

Sahne arası geçiş

- Her bir buton ve script bir arada eklenir.
 - public void DigerScene()
 - { Scene Manager.
 - } LoadScene("oyun");
- Unity Unity Engine. Scene Manager; eklenir.
→ sahne verileri tanımlanır.

* boş sahne blokları eklenir.

Scene kütüphanesi

File → new Scene → UI'de text ekleriz: "DigerScene"

Kaydet → scene kütüphanesi → game yada oyun sürümü.

* Diger sahneye erişilebilirlik File → Build Settings →

"Scenes in Build" listesine eklenmesi gerekir.

Sahneyi tek tek açıp "Add open Scenes" butonuyla tıklayarak listeye ekleyebiliriz.

- * Her sahnesinde bir buton olmayabilir → onclick(): buton'a script atılır. Buton yada script verileri tanımlanır ve → DigerScene seçilir.

Ses ve Müzik Ekleme

freesound.org → explosion gibi ses efektleri yada müzik
create → folder → Sounds → import new assets →
background.mp3, bomb.wav

⊛ Her bir ses için; her bir objenin scene bülendte zaman içinde olduğu seslere atılır.

create → empty → Game object : — Ses Arkoplan olarak kullanılır. Alıp yukarıya taşıyoruz (proje içindeki objelerin altına).

⊛ Add component ile background.mp3 bağlanır.

☑ Audio Source → AudioClip seçilir.



☐ Mute → ses kısma, bas bırakır.

☑ Play on awake → kaptıran objem yandıgında direkt olarak aktif hale gelir ve gelir.

☑ Loop → müzik bitince tekrar edilebilir.

⊛ prefab → Add component ile potlawa sesini ekleriz.

☑ play on awake

collision'da capsuleu gercakleştiren ses çıkarır.

⊛ kodla ses efektlerini nasıl çalıştırır;

- create → C# script → "SesKontrol"

public AudioClip potlawa;
AudioSource aSource;

```
void Start()
{
    aSource = GetComponent<AudioSource>();
}
```

```
void Update()
{
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.A)) {
        aSource.Pause();
    }
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.B)) {
        aSource.Play();
    }
}
```

Ses konuları
nedir ve
sırası ile
aşağıya

- Ses Arka planın Add Component ile bulup. vuruşu koştur.

1. uñtken: if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space)) {
update'le yazılır. aSource.PlayOneShot(potlawa, 0.7f);

2. uñtken: AudioSource kullandığımız;

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space)) {
AudioSource.PlayClipAtPoint(potlawa,
new Vector3(0,0,0));

ve ses
gürültü.

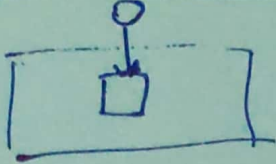
veya Camera.main.Transform.position;

kamera bulduğu
pozisyona koşturur.

onCollisionEnter
Destroy



Capsula Kontrolü



potluru rcm lör prefabs ekleür.

klassr oluşt → prefabs → create → ~~to add~~ ^{prefab} ~~seçilir.~~

Konversiyon verilir.

Konvert bu prefab aeme bukuriz.

Artık bu scenei kare oluşturmak lör prefabs olur.

prefabs nedir? 3D scenei oluşturmak için kopya oluşturmaktır.

⊗ prefabs rcm potluru içinde lör prefabs oluştur.

⊗ bozem dosyası rcm Project body ekleür.

⊗ Capsula objelerin yk oluşt rcm;

void onCollisionEnter (Collision obj) {

Destroy (obj.gameObject); kütlesi ni yok etm

Destroy (this.gameObject); bu scriptin bulunduğu
obje yok kopya yok edilecek.

⊗ ek olarak potluru efekt rcm;

public GameObject potluru; → prefab oluşt

+ Instantiate (potluru, ^{potluru yaratılacak yer} this.gameObject.transform.
position, this.gameObject.transform.rotation);
potluru yok verilir.

⊗ prefab; cube ün Collision Detector kurulu
potluru depasberme sonucu kütlesi