NAZLI CAN TOPKARA

180106109060

SCRİPTLER

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.SceneManagement;

public class Buton : MonoBehaviour

{

bool pauseGame = false; // oyunu durdur

void Start()

{

}

void Update()

{

}

public void YenidenBasla()

{

SceneManager.LoadScene("Level1");

}

public void Level2()

{

SceneManager.LoadScene("Level2");

}

public void Level3()

{

SceneManager.LoadScene("Level3");

}

public void Level4()

{

SceneManager.LoadScene("Level4");

}

public void Level5()

{

SceneManager.LoadScene("Level5");

}

public void OncekiLevel()

{

SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex - 1);

}

public void PauseGame() //oyunu durdurmak için yazdığımız fonksiyon

{

pauseGame = !pauseGame;

if (pauseGame == true)

{

Time.timeScale = 0.0f;

}

else

{

Time.timeScale = 1.0f;

}

}

public void QuitGame()

{

Application.Quit();

}

}

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.SceneManagement;

public class TopKontrol3 : MonoBehaviour

{

public GameObject cancan,cancan1; // ek can

public GameObject zamzaman, zamzaman1; // ek zaman

public UnityEngine.UI.Button buton,buton2;

public UnityEngine.UI.Text zaman, can, durum,tebrik;

private Rigidbody rg;

public float hiz = 1.78f;

public float zamansayaci = 60;

int cansayaci = 5;

bool oyundevam = true;

bool pauseGame = false;

void Start()

{

rg = GetComponent<Rigidbody>();

}

void Update()

{

if (oyundevam)

{

zamansayaci -= Time.deltaTime;

zaman.text = (int)zamansayaci + "";

}

else

{

durum.text = "BAŞARISIZ";

buton.gameObject.SetActive(true);

buton2.gameObject.SetActive(true);

}

if (zamansayaci < 0)

{

oyundevam = false;

}

}

private void FixedUpdate()

{

if (oyundevam)

{

float yatay = Input.GetAxis("Horizontal");

float dikey = Input.GetAxis("Vertical");

Vector3 kuvvet = new Vector3(yatay, 0, dikey);

rg.AddForce(kuvvet \* hiz);

}

else

{

rg.velocity = Vector3.zero; // oyun bittiğinde hızı sıfırla

rg.angularVelocity = Vector3.zero;//top oyun bitince dönmesin

}

}

private void OnCollisionEnter(Collision collision)

{

string objeisim = collision.gameObject.name;

if (objeisim.Equals("Bitis"))

{

SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex + 1);

}

if (objeisim.Equals("Bitis1"))

{

pauseGame = !pauseGame;

if (pauseGame == true)

{

Time.timeScale = 0.0f;

tebrik.gameObject.SetActive(true);

}

}

else if (objeisim.Equals("ZamanPanel"))

{

zamansayaci += 5;

zaman.text = (int)zamansayaci + "";

zamzaman.SetActive(false);

}

else if (objeisim.Equals("ZamanPanel1"))

{

zamansayaci += 5;

zaman.text = (int)zamansayaci + "";

zamzaman1.SetActive(false);

}

else if (objeisim.Equals("CanPanel"))

{

cansayaci += 1;

can.text = cansayaci + "";

cancan.SetActive(false);

}

else if (objeisim.Equals("CanPanel1"))

{

cansayaci += 1;

can.text = cansayaci + "";

cancan1.SetActive(false);

}

else if (!objeisim.Equals("Zemin"))

{

cansayaci -= 1;

can.text = cansayaci + "";

if (cansayaci == 0)

{

oyundevam = false;

}

}

}

}