Ahmet Yıldız

12.09.2022

**Pazartesi**

Bugün Unity üzerinde kullanılan c# kodlarını öğrenmeye başladık. İlk öğrendiğimiz şey değişkenler neler ve nasıl kullanılıyor. Burada kullandığımız değişken türleri int, float, String ve bool oldu. Bunlar ile alıştırma yaptık aşağıdaki kodlarda inceleyebiliriz.

İnt için yapılan alıştırma:

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class intAscript : MonoBehaviour

{

// Start is called before the first frame update

int a = 5; int b = 10; float s = 5;

void Start()

{

Debug.Log(a+ " "+ b); Debug.Log("float: " + s);

Debug.Log(a + b); Debug.Log(s / 3);

Debug.Log(s + a);

}

}

Bool için yapılan alıştırma:

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class BooleanScript : MonoBehaviour

{

string name = "Ahmet";

int a = 5; bool k = true;

void Start()

{

Debug.Log(name + a); Debug.Log(k); } }

String için yapılan alıştırma:

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class firstScript : MonoBehaviour

{

String name = “ Ahmet yıldız”

void Start()

{

Debug.Log(name);

}

}

Bir diğer öğrendiğimiz konu ise if else kullanımı, burada koşul durumlarında kullanılan if ve else üzerinde durduk. Yapılan alıştırmalar ile de pratik yapmaya çalıştık.

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class if\_elseScript : MonoBehaviour

{

int a = 1; int b = 2;

void Start()

{ if (a == 2) {

Debug.Log(a);

}

else if (b == 2)

{

if (a == 1)

{ Debug.Log(b); }

else

{

Debug.Log("b değeri dogru iken a değerin yanlış");

}

}

else

{

Debug.Log("hatalı değişken: ");

}

} }

Günün sonun öğrendiğimiz bilgiler ile 3 alıştırma yaptık 1. belirlediğimiz bir sayının Mouse veya Tuş kullanarak sayının artmasını sağladık.

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class AListirma1script : MonoBehaviour

{

// Start is called before the first frame update

int sayac;

void Start()

{

sayac = 0;

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

//GetMouseButtonDown da masun sol kısmına tek tek basınca artıyor

//GetMouseButton basıldığı andan itibaren ellini çekene kadar artıyor.

//GetkeyButton de ise belirlediğin

if (Input.GetMouseButtonDown(0))

{

sayac++;

Debug.Log(sayac);

}

}

}

2. yaptığımız uygula ise belirlediğimiz değişkeni gene Mouse veya tuş ile kontrol etmek oldu.

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class Aliştirma2Script : MonoBehaviour

{

// Start is called before the first frame update

bool değişken;

// Update is called once per frame

void Update()

{

if (Input.GetMouseButtonDown(0))

{

değişken = !değişken;

Debug.Log(değişken);

}

}

}

3. yaptığımız uygulama ise randam üretilen sayının çift veya tek olması durumda konsolda false veya true döndürmesi ve sayının sürekli yeniden üretilmesini gene Mouse veya tuş ile kontrol edebiliyoruz.

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class alistirma3Script : MonoBehaviour

{

// Start is called before the first frame update

int sayi;

bool ciftsayimi;

// Update is called once per frame

void Update()

{

if (Input.GetMouseButtonDown(0))

{

sayi = Random.Range(0, 101);

if (sayi % 2 == 0)

{

ciftsayimi = true;

}

else

{

ciftsayimi = false;

}

Debug.Log(sayi);

Debug.Log(ciftsayimi);

}

}

}