

## Kod Analizi

```
4 public class GameManager : MonoBehaviour
5 {
6     const int QUESTION_COUNT = 4;
7
8     char[,] answers = new char[QUESTION_COUNT, 2];
9
10 void Start()
11 {
12     answers[0, 0] = '4';
13
14     answers[1, 0] = '2';
15     answers[1, 1] = '8';
16
17     answers[2, 0] = '1';
18     answers[2, 1] = '9';
19
20     answers[3, 0] = '5';
21 }
```

Doğru cevaplar kaydedildi.

```
23 public bool[] CheckAnswers(TMP_InputField[] answerInputs)
24 {
25     bool[] results = new bool[QUESTION_COUNT];
26
27     for(int i = 0; i < answerInputs.Length; i++)
28     {
29         if (answerInputs[i].text.Length == 1 && answers[i, 1] == 0)
30         {
31             if (answerInputs[i].text[0] == answers[i, 0]) results[i] = true;
32             else results[i] = false;
33         }
34         else if (answerInputs[i].text.Length > 1)
35         {
36             int number = 0;
37             int lastNumber = -1;
38             bool[] check = new bool[2];
39
40             for (int j = 0; j < answerInputs[i].text.Length; j++)
41             {
42                 if (char.IsNumber(answerInputs[i].text[j]))
43                 {
44                     if (number > 1)
45                     {
46                         check[0] = false;
47                         check[1] = false;
48                         break;
49                     }
50                     if (lastNumber != 0 && answerInputs[i].text[j] == answers[i, 0])
51                     {
52                         lastNumber = 0;
53                         check[number] = true;
54                     }
55                     else if (lastNumber != 1 && answerInputs[i].text[j] == answers[i, 1])
56                     {
57                         lastNumber = 1;
58                         check[number] = true;
59                     }
60                     number++;
61                 }
62             }
63
64             if (check[0] && check[1]) results[i] = true;
65             else results[i] = false;
66         }
67         else results[i] = false;
68     }
69
70     return results;
71 }
72 }
```

Kullanıcının verdiği cevaplar kaydedildi ve doğruluk değerleri tutuldu.

```

14 public void PlayButton()
15 {
16     SceneManager.LoadScene(1);
17 }
18
19 public void QuitButton()
20 {
21     Application.Quit();
22 }
23
24 public void FinishGameButton()
25 {
26     gm = GameObject.FindWithTag("GameManager").GetComponent<GameManager>();
27
28     bool[] answers = gm.CheckAnswers(inputs);
29     SetInputColours(answers);
30 }
31

```

Buttonların fonksiyonları atandı

```

32 void SetInputColours(bool[] ans)
33 {
34     bool allTrue = true;
35
36     for (int i = 0; i < ans.Length; i++)
37     {
38         if (ans[i]) inputs[i].image.color = Color.green;
39         else
40         {
41             inputs[i].image.color = Color.red;
42             allTrue = false;
43         }
44     }
45
46     if (allTrue) StartCoroutine(OpenFinishPanel());
47 }

```

Verilen cevaplara göre cevap kutularının renkleri ayarlandı ve hepsi doğruysa oyun bitiş paneli açıldı.

```

49 IEnumerator OpenFinishPanel()
50 {
51     yield return new WaitForSeconds(1f);
52     finishPanel.SetActive(true);
53 }
54

```

1 saniye bekleyip paneli açan fonksiyon