Muhammet Ali Şimşek - 190541059

12.09.2022

**Pazartesi**

Bugün Unity Temel script işlemleri üzerine çalışıldı. İlk örnekte bizden bir sayaç tanımlamamızı ve uygulama çalıştığında sayacın sıfır değerini almasını istiyoruz. Daha sonra faremizle her sağ tıkladığımızda sayacın bir artmasını ve konsolda yazdırma işlemini gerçekleştiriyoruz kodlar aşağıdaki gibidir;

public class FİrstTask : MonoBehaviour

{

int counter;

void Start()

{

counter= 0;

}

void Update()

{

//0 sol tık 1 sağ tık

if (Input.GetMouseButtonDown(0))

{

counter++;

Debug.Log(counter);

}

}

}

Buradaki örnekte ise bir adet bool değişkenimiz var aynı şekilde faremize sol tıkladığımızda bool değişkenimizin değişmesini sağlıyoruz. Kodlar aşağıdaki gibidir.

public class SecondTask : MonoBehaviour

{

bool variable = true;

void Update()

{

if (Input.GetMouseButtonDown(0))

{

variable = !variable;

Debug.Log(variable);

}

}

}

Üçüncü ve son alıştırmamızda ise bir adet integer değişkenimiz ve bir adet bool değişkenimiz bulunmaktadır. Başlangıçta bool default yani false iken integer değişkende de değer bulunmamaktadır. Update fonksiyonumuzda içerisinde her space tuşuna bastığımızda integer değişken 0 ile 100 arasında rastgele değerler almaktadır ve aynı zamanda oluşan rastgele değer çift ise bool değer true değil ise false olarak değişmektedir. En son ise bu iki değer Debug.Log ile konsola yazdırılmaktadır. Kodlar aşağıdaki gibidir;

public class ThirdTask : MonoBehaviour

{

int sayi;

bool ciftSayiMi;

void Update()

{

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))

{

sayi = Random.Range(0, 101);

if (sayi % 2 == 0)

{

ciftSayiMi = true;

}

else ciftSayiMi = false;

Debug.Log("Sayı : " + sayi + "\n Çift mi ? : " + ciftSayiMi);

}

}

}