TAHA ELEM-175541301

13.09.2022

**Salı**

Bugün unity için gerekli c# temellerine devam ettik. Başlıca konular; While ve For döngüleri, array-dizi kavramı, tüm derslerle ilgi genel alıştırmalar ve fonksiyonlar.

Genel olarak, while ve for döngüleri arasındaki farklar, dizi tanımlama ve elamanlara erişme, fonksiyon tanımlama ve fonksiyon çağırma, alıştırmalar kısmında ise tüm konularla ilgili 13 alıştırma yaptık.

**Script dosya içerikleri:**

**Fordongusu**

public class Fordongusu : MonoBehaviour

{

private void Start()

{

for (int i = 50; i >=0; i--)

{

Debug.Log(i);

}

}

}

**WhileDongusu**

public class WhileDongusu : MonoBehaviour

{

int a = 0;

int b = 0;

private void Start()

{

/\*while(a<=10)// 0 dan 10 kadar tamsayı yazdır.

{

Debug.Log(a);

a++;

}

\*/

/\* while(b<=50)//0 dan 50 ye kadar olan çift sayıları yazdır.

{

if(b%2==0)

{

Debug.Log(b);

}

b++;

}\*/

while (b <= 50)//0 dan 50 ye kadar olan çift sayıları yazdır.

{

if (b % 2 == 1)

{

Debug.Log(b);

} b++; } }

**Dizi**

public class Dizi : MonoBehaviour

{

string[] sinif\_listesi = { "ali", "mehmet", "ayşe", "ahmet", "şeyda" };

int[] envanter = { 13, 3, 5, 6, 7 };

private void Start()

{

for (int i = 0; i < 5; i++)

{

Debug.Log(sinif\_listesi[i] + " " + envanter[i]);

}

}

}

**alistirma1**

public class alistirma1 : MonoBehaviour

{

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

Debug.Log("merhaba Unity !");

}

}

**alistirma2**

public class alistirma2 : MonoBehaviour

{

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

Debug.Log("unity çalıştı !");

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

Debug.Log("Unity çalışmaya devam ediyor !");

}

}

**alistirma3**

public class alistirma3 : MonoBehaviour

{

public int tamsayi = 0;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

Debug.Log(tamsayi);

}

}

}

**alistirma4**

public class alistirma4 : MonoBehaviour

{

public float urun\_fiyat =2.95f;

public int urun\_adet =100;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

Debug.Log(urun\_fiyat \* urun\_adet);

}

}

**alistirma5**

public class alistirma5 : MonoBehaviour

{

public int a = 10, b = 15;

public float c = 15.6f, d = 18.9f;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

Debug.Log((a + b) \* (c + d));

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

}

}

**alistirma6**

public class alistirma6 : MonoBehaviour

{

public string isim;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

Debug.Log(isim);

}

}

**alistirma7**

public class alistirma7 : MonoBehaviour

{

public bool denetim;

string sonuc;

void Start()

{

if(denetim==true)

{

sonuc = "Baaşarılı";

}

else

{

sonuc = "Başarısız";

}

Debug.Log(sonuc);

}

}

**alistirma8**

public class alistirma8 : MonoBehaviour

{

float ortalama;

public float not1,not2,not3;

private void Start()

{

ortalama = (not1 + not2 + not3) / 3;

Debug.Log(ortalama);

if(ortalama>=50)

{

Debug.Log("öğrenci geçti !");

}

else

{

Debug.Log("öğrenci kaldı :(");

}

}

}

**alistirma9**

public class alistirma9 : MonoBehaviour

{

int rastgele\_sayi;

private void Update()

{

if (Input.GetMouseButtonDown(0))

{

rastgele\_sayi = Random.Range(1, 11);

Debug.Log(rastgele\_sayi);

if(rastgele\_sayi%2==0)

{

Debug.Log("rastgele sayımız çif !");

}

else

{ Debug.Log("rastgele sayımız tek sayı!"); } } }}

**alistirma10**

public class alistirma10 : MonoBehaviour

{

int rastgele\_sayi;

private void Update()

{

if (Input.GetMouseButtonDown(0))

{

rastgele\_sayi = Random.Range(1, 101);

if (rastgele\_sayi>50)

{

Debug.Log("sayı 5o'den büyük !");

}

else if (rastgele\_sayi<50)

{

Debug.Log("sayi 50'den küçük !");

}

else if (rastgele\_sayi==50)

{

Debug.Log("sayı 50'ye eşit !");

}

}

}

}

**alistirma11**

public class alistirma11 : MonoBehaviour

{

int tekrar\_miktari=0, rastgele\_sayi,ellidenbuyuk=0;

private void Start()

{

while (tekrar\_miktari<11)

{

rastgele\_sayi = Random.Range(1, 101);

Debug.Log(rastgele\_sayi);

tekrar\_miktari++;

if (rastgele\_sayi>50)

{

ellidenbuyuk++;

}

}

Debug.Log("elliden büyük sayılar = " + ellidenbuyuk);

}

}

**alistirma12**

public class alistirma12 : MonoBehaviour

{

int tekrar\_miktari = 0, rastgele\_sayi, ellidenbuyuk = 0;

private void Start()

{

for (int i = 0; i < 11; i++)

{

rastgele\_sayi = Random.Range(1, 101);

Debug.Log(rastgele\_sayi);

if (rastgele\_sayi > 50)

{

ellidenbuyuk++;

}

}

Debug.Log("elliden büyük sayılar = " + ellidenbuyuk);

}

}

**alistirma13**

public class alistirma13 : MonoBehaviour

{

string[] meyveler = { "elma", "armut", "portakal", "vişne", "kiraz" };

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

for (int i = 0; i < 5; i++)

{

Debug.Log(meyveler[i]);

}

}

}

**Fonksiyonlar**

public class Fonksiyonlar : MonoBehaviour

{

public string yazi = " deneme fonksiyonudur !!!";

public int sayi1 = 10, sayi2 = 30;

public string isim = "taha";

public int a=15, b=11;

public void ekranayazdir()

{

Debug.Log(yazi);

}

public void toplama()

{

Debug.Log("toplam = "+(sayi1 + sayi2));

}

public void isimyazdir()

{

Debug.Log(isim);

//toplamsayi(); // sonsuz döngüye sebep olur

}

public void toplamsayi()

{

Debug.Log("toplam="+(a + b));

isimyazdir();

}

}

**Fonksiyonlar2**

public class Fonksiyonlar2 : MonoBehaviour

{

void ikisayinintoplami(int a,int b)

{

Debug.Log(a + b);

}

void isimyazdir(string isim,int sayi)

{

Debug.Log(isim + " " + sayi);

}

void fordongusu(int sayi)

{

for (int i = 0; i < sayi; i++)

{

Debug.Log(i);

}

}

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

ikisayinintoplami(5,10);

isimyazdir("taha", 50);

fordongusu(15);

}

}