

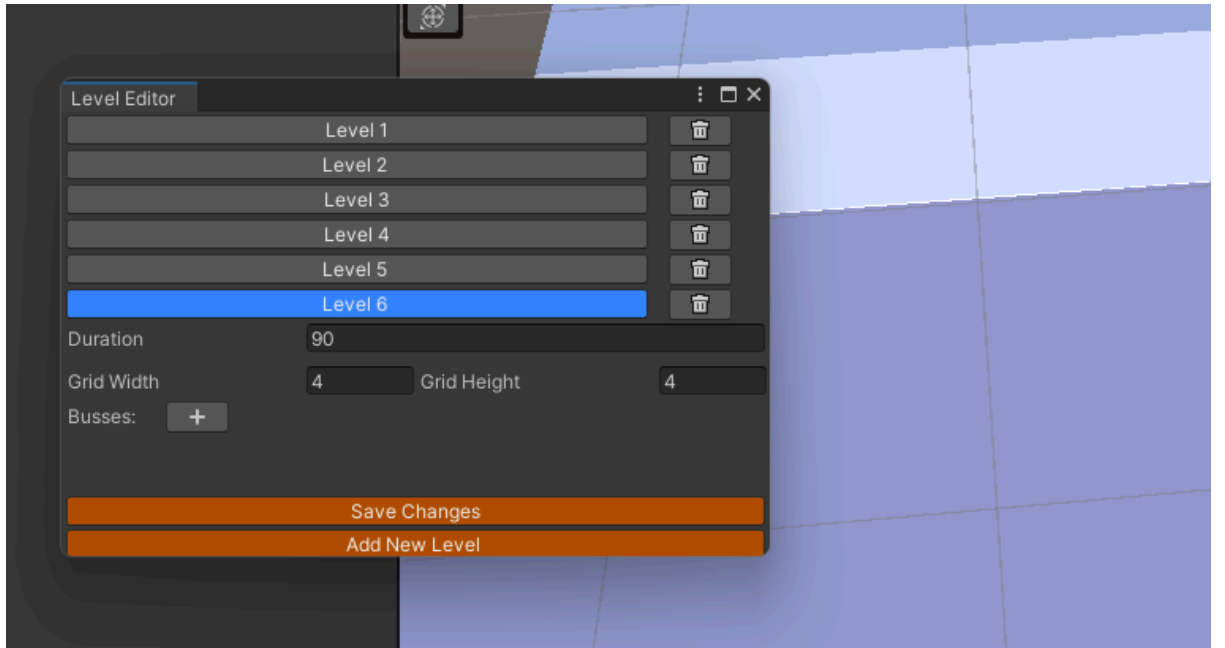
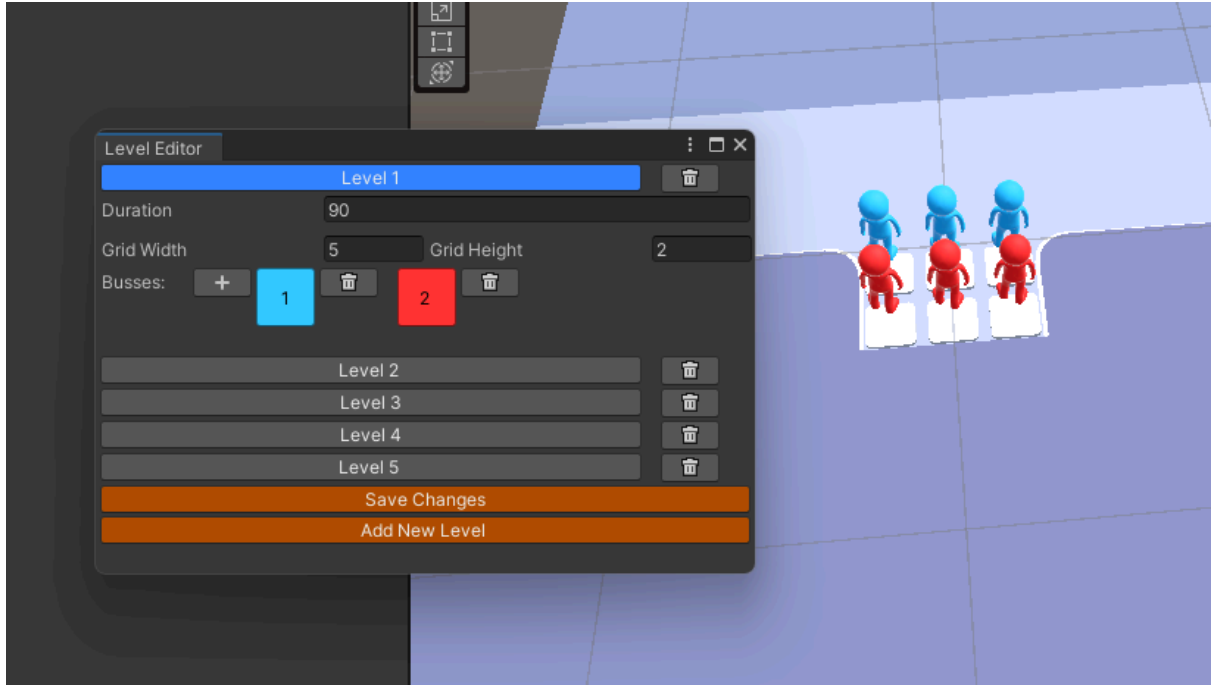
Bus Jam Level Editor Guide

1. Assets/00Scenes/LevelEditorScene.unity sahnesini açın
2. Ekranda otomatik olarak LevelEditor penceresi açılmış olacak



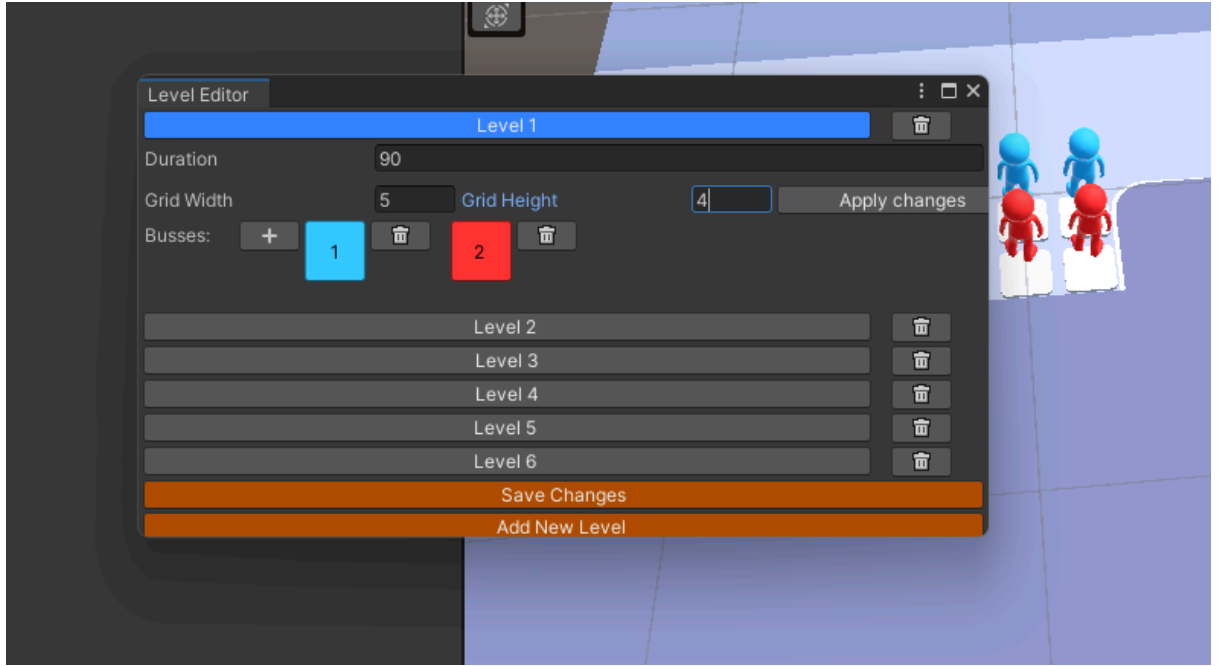
3. Yeni bir level eklemek için Add New Level, var olan levelları editlemek için aradığınız levela ait numaralı tuşa basın

4. Yeni oluşturduğunuz level ya da editlemek istediğiniz level sahnede oluşturulmuş olacak.

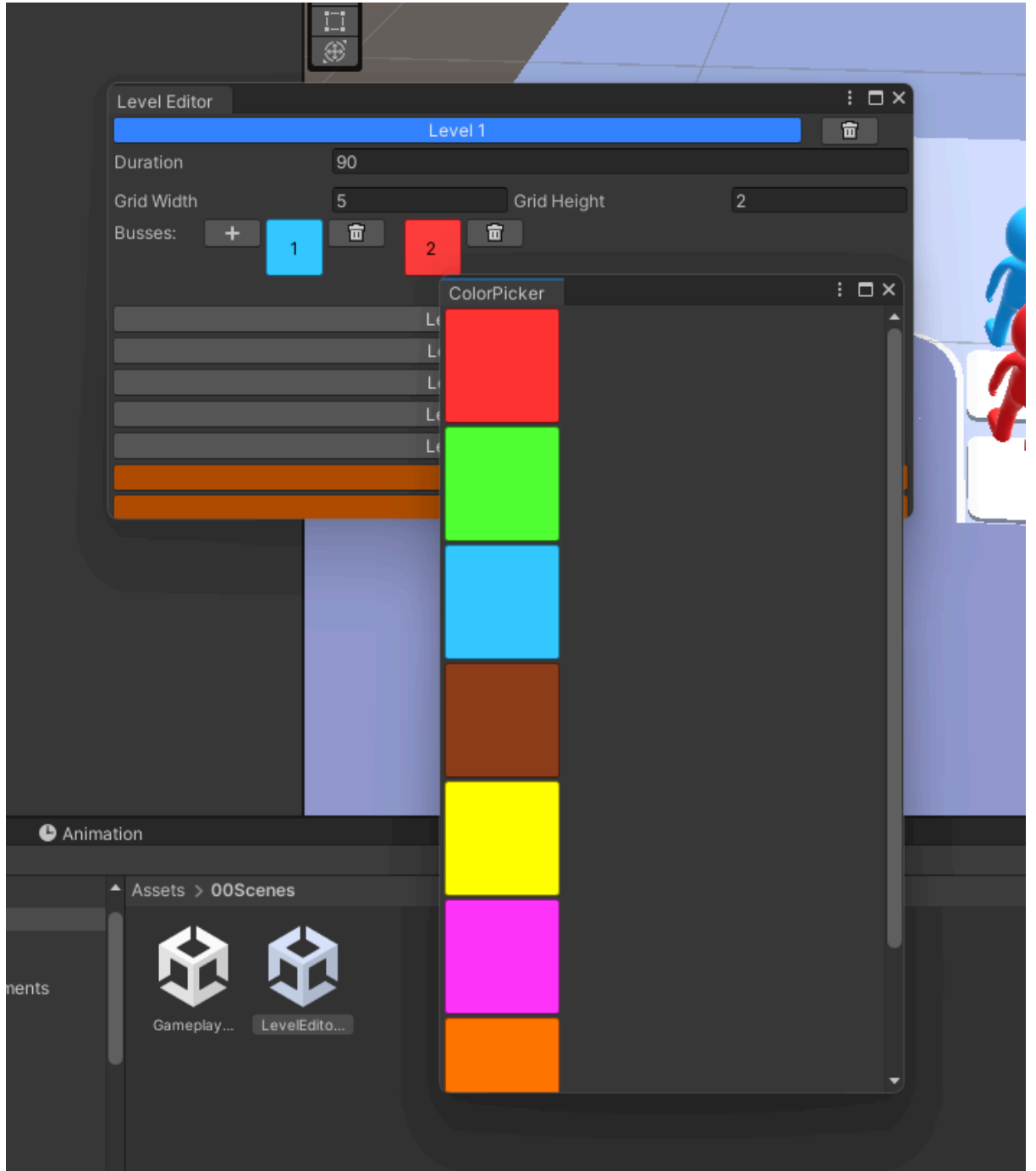


5. Duration değişkenini değiştirerek levelın süre limitini değiştirebilirsiniz.

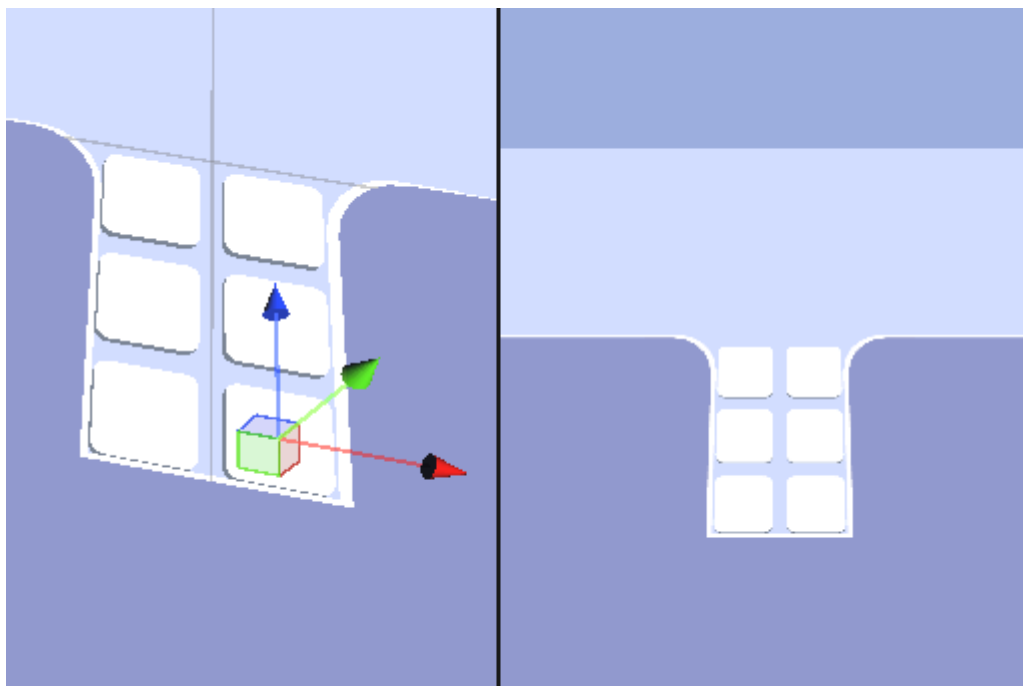
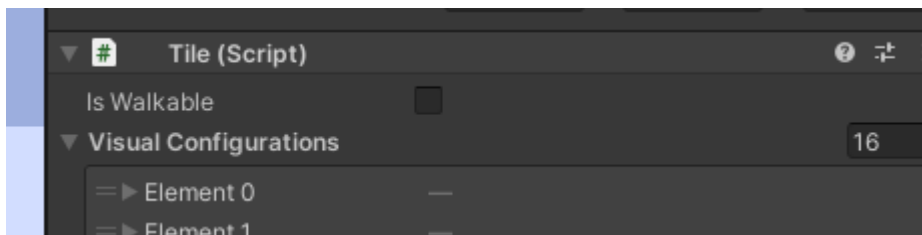
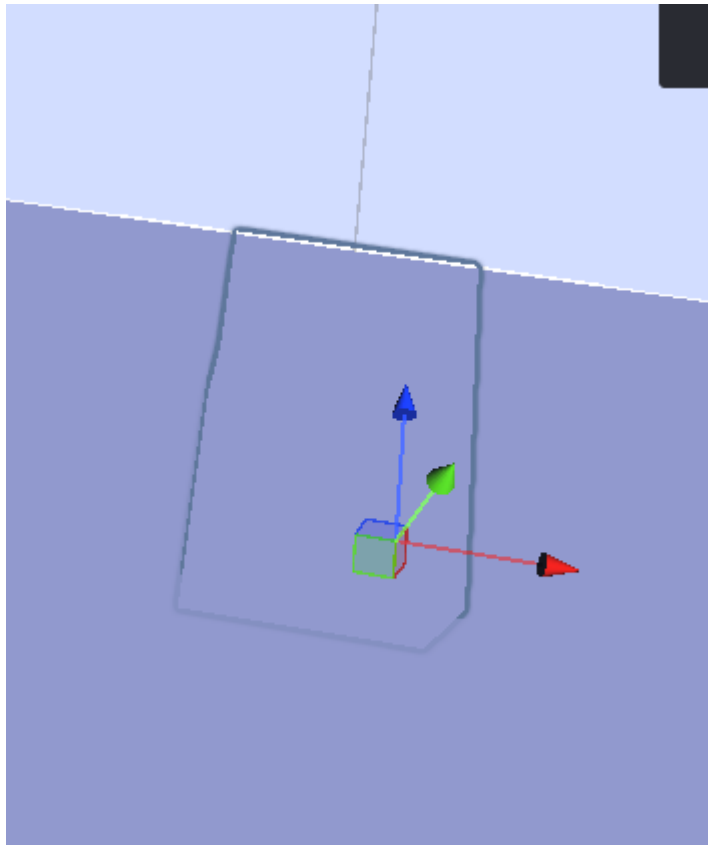
6. Leveldaki gridin boyutlarını deęiřtirmek için Grid Width ve Grid Height deęiřkenlerini deęiřtirin. Deęiřtirme iřleminden sonra yanda çıkan Apply changes tuřuna basın.



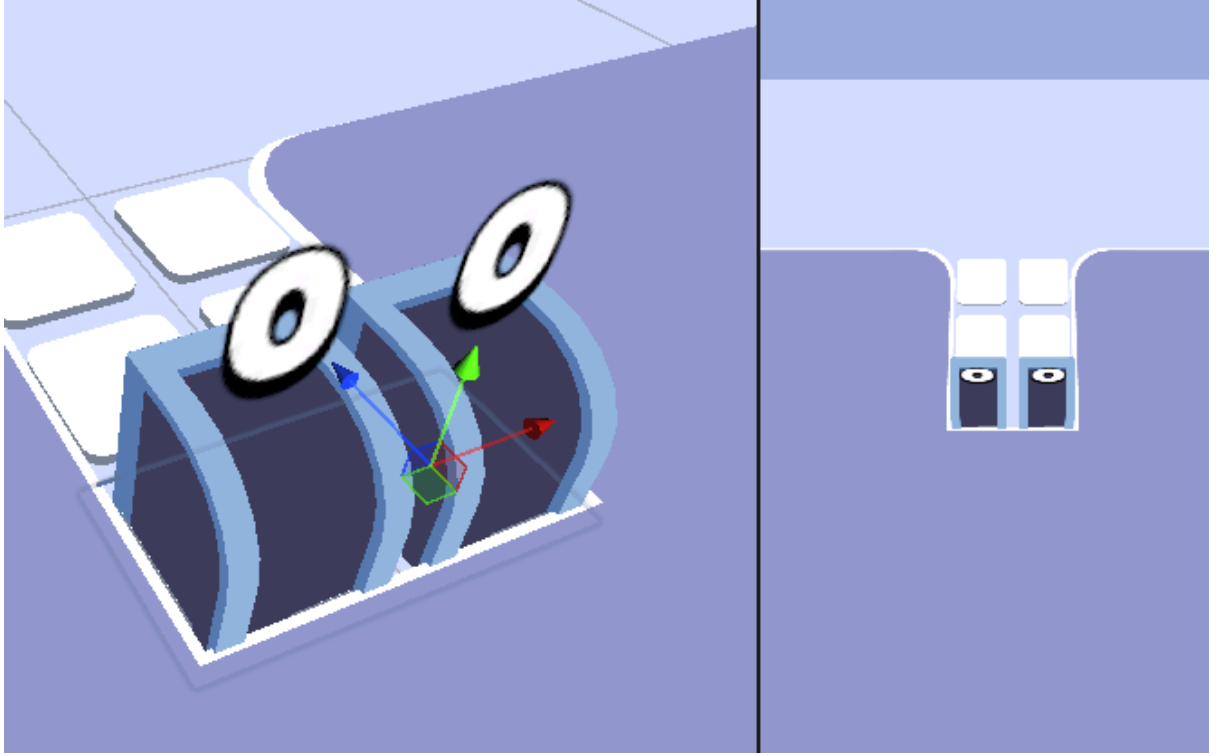
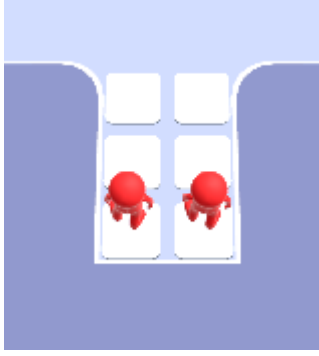
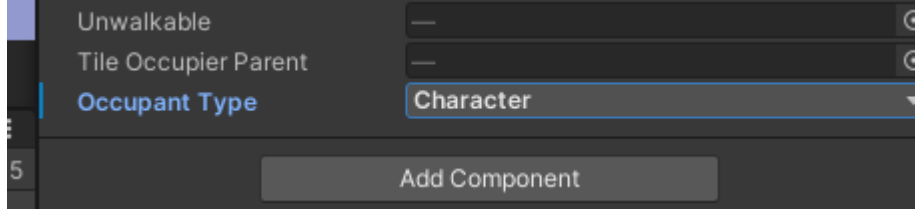
7. Leveldaki otobüs sırasını belirlemek için Busses: yazısının yanındaki + tuşuna basarak bir otobüs rengi ekleyin. Otobüs renklerini değiştirmek için istediğiniz numaralı renge tıklayın ve açılan pencereden otobüsün yeni rengini seçin.



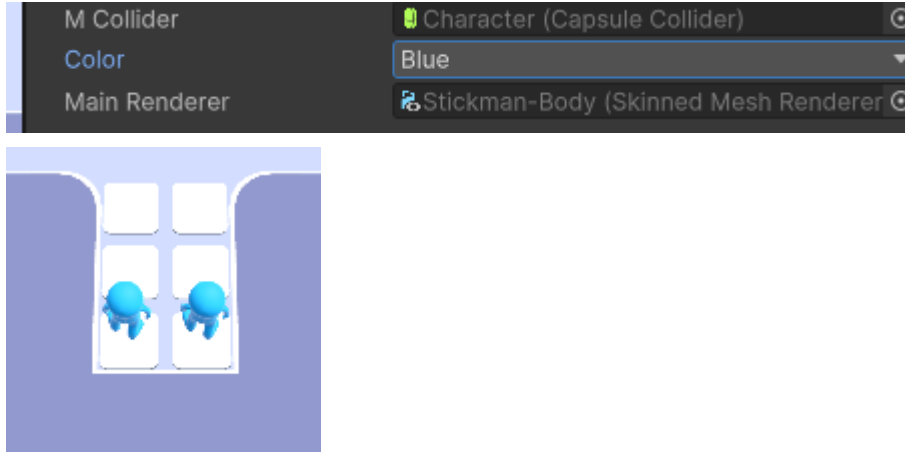
8. Grid üzerinde yürünebilir alanlar oluşturmak için sahneden değişiklik yapmak istediğiniz hücreleri seçin ve inspector üzerinden Is Walkable kutusuna tik atın.



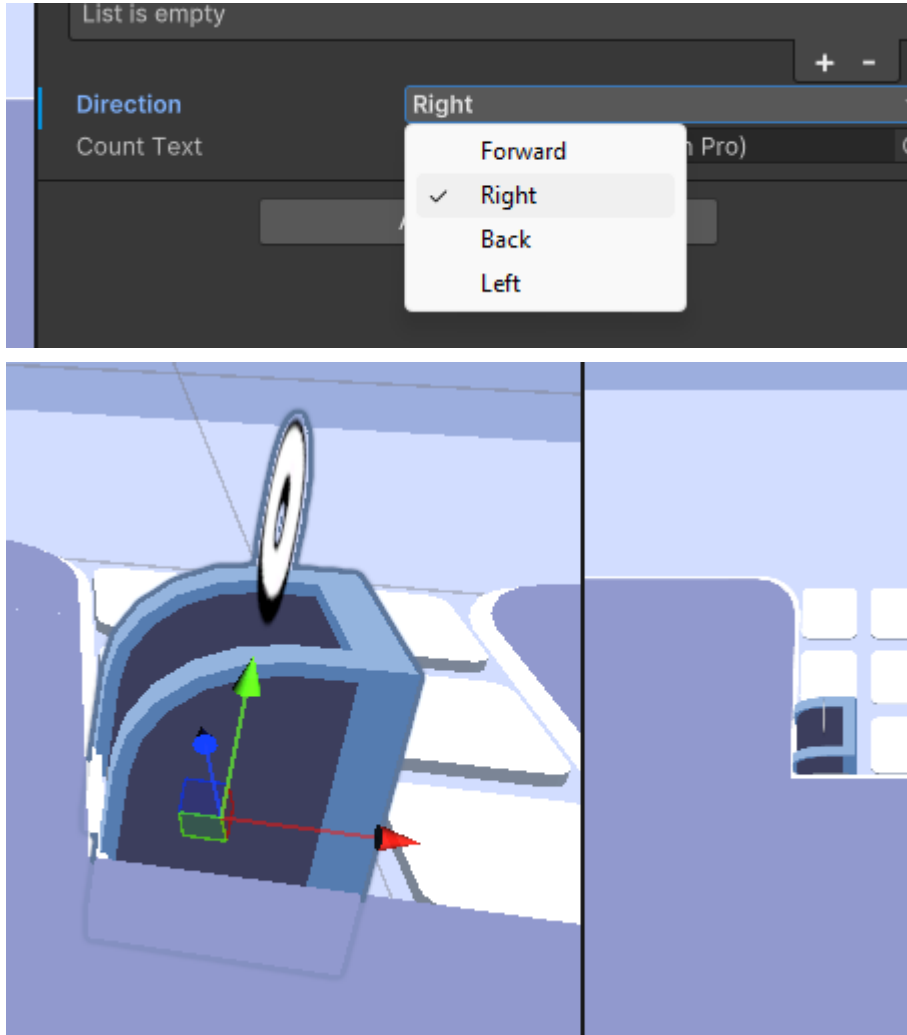
9. Üzerine karakter veya tünel yerleřtirmek istediđiniz kareleri seđin ve inspector üzerinden Occupant Type deđiřkenini deđiřtirerek istediđiniz objeyi seđin.



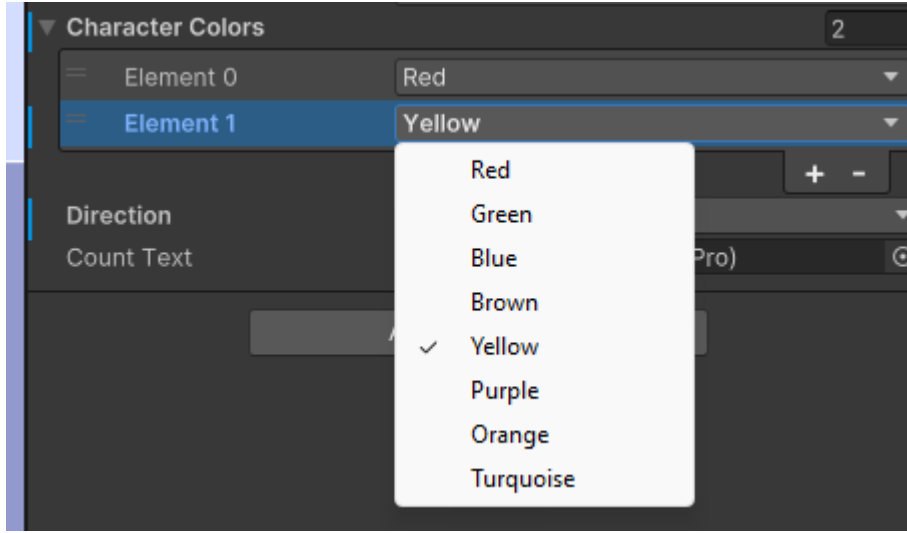
10. Tercih ettiđiniz nesne sahnede oluřmuř olacak.
11. Karakterlerin renklerinde deđiřiklik yapmak iđin karakterleri seđin ve inspectordaki Color deđiřkenini deđiřtirin



12. Tünellerin baktığı yönü değiştirmek için tünelleri seçin ve direction değişkenini değiştirin.



13. Tünellerden hangi renkte karakterler çıkacağını belirlemek için tünelleri seçtikten sonra inspector üzerinden Character Colors listesinde değişiklikler yapın. Listenin ilk elemanı, oyun esnasında ilk ortaya çıkacak olan karakterdir.



14. Level üzerinde deęişiklikler yaptıktan sonra Level Editor Penceresinde Save Changes butonuna basmayı unutmayın. Bu butona basılmadan, 6. maddedeki Apply Changes butonu dışında, herhangi bir kayıt işlemi yapılmıyor.
15. Silmek istedięiniz levelı, levelın yanındaki çöp kutusu ikonuna basarak silebilirsiniz.
16. Oyunu test etmek için input debugger üzerinden “Simulate touch input from mouse or pen” seçeneęini aktifleştirin. Window/Analysis/Input Debugger yardımıyla input debuggerı açabilirsiniz.

Unity 2022.3.19f1* <DX11>

Tools Window Help

Panels >

Next Window Ctrl+Tab

Previous Window Ctrl+Shift+Tab

Layouts >

Unity Version Control

Search >

Asset Store

Package Manager

Text >

TextMeshPro >

General >

Rendering >

Animation >

Audio >

Sequencing >

Analysis >

Asset Management >

UI Toolkit >

Visual Scripting >

Add New Level

Profiler Ctrl+7

Profiler (Standalone Process)

Frame Debugger

Physics Debugger

Code Coverage

Import Activity

Profile Analyzer

Performance Markers

Input Debugger

IMGUI Debugger Alt+5

