

PROGRAMCI KILAVUZU DOKÜMANI

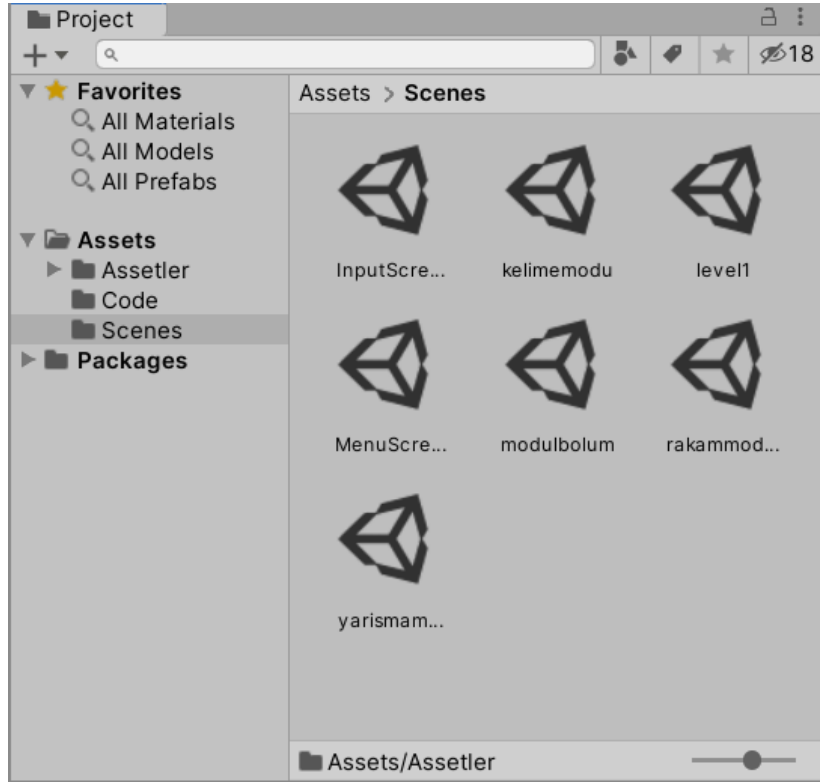
İÇİNDEKİLER

- [Giriş](#)
 - [Scenes Klasörü](#)
 - [Assetler Klasörü](#)
 - [Code Klasörü](#)
 - [Login Script](#)
 - [Main Script](#)
 - [MenuKontrol Script](#)
 - [modulmenukont Script](#)
 - [Oyun Script](#)
 - [Soru Script](#)
 - [Web Script](#)
 - [Yarismamoduoyunyoneticis Script](#)

Giriş

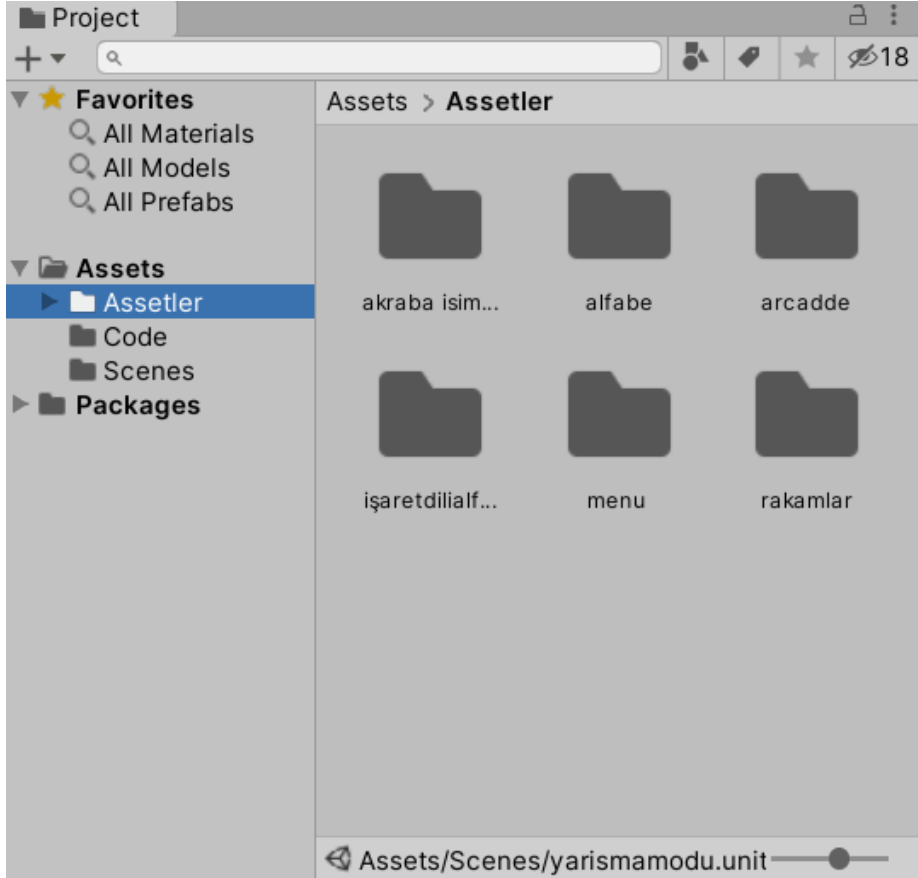
- UNITY video oyun motoru üzerinde C# programlama dilinde geliştirme yapılmıştır.
- Proje Klasörleri
 - Assetler
 - Scenes
 - Code

Scenes Klasörü



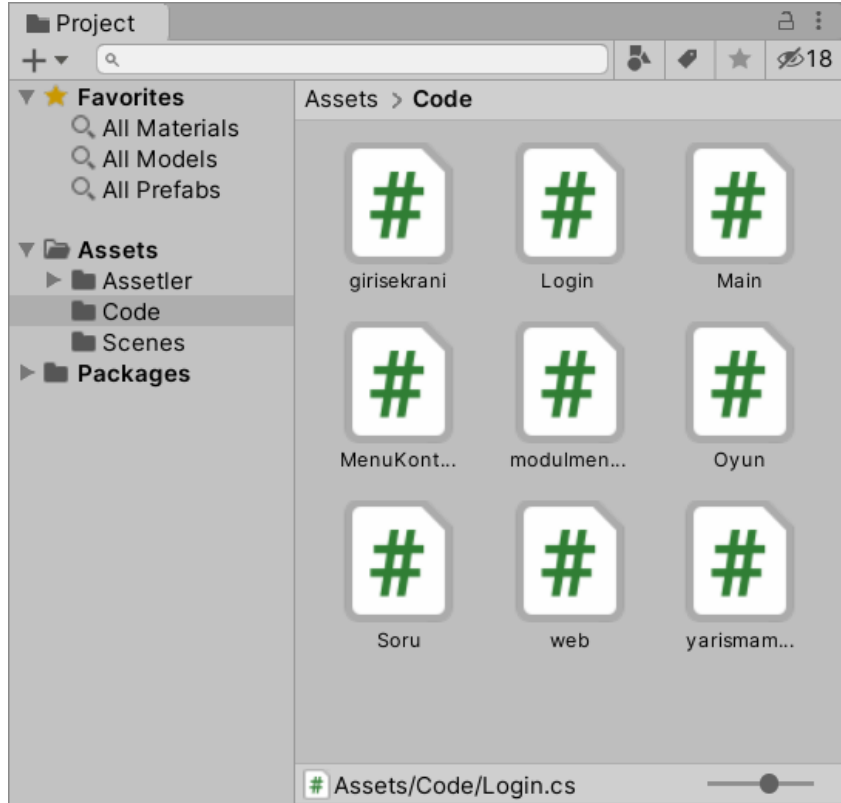
- Scenes Klasörü:
 - Proje Klasörleri
 - InputScreen Scenes: Kullanıcı Giriş Sahnesi
 - MenuScreen Scenes: Menü Sahnesi
 - Modulbolum Scenes: Modüller Sahnesi
 - Yarismamodu Scenes: Yarışma Modu Sahnesi
 - Rakammodu Scenes: Rakam Modu Sahnesi
 - Level1 Scenes: Alfabe Modu Sahnesi
 - Kelimemodu Scenes: Kelime Modu Sahnesi

Assetler Klasörü



- Assetler Klasörü:
 - Sahne assetlerini bulunduğu klasörler.

Code Klasörü



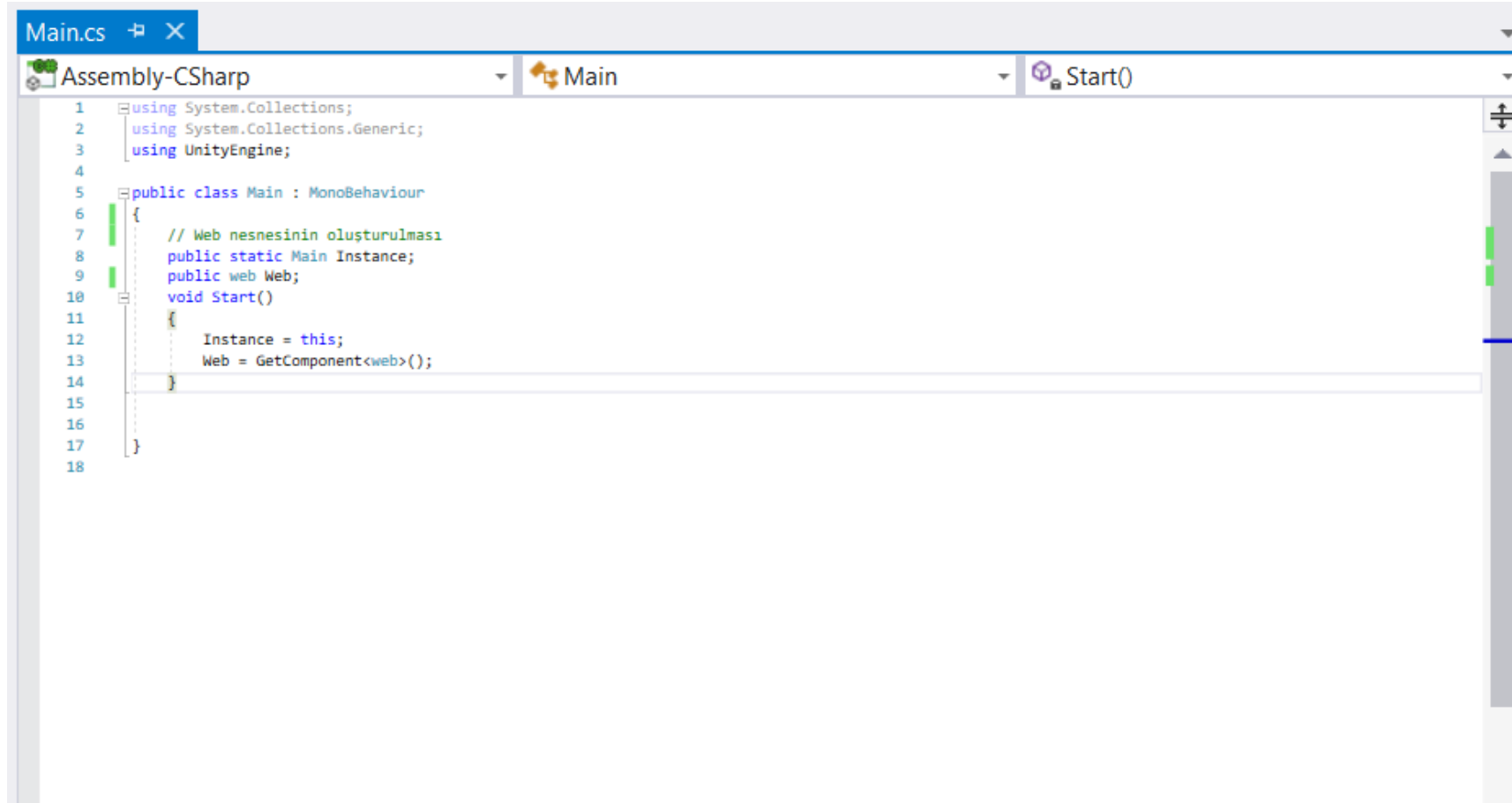
- Code Klasörü:
 - Proje Klasörleri
 - Login Script: InputScreen Sahnesi kullanıcı girişi için veri tabanı bağlantı kodu.
 - Main Script: InputScreen Sahnesi kullanıcı girişi için veri tabanı bağlantı kodu.
 - MenuKontrol Script: MenuScreen sahnesi kontrol scripti.
 - modulmenukont Script: Modulbolum sahnesi kontrol scripti.
 - Oyun Script: Quiz modu yöneticisi kontrol scripti.
 - Soru Script: Soru,cevap ve şık parametrelerinin oluşturulduğu script.
 - Web Script: InputScreen Sahnesi kullanıcı girişi için veri tabanı bağlantı kodu.
 - Yarismamoduoyunyoneticisi Script: Quiz modu yöneticisi kontrol scripti.

Login Script:

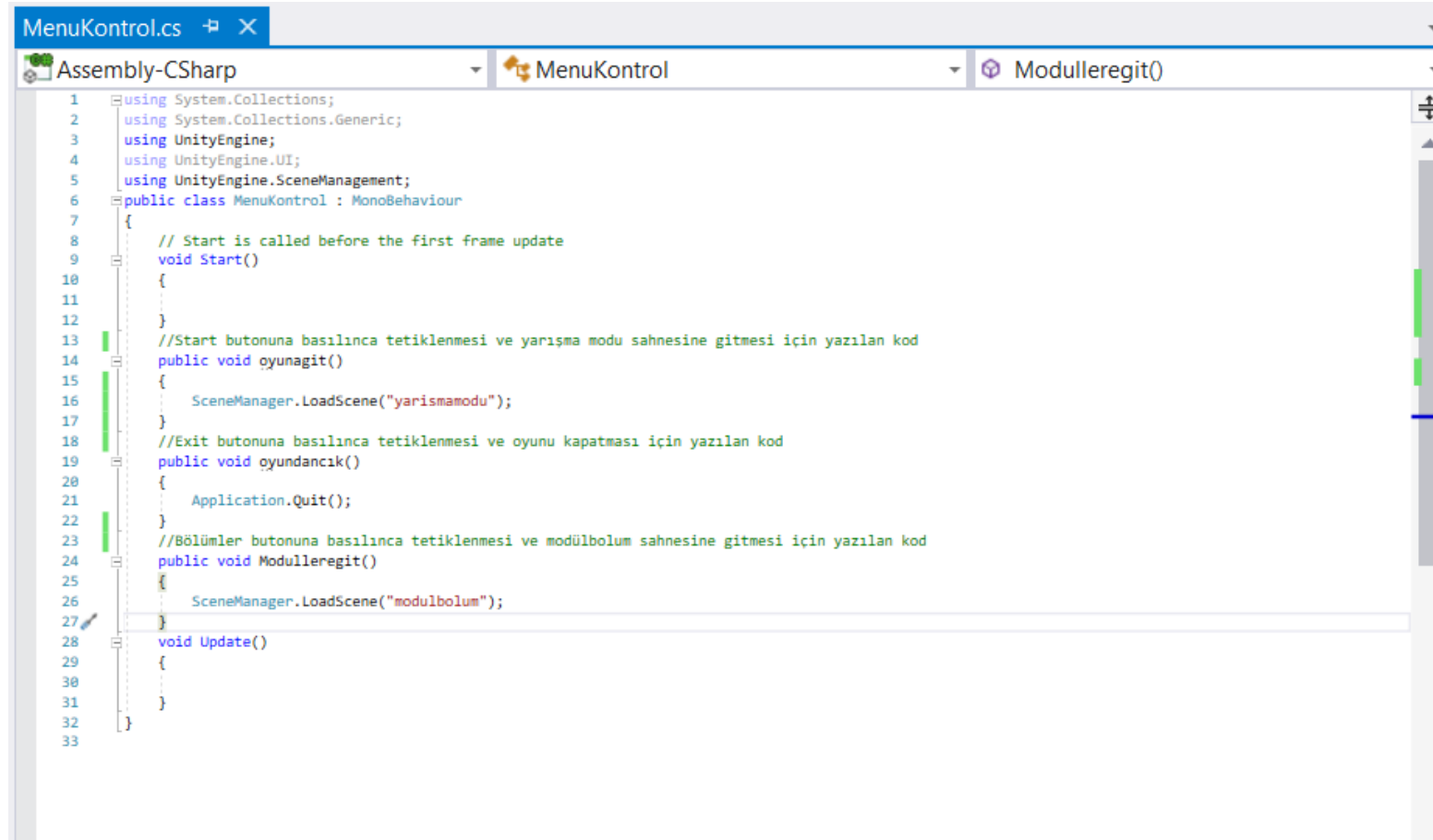
```
Login.cs
Assembly-CSharp
Login

7 {
8     //Giriş Ekranı Alan ve butonların tanımlanması
9     public InputField UserNameInput;
10    public InputField PasswordInput;
11    public Button LoginButton;
12    public Button TryButton;
13    void Start()
14    {
15        //Main.Instance.Web.Login();
16        LoginButton.onClick.AddListener(() =>
17        {
18            StartCoroutine(Main.Instance.Web.Login(UserNameInput.text, PasswordInput.text));
19        });
20    }
21    //Giriş yapmak için giriş butonuna yazılan kod
22    public void oyunagit()
23    {
24        //Login butona tıklanması sonrasında lokal veri tabanında Username ve Password kontrolü
25        LoginButton.onClick.AddListener(() =>
26        {
27            StartCoroutine(Main.Instance.Web.Login(UserNameInput.text, PasswordInput.text));
28        });
29    }
30
31
32
33 }
34 //Anonim olarak oyuna bağlanmak için geçiş butonuna yazılan kod
35 public void retryoyunagit()
36 {
37     //Anonim olarak oyuna bağlanmak
38     SceneManager.LoadScene("MenuScreen");
39
40
41 }
42 //Oyunu kapatmak için çıkış butonuna yazılan kod
43 public void oyundancik()
44 {
45     //
46     Application.Quit();
47 }
```

Main Script:



MenuKontrol Script:



```
MenuKontrol.cs
Assembly-CSharp
MenuKontrol
Modulleregıt()

1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.UI;
5 using UnityEngine.SceneManagement;
6 public class MenuKontrol : MonoBehaviour
7 {
8     // Start is called before the first frame update
9     void Start()
10    {
11    }
12    //Start butonuna basılınca tetiklenmesi ve yarışma modu sahnesine gitmesi için yazılan kod
13    public void oyunagit()
14    {
15        SceneManager.LoadScene("yarismamodu");
16    }
17    //Exit butonuna basılınca tetiklenmesi ve oyunu kapatması için yazılan kod
18    public void oyundancık()
19    {
20        Application.Quit();
21    }
22    //Bölümler butonuna basılınca tetiklenmesi ve modülbolum sahnesine gitmesi için yazılan kod
23    public void Modulleregıt()
24    {
25        SceneManager.LoadScene("modulbolum");
26    }
27    void Update()
28    {
29    }
30    }
31 }
32 }
33 }
```

modulmenukont Script:

```
modulmenukont.cs
Assembly-CSharp modulmenukont Start()
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5 public class modulmenukont : MonoBehaviour
6 {
7     // Start is called before the first frame update
8     void Start()
9     {
10
11     }
12
13     // Update is called once per frame
14     void Update()
15     {
16
17     }
18     //yarisma moduna git butonuna basılınca tetiklenmesi ve yarışma modu sahnesine gitmesi için yazılan kod
19     public void yarismamodagit()
20     {
21         SceneManager.LoadScene("yarismamodu");
22     }
23     //alfabe modulune git butonuna basılınca tetiklenmesi ve alfabe modulu sahnesine gitmesi için yazılan kod
24     public void alfabemodulegit()
25     {
26         SceneManager.LoadScene("level1");
27     }
28     //rakam modulune git butonuna basılınca tetiklenmesi ve alfabe modulu sahnesine gitmesi için yazılan kod
29     public void rakammodulegit()
30     {
31         SceneManager.LoadScene("rakammodul");
32     }
33     //kelime modulune git butonuna basılınca tetiklenmesi ve kelime modulu sahnesine gitmesi için yazılan kod
34     public void kelimemodulegit()
35     {
36         SceneManager.LoadScene("kelimemodu");
37     }
38     //geri git butonuna basılınca tetiklenmesi ve menu sahnesine gitmesi için yazılan kod
39     public void gerigit()
40     {
41         SceneManager.LoadScene("MenuScreen");
42     }
43 }
```

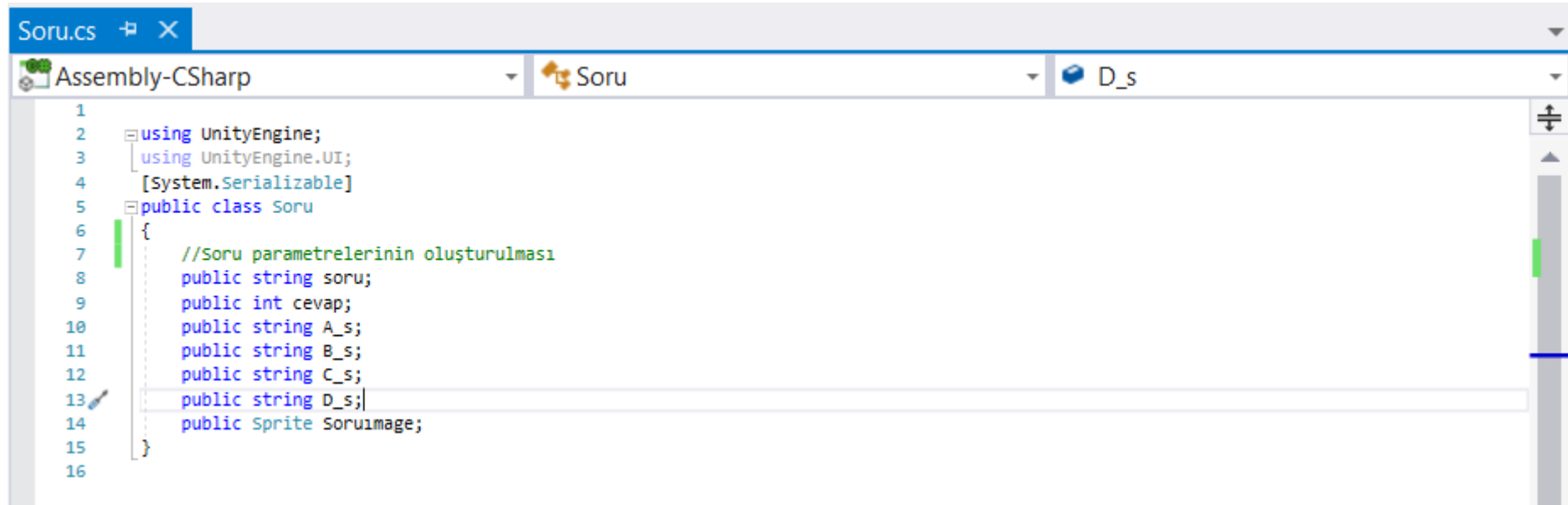
Oyun Script:

```
Oyun.cs
Assembly-CSharp
Oyun
OyunBitti()

7 public class Oyun : MonoBehaviour
8 {
9     // Sorular için oluşturulan nesneler
10     public Soru[] sorular;
11     private static listSoru soruListesi;
12     private Soru sordukSoru;
13     public Text soruText;
14     // butonların oluşturulması
15     public Button butonA;
16     public Button butonB;
17     public Button butonC;
18     public Button butonD;
19     //Soru Görselinin oluşturulması
20     public Image soruGorseli;
21
22     //Soru ve Oyun bitti panellerinin oluşturulması
23     public GameObject soruPaneli;
24     public GameObject oyunBittiPaneli;
25     //Dogru yanlis sayisi textleri ve degerlerinin oluşturulması
26     public Text dogruSayisiText;
27     public Text yanlisSayisiText;
28     private static int dogruSayisi;
29     private static int yanlisSayisi;
30
31     void Start()
32     {
33         //Oyun baslayınca Oyun bitti panelinin gizlenmesi
34         oyunBittiPaneli.SetActive(false);
35         //Quiz yapısının kurulması
36         if (soruListesi == null)
37         {
38             soruListesi = sorular.TolistSoru();
39         }
40         if (soruListesi.Count <= 0)
41         {
42             OyunBitti();
43         }
44         else
45         {
46             SoruSor();
47         }
48     }
49
50     //geri git butonuna basılınca tetiklenmesi ve modul bulun sahnesi gitmesi için yazılan kod
51     public void geriGit()
52     {
53         SceneManager.LoadScene("modulbulun");
54     }
55
56     //Sıradaki soru geldiğinde soru texti,görseli ve buton textlerinin değişmesi
57     void SoruSor() {
58         soruPaneli.SetActive(true);
59         int soruIndex = Random.Range(0, soruListesi.Count);
60         sordukSoru = soruListesi[soruIndex];
61         soruPaneli.SetActive(true);
62         soruText.text = sordukSoru.soru;
63         soruListesi.Remove(soruIndex);
64         soruGorseli.GetComponent<Image>().sprite = sordukSoru.soruGorseli;
65         butonA.GetComponentInChildren<Text>().text = sordukSoru.A;
66         butonB.GetComponentInChildren<Text>().text = sordukSoru.B;
67         butonC.GetComponentInChildren<Text>().text = sordukSoru.C;
68         butonD.GetComponentInChildren<Text>().text = sordukSoru.D;
69     }
70
71     //A butonun dogru cevap olup olmadığının kontrolü ve cevabın durumuna göre butonun rengi değişmesi için yazılan kod
72     public void SecmeA()
73     {
74         if (sordukSoru.cevap == 1)
75         {
76             butonA.GetComponent<Image>().color = Color.green;
77             dogruSayisi++;
78         }
79         else
80         {
81             butonA.GetComponent<Image>().color = Color.red;
82             yanlisSayisi++;
83         }
84         StartCoroutine(SonrakiSoru());
85     }
86
87     //B butonun dogru cevap olup olmadığının kontrolü ve cevabın durumuna göre butonun rengi değişmesi için yazılan kod
88     public void SecmeB()
89     {
90         if (sordukSoru.cevap == 2)
91         {
92             butonB.GetComponent<Image>().color = Color.green;
93             dogruSayisi++;
94         }
95         else
96         {
97             butonB.GetComponent<Image>().color = Color.red;
98             yanlisSayisi++;
99         }
100         StartCoroutine(SonrakiSoru());
101     }
102
103     //C butonun dogru cevap olup olmadığının kontrolü ve cevabın durumuna göre butonun rengi değişmesi için yazılan kod
104     public void SecmeC()
105     {
106         if (sordukSoru.cevap == 3)
107         {
108             butonC.GetComponent<Image>().color = Color.green;
109             dogruSayisi++;
110         }
111         else
112         {
113             butonC.GetComponent<Image>().color = Color.red;
114             yanlisSayisi++;
115         }
116         StartCoroutine(SonrakiSoru());
117     }
118
119     //D butonun dogru cevap olup olmadığının kontrolü ve cevabın durumuna göre butonun rengi değişmesi için yazılan kod
120     public void SecmeD()
121     {
122         if (sordukSoru.cevap == 4)
123         {
124             butonD.GetComponent<Image>().color = Color.green;
125             dogruSayisi++;
126         }
127         else
128         {
129             butonD.GetComponent<Image>().color = Color.red;
130             yanlisSayisi++;
131         }
132         StartCoroutine(SonrakiSoru());
133     }
134
135     //Sonraki soru fonksiyonu
136     IEnumerator SonrakiSoru()
137     {
138         soruPaneli.SetActive(true);
139         yield return new WaitForSeconds(1);
140         SceneManager.LoadScene(2);
141     }
142
143     //Oyun bitti fonksiyonu sonucu ekranının getirilmesi dogru ve yanlis sayıları yazdırılması
144     public void OyunBitti()
145     {
146         soruPaneli.SetActive(false);
147         butonA.gameObject.SetActive(false);
148         butonB.gameObject.SetActive(false);
149         butonC.gameObject.SetActive(false);
150         butonD.gameObject.SetActive(false);
151         dogruSayisiText.text = dogruSayisi + " ";
152         yanlisSayisiText.text = yanlisSayisi + " ";
153         oyunBittiPaneli.SetActive(true);
154     }

```

Soru Script:

A screenshot of a Unity C# script editor showing a script named 'Soru.cs'. The script is part of an 'Assembly-CSharp' project, under a 'Soru' namespace, and is attached to a 'D_s' component. The code defines a 'Soru' class that inherits from 'MonoBehaviour' (implied by the 'using UnityEngine;' statement). It includes a comment '//Soru parametrelerinin oluşturulması' and defines several public fields: 'soru' (string), 'cevap' (int), 'A_s' (string), 'B_s' (string), 'C_s' (string), 'D_s' (string), and 'SoruImage' (Sprite). The script is line-numbered from 1 to 16.

```
1
2 using UnityEngine;
3 using UnityEngine.UI;
4 [System.Serializable]
5 public class Soru
6 {
7     //Soru parametrelerinin oluşturulması
8     public string soru;
9     public int cevap;
10    public string A_s;
11    public string B_s;
12    public string C_s;
13    public string D_s;
14    public Sprite SoruImage;
15 }
16
```

Web Script:

```
web.cs* x
Assembly-CSharp
web
GetDate()

1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.Networking;
5 public class web : MonoBehaviour
6 {
7     //İlkademi veri tabanına ilgili kodu
8     IEnumerator GetDate()
9     {
10         using (UnityWebRequest www = UnityWebRequest.Get("http://localhost:8012/api/learnadabans/GetUsers.php"))
11         {
12             yield return www.Send();
13             if (www.isHttpError) { www.isHttpError }
14             {
15                 Debug.Log(www.error);
16             }
17             else
18             {
19                 Debug.Log(www.downloadHandler.text);
20                 byte[] results = www.downloadHandler.data;
21             }
22         }
23     }
24     //İkinci verileri veri tabanında eklemek kodu
25     IEnumerator GetUsers()
26     {
27         using (UnityWebRequest www = UnityWebRequest.Get("http://localhost:8012/api/learnadabans/GetUsers.php"))
28         {
29             yield return www.Send();
30             if (www.isHttpError) { www.isHttpError }
31             {
32                 Debug.Log(www.error);
33             }
34             else
35             {
36                 Debug.Log(www.downloadHandler.text);
37                 byte[] results = www.downloadHandler.data;
38             }
39         }
40     }
41 }
42 //İkinci Register kodu
43 IEnumerator RegisterUser(string username, string password)
44 {
45     WWWForm form = new WWWForm();
46     form.AddField("loginUser", username);
47     form.AddField("loginPass", password);
48     using (UnityWebRequest www = UnityWebRequest.Post("http://localhost:8012/api/learnadabans/RegisterUser.php", form))
49     {
50         yield return www.SendWebRequest();
51         if (www.isHttpError) { www.isHttpError }
52         {
53             Debug.Log(www.error);
54         }
55         else
56         {
57             Debug.Log(www.downloadHandler.text);
58         }
59     }
60 }
61
62
63
64
65
66
```

Yarismamoduoyunyoneticis Script:

```
yarismamoduoyunyoneticis.cs
Assembly-CSharp
yarismamoduoyunyoneticis
sorular

7
8 public class Oyun : MonoBehaviour
9 {
10     // Sorular için eleştirilen nesneler
11     public Soru[] sorular;
12     private static int sorularSayisi;
13     private static int sorularSayisi;
14     public Text SoruText;
15     // Soruların eleştirilmesi
16     public Button ButonA;
17     public Button ButonB;
18     public Button ButonC;
19     public Button ButonD;
20     // Soru eleştirilene eleştirilene
21     public Dugme SoruDugme;
22
23     // Soru ve Oyun bitti panelinin eleştirilmesi
24     public GameObject SoruPaneli;
25     public GameObject OyunBittiPaneli;
26     // Diğer yanlış sayıları ve değerlerini eleştirilmesi
27     public Text YanlisSayisiText;
28     public Text DogruSayisiText;
29     private static int dogruSayisi;
30     private static int yanlisSayisi;
31
32     void Start()
33     {
34         // Oyun başlangıcında Oyun bitti panelini gizlemek
35         "OyunBittiPaneli.SetActive(false)";
36         // Diğer geçici nesneleri
37         if (sorularSayisi == null)
38         {
39             sorularSayisi = sorular.Length;
40         }
41         if (sorularSayisi.Count == 0)
42         {
43             OyunBitti();
44         }
45         else
46         {
47             Sorular();
48         }
49     }
50
51     // Her bir butona basılınca soruları ve doğru yanlı sayısını güncelleme için yazılan kod
52     public void GeriGeri()
53     {
54         SceneManager.LoadScene("Yarismamodu");
55     }
56
57     // Soruları soru gelmişken soru texti, doğru ve yanlış sayılarını güncelleme
58     void Sorular()
59     {
60         soruPaneli.SetActive(true);
61         int soruIndex = Random.Range(0, sorularSayisi.Count);
62         soruIndex = sorularIndex;
63         SoruText.text = sorular[soruIndex].Soru;
64         sorularSayisi--;
65         sorular[soruIndex].SetActive(false);
66         SoruDugme.GetComponent<Image>().color = Color.green;
67         ButonA.GetComponent<Image>().color = Color.green;
68         ButonB.GetComponent<Image>().color = Color.green;
69         ButonC.GetComponent<Image>().color = Color.green;
70         ButonD.GetComponent<Image>().color = Color.green;
71
72         // Soru doğru cevap olup olmadığının kontrolü ve cevap durumuna göre butonun rengi değişmesi için yazılan kod
73         public void SecenekA()
74         {
75             if (soruIndex == 1)
76             {
77                 ButonA.GetComponent<Image>().color = Color.green;
78                 dogruSayisi++;
79             }
80             else
81             {
82                 ButonA.GetComponent<Image>().color = Color.red;
83                 yanlisSayisi++;
84             }
85             StartCoroutine(SonrakiSoru());
86         }
87
88         // Soru doğru cevap olup olmadığının kontrolü ve cevap durumuna göre butonun rengi değişmesi için yazılan kod
89         public void SecenekB()
90         {
91             if (soruIndex == 2)
92             {
93                 ButonB.GetComponent<Image>().color = Color.green;
94                 dogruSayisi++;
95             }
96             else
97             {
98                 ButonB.GetComponent<Image>().color = Color.red;
99                 yanlisSayisi++;
100             }
101             StartCoroutine(SonrakiSoru());
102         }
103
104         // Soru doğru cevap olup olmadığının kontrolü ve cevap durumuna göre butonun rengi değişmesi için yazılan kod
105         public void SecenekC()
106         {
107             if (soruIndex == 3)
108             {
109                 ButonC.GetComponent<Image>().color = Color.green;
110                 dogruSayisi++;
111             }
112             else
113             {
114                 ButonC.GetComponent<Image>().color = Color.red;
115                 yanlisSayisi++;
116             }
117             StartCoroutine(SonrakiSoru());
118         }
119
120         // Soru doğru cevap olup olmadığının kontrolü ve cevap durumuna göre butonun rengi değişmesi için yazılan kod
121         public void SecenekD()
122         {
123             if (soruIndex == 4)
124             {
125                 ButonD.GetComponent<Image>().color = Color.green;
126                 dogruSayisi++;
127             }
128             else
129             {
130                 ButonD.GetComponent<Image>().color = Color.red;
131                 yanlisSayisi++;
132             }
133             StartCoroutine(SonrakiSoru());
134         }
135
136         // Soru soru fonksiyonu
137         IEnumerator SonrakiSoru()
138         {
139             SoruPaneli.SetActive(true);
140             yield return new WaitForSeconds(1);
141             SceneManager.LoadScene(2);
142         }
143
144         // Oyun bitti fonksiyonu soru ekranının getirilmesi doğru ve yanlış sayılarını yazdırılması
145         public void OyunBitti()
146         {
147             SoruPaneli.SetActive(false);
148             ButonA.gameObject.SetActive(false);
149             ButonB.gameObject.SetActive(false);
150             ButonC.gameObject.SetActive(false);
151             ButonD.gameObject.SetActive(false);
152             dogruSayisiText.text = dogruSayisi + " ";
153             yanlisSayisiText.text = yanlisSayisi + " ";
154             OyunBittiPaneli.SetActive(true);
155         }
156     }
157 }
```