# V1.03

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Script** | **Eski Hali** | **Yeni Hali** |
| Door Behaviour | Mesh Renderer GetComponent ile çağrılıyordu. | [SerializeField] ile çağrıldı. |
| Door Behaviour | OnTriggerEnter’da ne ile etkileşime girdiği belli değildi ve player 5 birim geri gidiyordu. | Kapının neye çarptığı, “Player” tag’ine çarpıp çarpmadığına dikkat ediliyor. “Player” ise kapı kapanıyor.(transform.DoMoveY) |
| Arayüz | Koordinat düzlemi yanlış yerleştirilmişti. | Koordinat düzlemi X ve Z yatay düzlem, Y dikey eksen olacak şekilde düzenlendi. |
| EventManager | Framerate PlayerBehaviour’da update’teydi. | EventManager’da Awake methodunun içine alındı. (Application.targetFrameRate = 60;) |
| PlayerBehaviour | “PlayerLateralMovement” isimli fonksiyonun adı ve parametre ismi değiştirildi. | OnInput eventinin methodlarının başına OnInput getirildi. Parametrelerin başındaki “\_” kaldırıldı. |
| PlayerBehaviour & DoorBehaviour | Lateral ve Forward speed’ler arayüzden değiştirilemiyordu. Kapının kapanma hızı ayarlanamıyordu. | Lateral, forward speed’ler ve kapının kapanma hızı [SerializeField] olarak kullanıcı tarafından giriliyor. Time.deltaTime ile de çarpılıp hız ayarlanıyor. |

# V1.04

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Script** | **Eski Hali** | **Yeni Hali** |
| Player Settings | - | PlayerSettings Bir scriptable object’te player ayarları tutulup, Player Behaviour tarafından kullanılıyor. |
| Door Material Settings | - | Door material Scriptable Object oluşturuldu. Ayarlar bir scriptable object’te tutulup, Door Behaviour tarafından kullanılıyor. |
| Obstacle Settings | - | Obstacle Settings Scriptable Object oluşturuldu. Obstacle’ın ayarları tutulup, Obstacle Behaviour tarafından kullanılıyor. |
| Obstacle Behaviour | - | Obstacle Behaviour Özellikleri:   * “Health” özelliği var ve canı 0 olduğunda obstacle DoMoveY ile ortadan kalkıyor. * Player, Obstacle’a çarpınca birkaç birim geri sekiyor(DoMoveZ). * Player, Obstacle’a çarptığında, Obstacle 1sn trigger olamıyor. 0.2sn’yi denedim ve aralık çok küçük olduğu için tek seferde birkaç kere trigger oluyordu. |
| Virtual Camera | Kamera takibi yoktu. | Kameranın Player’ı takip etmesi için VirtualCamera eklendi. |