Kalıcı Puan Bilgisi

create → UI → Canvas
Create → UI → Button → "Puan Artır"
Create → UI → Text → [v] BestFit : 0
Creat → Folder → Scripts → C# Script : Button
create → Empty object → - Scripts (yukarı taşı) (sürükle bırak)
Bu scripti bu - Scripts içerisine atıyoruz

```
int puan = 0;  → public UnityEngine.UI.Text text;
public word PuanVer () {
    puan += 10;         → int'i stringe çevirmek
    text.text = puan+ " " ;   Tam kullandığımız bir yöntem
}
```

- Scriptisle grabırız ve text değişkeni geliştir.
  Text'i sürükleyip bunun içerisine bırakırız ve işlem olur.
- Button'a gelip onClickevente - Scripti ekleriz. PuanVer() seçiriz.
- Oyundan çıkıp oyuna tekrar döndüğümüzde puan sıfırlanır.
  Bunun üstesinden gelebilmek için;
  puan kalıcı olarak bayılatmak gerekiyor.

→ [v] PlayerPrefs . SetInt ("Puan", puan); | kodu eklenir.

※ Peki puan gerçekten kalıcı mı onu ne yapan yine bir rebot yazarız;

```
void Start() {
    text.text = PlayerPrefs . GetInt ("Puan") + " " ;   // puan
    puan = PlayerPrefs.GetInt("Puan");
}
```

―――――――――――― ∞ ――――――――――――

Level Atlamak
- Materials
- Sahneler
- Scriptler