RABİA KARA – 190541027

PAZARTESİ 12.09.2022

Bugün Unity ile ilgili videolar izledim. İzlediğim videolardan yeni şeyler öğrendim. Artık Unity ‘de script oluşturabilirim. Ve bunu şöyle yaparız:

Öncelikle yeni bir proje açarız. Projemizin Assets klasörüne geliriz ve sağ tık yaparız. Açılan sayfadan Create daha sonra da Folder seçeneğini seçeriz. Burda klasör oluşturmuş olduk. Oluşturduğumuz klasörün içine gireriz ve sağ tık yaparak Create daha sonra da C# Script seçeneğini seçeriz. Bu şekilde script dosyamızı oluştururuz.

Unity ‘de konsola erişmek için Window ->General ->Console yaparız.

Unity ‘de konsola yazı yazdırmak için Debug.Log() fonksiyonunu kullanırız.

Kodu yazdıktan sonra da CTRL + S yapmamız gerekir.

Boş bir obje oluşturmak için ise Hierarchy kısmına gelip sağ tıklıyoruz ve açılan sayfada önce Create daha sonra da Create Empty seçeneğini seçerek boş bir obje oluşturmuş oluyoruz. Ve oluşturduğumuz boş objeyi scriptin içine atarak kodumuzu çalıştırabiliriz.

Eğer ide’ mizde otomatik tamamlama yoksa bunun için Edit -> Preferences -> External Tools ->External Script Editor -> burada Visual Studio olarak değiştiririz.

İzlediğim videolardan Start () ve Update () fonksiyonlarının farkını öğrendim. Start () fonksiyonuna yazdığım kodlar oyun başlangıcında çalışırken, Update () fonksiyonuna yazdığım kodlar oyun boyunca belli süre aralıklarla çalışır.

Bir değişkeni Start () fonksiyonu dışında tanımladığımda her zaman tanımlı olur, ama Start () fonksiyonu içerisinde tanımladığımda değişkene verdiğim değerlerin oyun başladığında tanımlı olduğunu öğrendim.

Boolean değişkenler ile ilgili farklı bir kullanım öğrendim.

bool = karakteryerde;

karakteryerde = ! karakteryerde;

Eğer eşitliğin sağ tarafında “!” işareti kullanırsam tersi bir durum meydana gelir. Yani başta true diye tanımlamışsam false, false diye tanımlamışsam true değerini alır.

Ve boolean değişkenleri değer vermeden oluşturursak değeri false olarak döndürür.