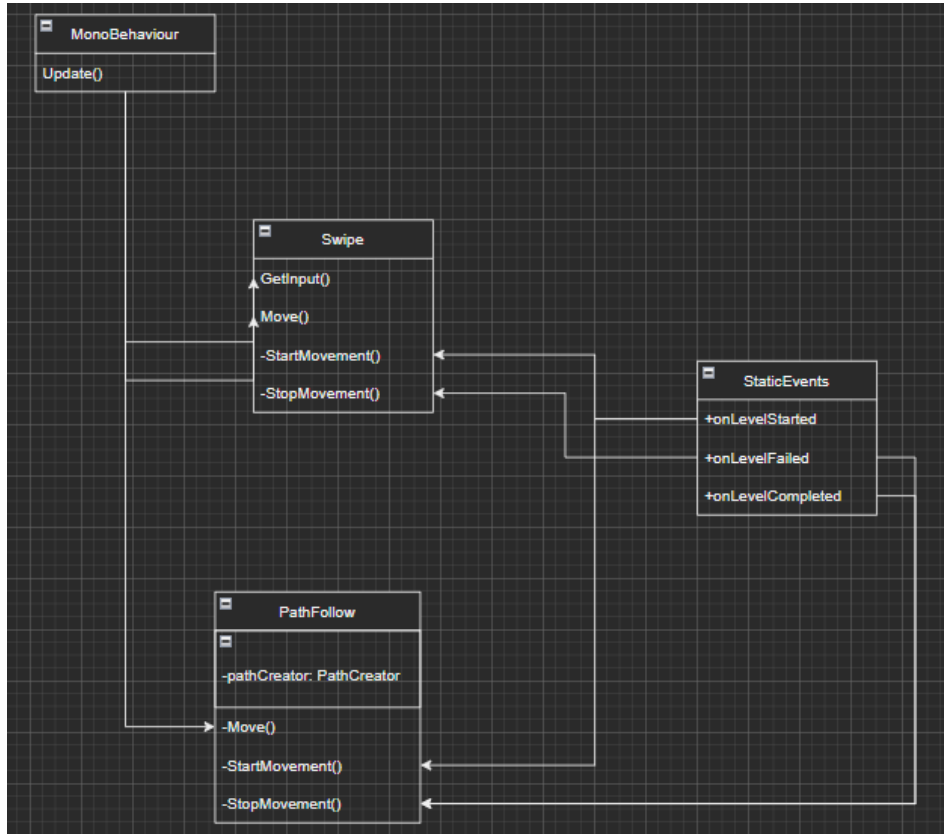


Fill Run



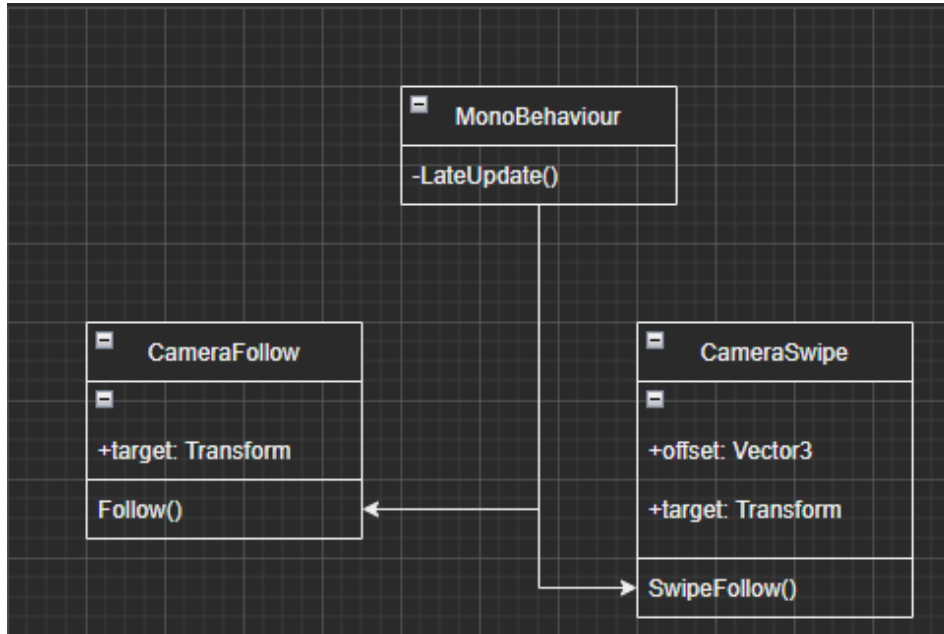
Şekil 1: Diyagram Draw.io uygulamasında çizilmiştir.

Player Movement



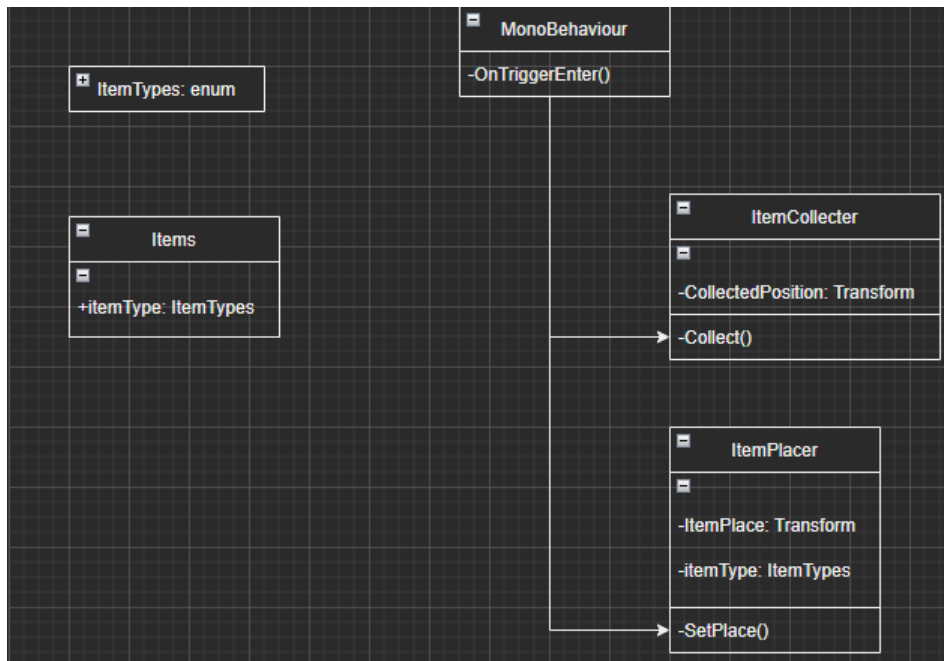
- **PathFollow**: Oluşturulmuş bezier path'ı takip eder. ParentPlayer objesinde bulunur.
 - `Move()` metodu `MonoBehaviour.Update()` Metodu içerisinde çağırılır.
- **Swipe**: Player objesinin child'ında bulunur. Pozisyon değiştirilmesi `localPosition.x` üzerinde yapılır böylece karakter hangi yöne bakarsa baksın düzgün bir yana hareket sağlanmış olur.
- **StaticEvents** sınıfındaki eventleri takip ederek hareketleri durdurup başlatır.

Camera Movement



- **CameraFollow:** CameraParent objesinde bulunur.
 - Follow() Metodu pozisyonunu takip ettiği target pozisyonuna eşitler.
 - LateUpdate()'de çağırılır.
- **CameraSwipe:** CameraParent objesinin child objesidir.
 - Camera componenti de bu obje üzerindedir.
 - Karakterin sağ-sol takibi yanı sıra offset'i de bu objenin transformu üzerinde ayarlanır.
 - Tüm pozisyon değişiklikleri localPosition üzerinde yapılır.

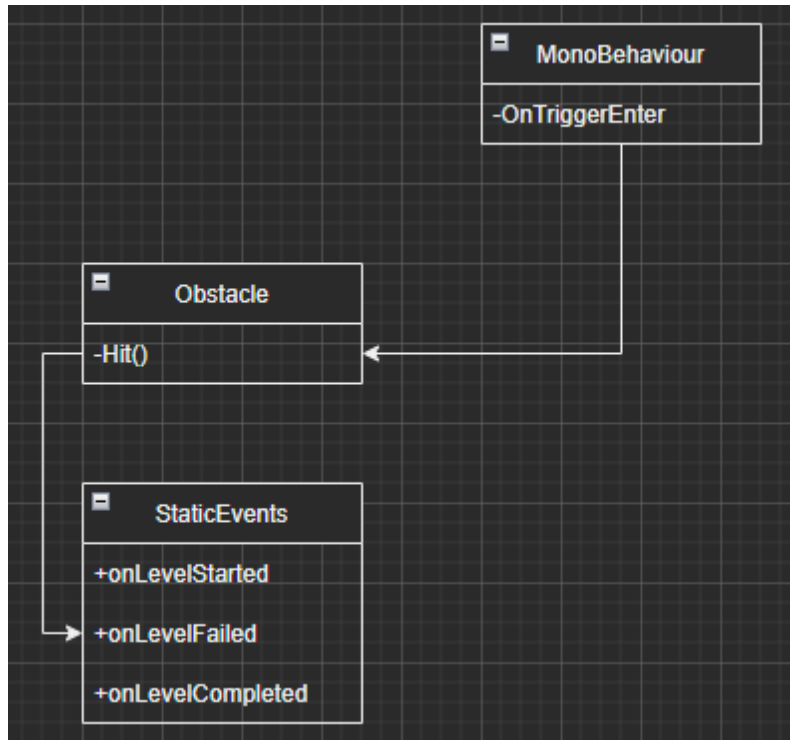
Item System



- **ItemTypes:** enumdur. Toplanabilir olan itemlerin şeklinin kontrolünde kullanılacak.

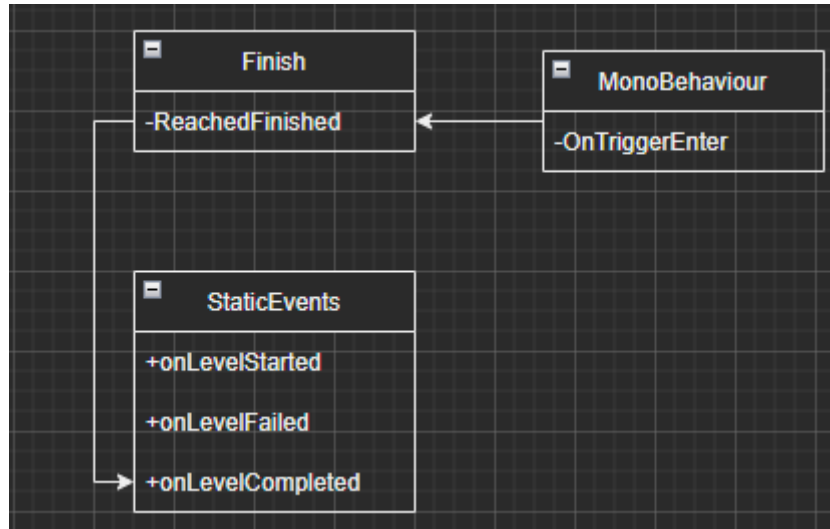
- **Items:** her bir item objesinde bulunan, MonoBehaviour'dan türetilmiş bir sınıftır. Mevcut itemin şeklini belirtmek için itemType değişkeni bulunur.
- **ItemCollector:** Player objesinde bulunacak ve collider ile çarpışıldığında çarpan objenin bir item olup olmadığını, mevcut taşınan bir itemin olup olmadığını vs kontrol ederek, elde eşya olmaması durumunda toplamayı sağlayacaktır.
 - Item toplama sırasında toplanacak itemi kendi child'ına alacak ve pozisyonunu collectedPosition değişkeninin pozisyonuna taşıyacaktır. Daha akıcı bir taşıma animasyonu için DoTween kullanılır.
- **ItemPlacer:** Yoldaki boşluklarda bulunur. Her boşluğun hangi şekilde olduğunu belirtmek için bir itemType değişkeni bulunur.
 - Player collider'ı ile çarpıştığında itemCollector sınıfında varsa itemi çeker ve kendi child'ı olarak taşır.
 - Yine DoTween kullanarak durması gereken pozisyona taşır.

Obstacles



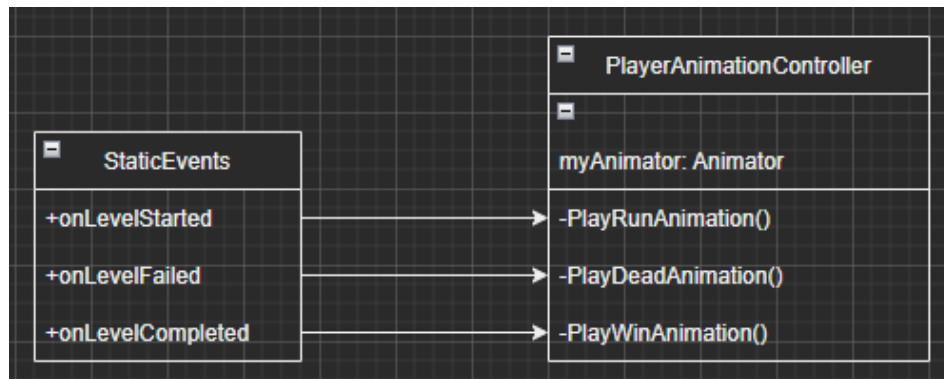
- **Obstacle:** Yolda bulunan lava engellerinde bulunur.
 - Collider çarpma durumunda static StaticEvents sınıfına ulaşarak onLevelFailed eventini Invoke eder.

Finish



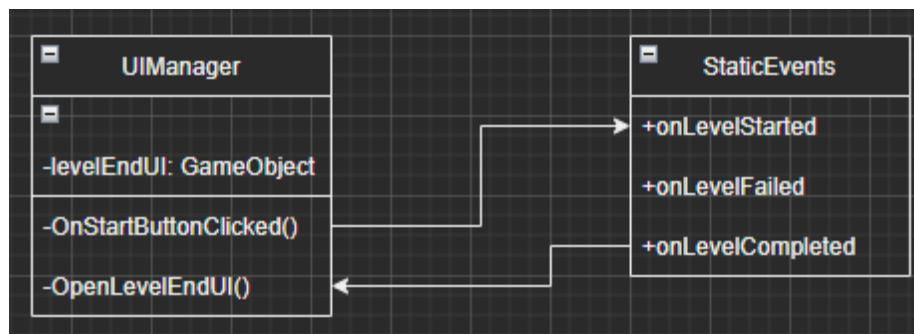
- **Finish:** Level sonunda bulunur. Kullanılan pathCreator asset'ine göre farklı sistemler kullanılabilir. En basiti buradaki gibi bir collider bulundurarak çarpma sonrasında onLevelCompleted eventinin Invoke edilmesidir.

Player Animations



- **PlayerAnimations:**
 - Static sınıf olan StaticEvent'teki eventleri takip ederek gerekli animasyonları oynatır.

UI



- **UIManager:**
 - `OnStartButtonClicked()`: Ekrandaki görünmez buttona bağlıdır ve tıklandığında onLevelStarted eventini invoke eder.
 - `OpenLevelEndUI()`: onLevelCompleted eventi invoke edildiğinde level sonu UI'ı açar.