**Veri girişi için:**

Assets/\_Projects/ScriptableObjects/ dizini altındaki **Level Data** scriptable objesinin değerleri değiştirilebilir.

**Unit Tests:**

Assets/\_Projects/Tests klasörü altında edit ve play mode unit testleri mevcuttur.

**Multithreading:**

BlastController class’ında yer alan **void DropBlocks(HashSet<int> destroyedColumns)** methodunda multithread uygulaması yapılmıştır.

**Diagrams**

[Structure UML](https://drive.google.com/file/d/1mGwItI8xkDDTXBO8mW_7r5N1x5-hLHnw/view?usp=sharing)

[Dependency Diagram](https://drive.google.com/file/d/17J1VTUVJliSsBi8Y9RNBhuY99b8QW2k3/view?usp=sharing)