

I

\* image tıklayken; Schneide kutunen konu gerecene Resme odakla, yerlestr.

= Boyutlar dairesel şekilde gelir ve bu bir UI objesidir.  
2 boyutlu objelerdir. 3 boyutlu ortada, 2 boyutlu olarak  
olusturuluyor.

- Convs sefilyken : Render Mode : "Screen space - overlay"  
seclrm.

Kuvanın en üstte olduğu masadır.  
Kendee kuvanlar olursa olsun tüm kuvanların en üstünde  
birbirine göre sıfırlanmaktadır.

Eğer "Screen space - camera" secilirse sadece seali bir  
kavramla ilgilidir, gürültü alevli bir kavram.

4 order in layer, re de keten door de sproeten. Seculrecht m.

Lect Transform : Dingenoljabedeli transform diye adlandırılan  
kismidir.

Conversie canvas afbeelding UI objecten Rect transform  
naar gewenst dpt RectType (den gewenst dpt Bm).

Depolarizasyonun derinliği 60 mV olarak ölçülmüştür.

Render mode: ~~Surface space~~ "world space" sepr.

- Solitay polyme, brokagev, default depolarizer (elektronizirir).

- Mobil elemanlar mobil bayraklarda, no interse hareket bayraklarda diğer bayraklar.

- Image Secrecy: Rect transform is secure yamr, because dectomabiliriz.

değiştirilebilir.  
Anchors: Yazarın etkisi gösterir. Kullandığı anahtar kelimeleri değiştirerek  
ibaretleri yazılır. En uygun şekle eklenir gösteriler.

Pivot: Referans noktası ayılır. Kaçmı ortasında bir buluruz  
ve her iki bölgeyi de yine bu referans noktası ile ayırırız.  
Eğer bölge sağda ise, referans noktası ile bölgeyi ayırırız.

→ Canasta der Einzelwörter Solitario, Gegenüber diese vollen Wortsolitario.

Öğrenciler camının en kısa noktalarına koyarsak, ekrana  
hergeçtikçe çevrilecek çevrilmem ekran ve kısımlar  
anında birleşme hızı daha az olur.

Differenzialen auch in verbale Körperbildung.

⊗ Gegenüber den kassebe koder ob intellektueller hantzweckem schaft kolmo kpd ist.



Image → imagescript: Source image ile orkoplar resim dekin. Asset folder altında bunlar biriktiririz.

Eğer image, UI image ile aynı değilse; image tıklanır → "texture type" default değilde Sprite seçilir. Apply d.

image scripte sonbale blok ile yitkine yapılır. Color ile renkleri değiştirilebiliriz.

Eğer kaynakları bir material varsa material ile yükleyebiliriz.

"Preserve Aspect" ☐ seçersek; bu da orantıları orantıya getirir. Etkelenen image'in kendi boyut orantısını korumaktadır. Kendi boyutuyla orantı atılmış dur.

(Material-Fraud)

UI Button Etkelenen image'i canvas'a sığdırıp orantıyı korur. Arka planı renk geleceği şekilde.

Etkelenen orka planın orka'lar ile ayrtılması yapılır. Arka'lar Canvas'a dairesine göre ayrtılır.

\* UI 'da Button eklenir inspector'a;

Button yerleştirilir ve orka'lar ayrtılır.

Canvas'ın altındaki orka'lar:  
↳ image } gibi.  
↳ button }

Button seçilince → Source image tıklanır; farklı button orka'larını ekleyebiliriz diye Assets klasörüne eklenir.

texture type'i sprite olarak değiştirilir. Apply denir.

Button script'te → transition ile button tıklama efektleri kullanılır. color -mtt gibi... Pressed color ile orka efekti gibi.

now dersleri button tıklama orka'ları değiştirilebilir.

Sprite swap seçilirse; farklı image'ler yerleştirilebilir.

pressed sprite → stilla image

text özelliği inspector penceresinde değiştirilir.

Button'un child özelliklerini;

Button  
↳ text

text tıklanır ve text script'te değiştirilir. "boyut baskı" gibi.

best fit ile text button ten olarak sığdırılır.



## # Button, Slide Bar #

- \* Button'ın onClick event'inden bahsederseniz; Assets  
→ Sprite  
→ Scene  
→ Scripts
- \* Create → empty → GameObject : — Scripts İsmi verilir.  
Bunu nominal haline getirir, her zaman görünür olundığı.
- \* C# script, scripts klasöründe oluşturulur; Button İsmi verilir.  
bu script'i nominalna sürükleyip brokettin altına göre sürükler  
brokettin altına. Aralık bağlantı yapılır olur.
- \* Create → UI → text oluşturulur. Button alt tarafına ekleriz.  
İsmi "Say" olarak veririz.
- \* Yapılandırma : butona tıklandığında 1'den başlayarak her  
tıklandığında Sayı arttırın diye kod yazacağız.

### Scriptle geliniz

```
{ public UnityEngine.UI.Text text ;  
  int sayi = 1;  
  public void sayiyi Artir () {  
    sayi ++;  
    text.text = sayi + " "; } stringe çeviyorsunuz.  
}
```

- \* Button'a geliniz. Button scriptin onClick() ile geliniz (+) ya  
basınız ; now yama — Scripts seçeriz. Sürükleyip brokettin altına  
eklenebilir yapılabılır. Scripte edit tam farkındayız görürsünüz.  
Button'den sayiyi Artir fonksiyonu seçeriz.
- \* Son olarak ; Scripte Text object keşlecektir.  
Text'i sürükleyip — Script'in içindeki text kısmına ekleriz.  
→ Button script'e.

- \* Create → UI → Slider ekleriz.

uygulama ; slider kullandıkça değeri kaydedip tutulur.  
Alpha değeri değışecek ;

Alpha script get yapacağız. Slider'in onValueChanged de  
image i seçeriz. Sürükleyip brokettin altına image

function'den ; CanvasRenderer altında ; "Set Alpha"  
Seçildiğinde value değeri tutulmuş gönderir.