[**INTRO TO C# PROGRAMMİNG**](http://www.walkerboystudio.com/wbstudio/?p=2319)

|  |  |
| --- | --- |
| 1-Example1\_StructureC:\Users\SAMSUNG\Desktop\çal\1.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example1\_Structure : MonoBehaviour {     void Start () {         Debug.Log ("i am alive");     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 2-Example2\_VariablesC:\Users\SAMSUNG\Desktop\2.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example2\_Variables : MonoBehaviour {     int a = 1;     int b = 2,c = 3;      void Start () {         Debug.Log (a + " " + b + " " + c);          a = b = c = 5;         Debug.Log (a + " " + b + " " + c);     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 3-Example3\_Public\_VariablesC:\Users\SAMSUNG\Desktop\3 Değerler.PNG  C:\Users\SAMSUNG\Desktop\3 console.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example3\_Public\_Variables: MonoBehaviour {          private int playerid = 1235678;     public bool isWalking = false;     public float moveSpeed = 10.5f;     public int health = 100;     public string playerName = "John Cole";      void Start () {         Debug.Log ("Player is walking " + isWalking);         Debug.Log ("Player moves " + moveSpeed + " speed");         Debug.Log ("Player health is " + health);         Debug.Log ("Player name is " + playerName);         Debug.Log ("Player id is " + playerid);     } |

}

|  |  |
| --- | --- |
| 4-Example4\_Debugs  C:\Users\SAMSUNG\Desktop\4 değerler.PNG  C:\Users\SAMSUNG\Desktop\4 - Console.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example4\_Debugs : MonoBehaviour {      public bool isWalking = false;     public float moveSpeed = 100.5f;     public int health = 100;     public string playerName = "John Cole";      void Start () {         Debug.LogWarning("Player is walking " + isWalking);         Debug.LogError ("Player moves " + moveSpeed + " speed");         Debug.Log ("Player health is " + health);         } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 5-Example5\_ToStringC:\Users\SAMSUNG\Desktop\5.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example5\_ToString : MonoBehaviour {      int health = 120;     float speed = 12.3456f;      void Start () {         Debug.Log("Health: " + health.ToString());         Debug.Log ("Speed: " + speed.ToString ("f2"));     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 6-Example6\_AritmetikC:\Users\SAMSUNG\Desktop\6.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example6\_Aritmetik : MonoBehaviour {      void Start () {         Debug.Log (2 + 3);         Debug.Log (2 - 3);         Debug.Log (2 \* 3);         Debug.Log (2 / 3);     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 7-Example7\_And  C:\Users\SAMSUNG\Desktop\7.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example7\_And : MonoBehaviour {      bool isActive = true;     int health = 100;      void Start () {         if (isActive && health >= 100) {             Debug.Log ("PlayerAlive and well");         }     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 8-Example8\_EqualsC:\Users\SAMSUNG\Desktop\8.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example8\_Equals : MonoBehaviour {      void Start () {         if (10 == 20) {            Debug.Log ("10 equals to 20");        }  else            Debug.Log ("10 smaller than 20");     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 9-Example9\_CalculationC:\Users\SAMSUNG\Desktop\9.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example9\_Calculation : MonoBehaviour {      void Start () {         Debug.Log (3 + 4 \* 7);     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 10-Example10\_WhileLoopC:\Users\SAMSUNG\Desktop\10.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example10\_WhileLoop : MonoBehaviour {      void Start () {         int health = 100;         while (health >= 0)          {             Debug.Log (health);             health--;         }     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 11-Example11\_ForLoopC:\Users\SAMSUNG\Desktop\11.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example11\_ForLoop : MonoBehaviour {      void Start () {         for (int i = 0; i < 10; i++) {             Debug.Log (i \* i);         }     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 12-Example12\_ForForC:\Users\SAMSUNG\Desktop\12.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example12\_ForFor : MonoBehaviour {      void Start () {         for (int i = 0; i < 2; i++) {             Debug.Log ("i değeri \*\*\* "+i);             for (int j = 0; j < 4; j++) {                 Debug.Log ("i değeri: "+i +"\nj değeri "+ j);             }         }     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 13-Example13\_DoWhileC:\Users\SAMSUNG\Desktop\13.PNG  C:\Users\SAMSUNG\Desktop\14 - Console.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example13\_DoWhile : MonoBehaviour {      void Start () {         int a = 10;         do          {             Debug.Log("a: "+a);             a++;         }          while (a<20);     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 14-Example14\_UpdateC:\Users\SAMSUNG\Desktop\14 - Değerler.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example14\_Update : MonoBehaviour {      public int playerHealth = 100;     public int enemyHealth = 100;      void Update () {         if (playerHealth > enemyHealth) {             Debug.Log ("Player>Enemy");         } else if (playerHealth < enemyHealth) {             Debug.Log ("Player<Enemy");         } else {             Debug.Log ("Playerhealth equals to enemyhealth");         }     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 15-Example15\_SwitchC:\Users\SAMSUNG\Desktop\15-DEGER.PNG  C:\Users\SAMSUNG\Desktop\15-CONSOLE.PNG | using System.Collections;  using System.Collections.Generic;  using UnityEngine;  public class Example15\_Switch : MonoBehaviour {  public int enemyHealth = 100;  public int playerHealth = 100;  void Update () {  switch (playerHealth) {  case 100:  Debug.Log ("Health: "+playerHealth);  break;  case 80:  Debug.Log ("Health: "+playerHealth);  break;  case 50:  Debug.Log ("Health: "+playerHealth);  break;  case 0:  Debug.Log ("Health: "+playerHealth);  break;  }  }  } |

|  |  |
| --- | --- |
| 16-Example16\_Array1C:\Users\SAMSUNG\Desktop\16 - Kopya.PNG  C:\Users\SAMSUNG\Desktop\16 - Kopya (2).PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example16\_Array1 : MonoBehaviour {      public string [] firstNames;     public string [] lastNames = new string[2];     void Start () {         lastNames[0] = "Walker";         Debug.Log ("Last Name in 0: "+lastNames[0]);     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 17-Example17\_Array2C:\Users\SAMSUNG\Desktop\17-VALUES.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example17\_Array2 : MonoBehaviour {      public int[] itemHealth;     public int[] itemAmmo = new int[10];     public int[] itemStick = { 10, 2, 41, 20, 22 };     public int[] Currentitem; }  void Start () {  } |

|  |  |
| --- | --- |
| 18-Example18\_Array3C:\Users\SAMSUNG\Desktop\18 - Kopya (2).PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example18\_Array3 : MonoBehaviour {      public int[] itemAmmo = new int[10];      void Start () {         for (int i = 0; i < 10; i++) {             itemAmmo [i] = i+12;         }     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 19-Example19\_Array4C:\Users\SAMSUNG\Desktop\19 - Kopya (2).PNG  C:\Users\SAMSUNG\Desktop\19 - Kopya.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example19\_Array4 : MonoBehaviour {      public int[] itemHealth;     public int[] itemAmmo = new int[10];     public int[] itemStick = { 10, 2, 41, 20, 22 };     public int[] itemPotion = new int[3]{ 1, 2, 3 };     public int[] Currentitem;      void Start () {         for (int i = 0; i <itemPotion.Length; i++) {             int citem = itemPotion [i];             Debug.Log("Current item value: "+citem);         }     } |

|  |  |
| --- | --- |
| 20-Example20\_Array5C:\Users\SAMSUNG\Desktop\20 - Kopya.PNG  C:\Users\SAMSUNG\Desktop\20 - Kopya (2).PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; using System; public class Example20\_Array5 : MonoBehaviour {      public int[] itemHealth;     public int[] itemAmmo = new int[10];     public int[] itemStick = { 10, 2, 41, 20, 22 };     public int[] itemPotion = new int[3]{ 1, 2, 3 };     public int[] Currentitem;      void Start () {         Array.Sort (itemStick);         for (int i = 0; i <itemStick.Length; i++) {             int sticker = itemStick [i];             Debug.Log("Current item value: "+sticker);         }     } } |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 21-Example21\_Array6C:\Users\SAMSUNG\Desktop\21.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example21\_Array6 : MonoBehaviour {      public int [,]    pos    ;     void Start () {         pos = new int[3,3] {             {1,2,3},             {4,5,6},             {7,8,9}         };         Debug.Log ("1 equals: "+pos[0,0]);     } } | |
| 22-Example22\_Array7C:\Users\SAMSUNG\Desktop\22.PNG | | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example22\_Array7 : MonoBehaviour {      public int [,]    pos    ;      void Start () {         pos = new int[3,3] {             {1,2,3},             {4,5,6},             {7,8,9}         };         for (int i = 0; i < 3; i++) {             for (int j = 0; j < 3; j++) {                 Debug.Log ("Values: "+pos[i,j]);             }         }     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 23-Example23\_FunctionC:\Users\SAMSUNG\Desktop\23.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example23\_Function : MonoBehaviour {      void PrintThis (string str) {         Debug.Log ("Print: "+str);     }      void Start () {         PrintThis ("Ali Bağa Bak");     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 24-Example24\_Function2C:\Users\SAMSUNG\Desktop\24.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example24\_Function2 : MonoBehaviour {      void Start () {         string text = PrintThis ("i CAME BACK FOR U");         print (text);     }          string PrintThis (string str) {         return "Print: "+str;     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 25-Example25\_Function3C:\Users\SAMSUNG\Desktop\25.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example25\_Function3 : MonoBehaviour {      void Start () {         int result = AddNumbers (12, 15);         print (result);     }      int AddNumbers (int a, int b) {         int result = a + b;         return result;     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 26-Example26\_Function4\_ParamsC:\Users\SAMSUNG\Desktop\26.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example26\_Function4\_Params : MonoBehaviour {      void Start () {         People ("Can","Cemil","Kamil","Mahmut","Ali");     }      void People (params string [] str ) {         for (int i = 0; i < str.Length; i++) {             print ((i+1)+". "+str [i]);         }     } } |

|  |  |
| --- | --- |
| 27-Example27\_ClassC:\Users\SAMSUNG\Desktop\27.PNG | using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine;  public class Example27\_Class : MonoBehaviour {      void Start () {         Person p1 = new Person ();         p1.Printer();     } }  public class Person: MonoBehaviour{      public void    Printer(){         //Debug.Log ("Being Human is Good Thing");         print("Being Human is Good Thing");//MonoBehaviour kalıtınca print çalışıyor     } } |