200541075 Ayça BOSTANCIOĞLU

12.09.2022

Pazartesi

Bugün ilk olarak patika.dev'den unity junior programmer eğitim serisinin videolarına devam ettim. Bir aracın ve engellerin olduğu bir proje.Bu projede

bugün yaptıklarım ise :

Araç engele çarptığı zaman engelin içinden geçiyordu bunu engellemek için RigidBody bileşenlerini nesnelere ekledim.

Daha sonra engelleri çoğaltıp konumlandırdım.

Engelleri çoğaltmak için CTRL + D tuşlarını kullandım.

Daha sonra youtube'da yeni bir eğitim serisine başladım. Unity için temel C# dersleri:

Bu seride integer,float,string gibi değişkenler kullanmayı, konsola yazı yazdırmak için Debug.Log() fonksiyonunu kullandığımızı öğrendim.

Start() fonksiyonuna yazdığımız kodlar oyunun başlangıcında çalışırken,Update() fonksiyonuna yazdığımız kodlar oyun süresince belli zaman aralıklarında çalışır.

Aynı zamanda assets'e C# script ekledim.

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class Degiskenler : MonoBehaviour

{

string kanal\_adi = "Berkaprod";

int abone\_sayisi = 5000;

float boy = 1.80f;

double dolar\_kuru = 16.44580;

bool oyun\_bittimi = false;

bool oyun\_basladimi = true;

void Start()

{

Debug.Log("Selam Unity!");

}

}