

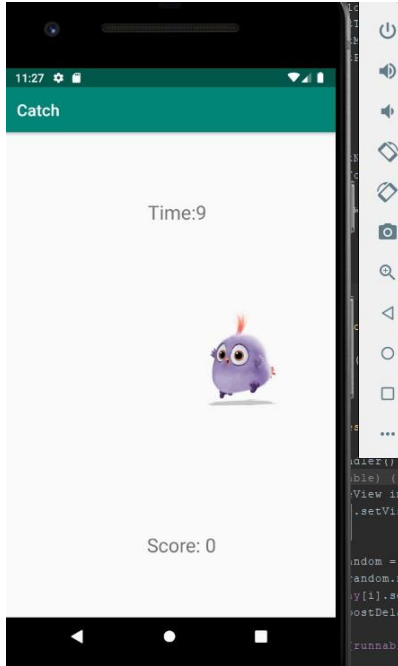
## CATCH THE BIRD

### *Kullanılan Sınıflar*

- I. ImageView
- II. TextView
- III. Handler
- IV. Runnable

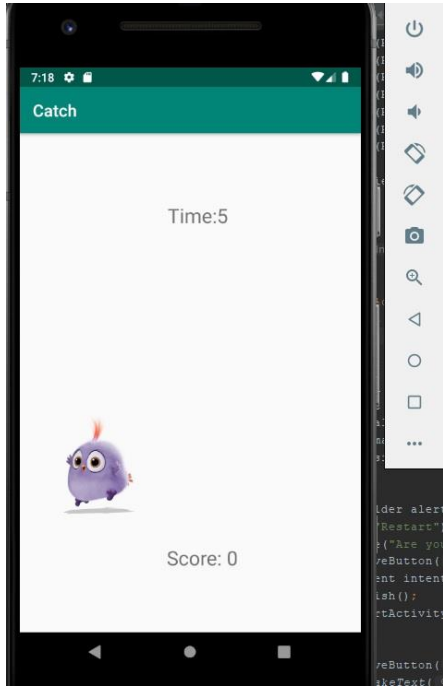
### *Kullanılan Teknolojiler*

- Android Studio



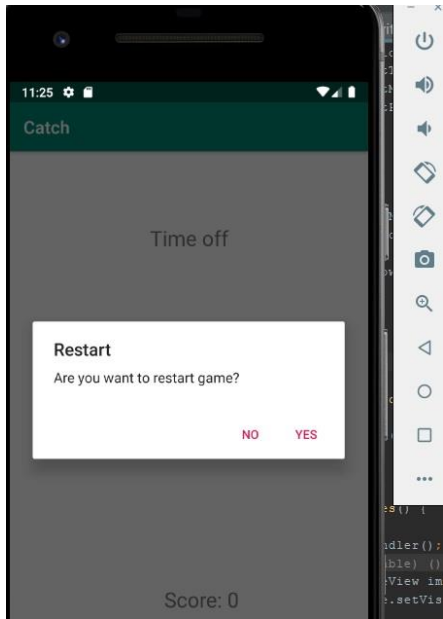
*Figür 1 Oyun başladığında görülen ekran*

- GridLayout kullanarak 9 adet kuş imageview nesnesini konumlandırarak sürekli yer değiştiren kuş elde edilir.



*Figür 2 Kuşa tıklanıldığında puan kazanılması*

- Her bir imageview nesnesine onClick metodu verilir, imageviewlere tıklanıldığında puan +1 kazanılır.



*Figür 3 Alert Dialog*

- Süre sonlandığında AlertDialog.Builder ile oyunu yeniden başlatma alerti görülür.