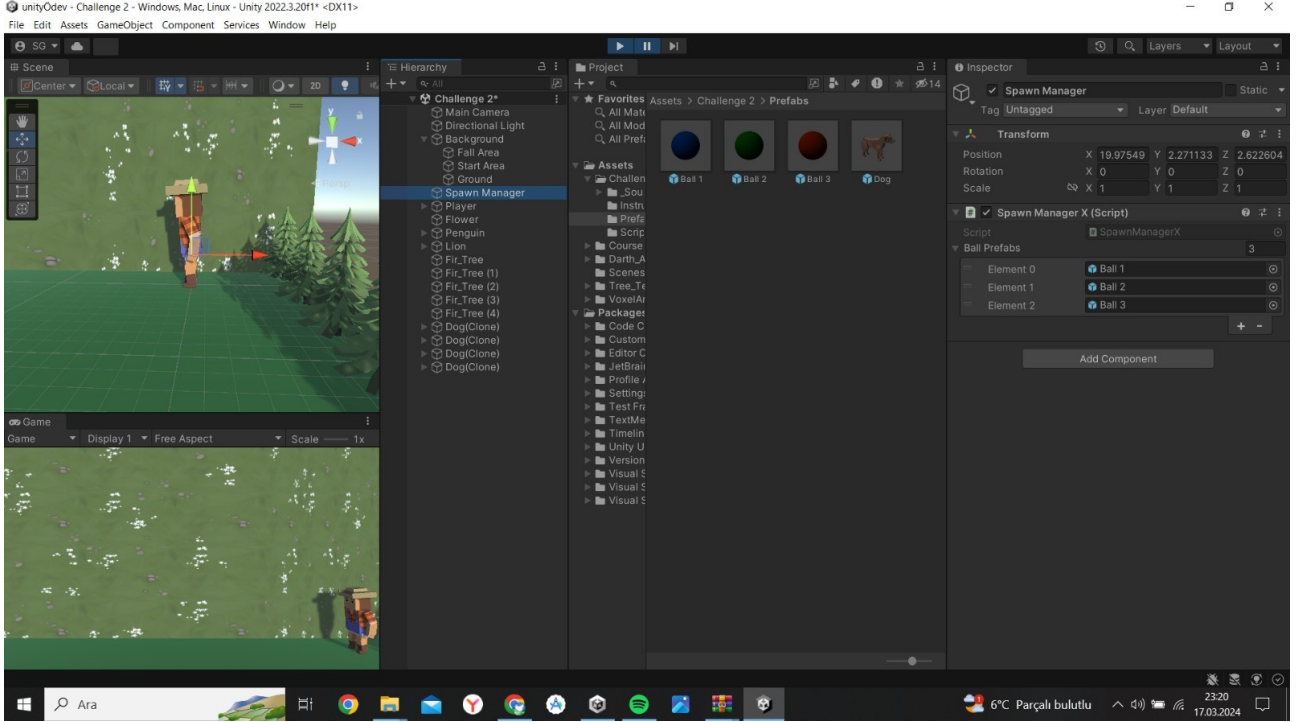


Challenge-2

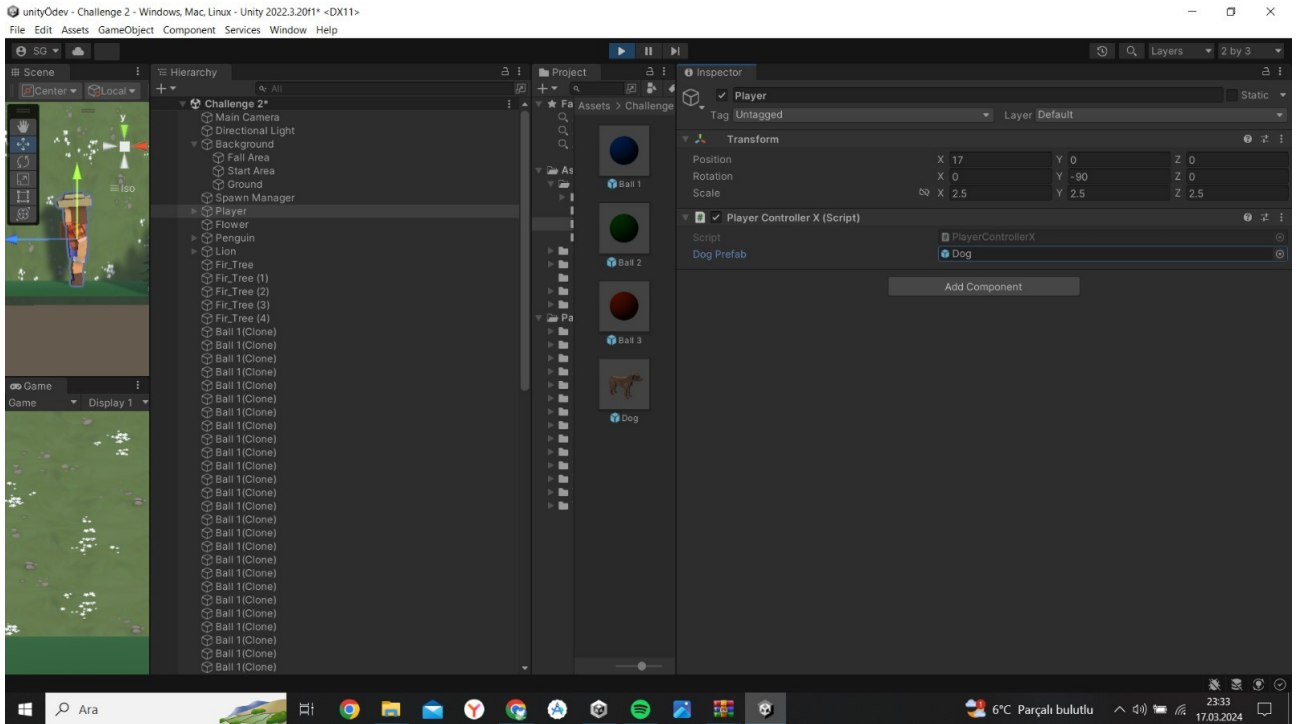
Sevim Büşra Gül

212523056

Köpekler ekranın üst kısmında yumurtluyor.Spawn Manager dan topları ayarlayalım :

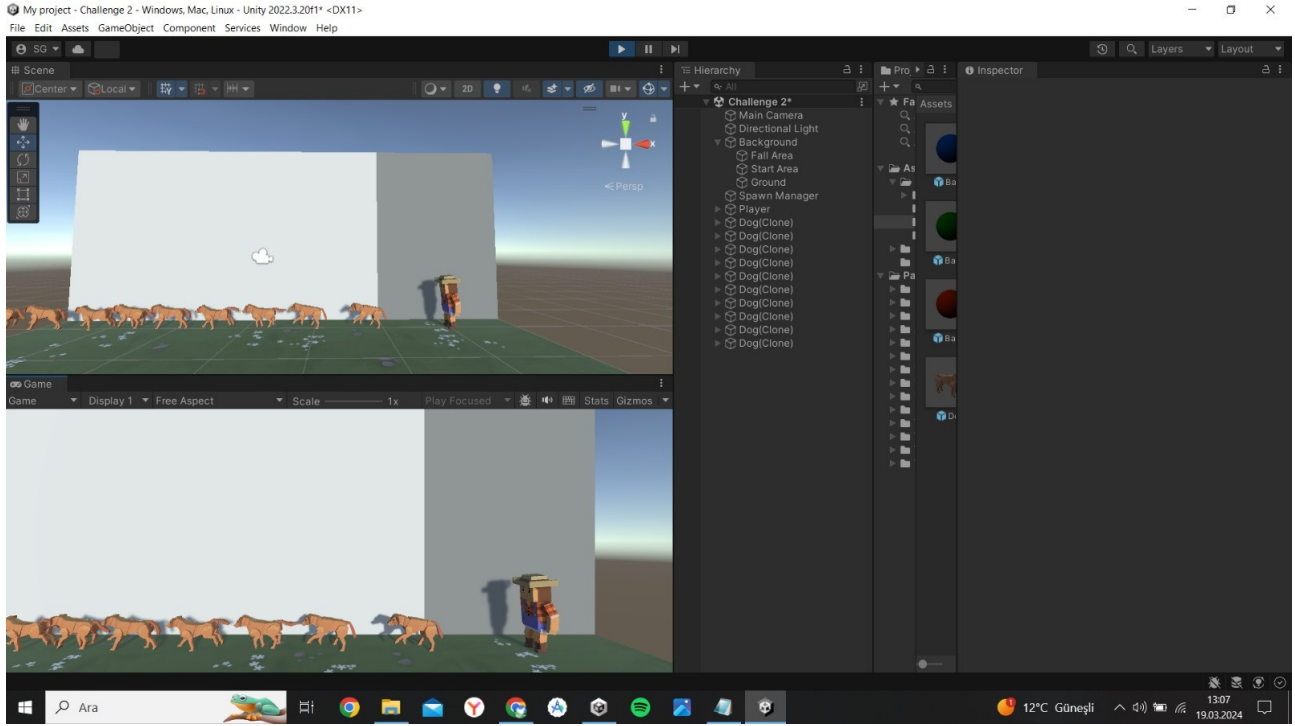


Oyuncunun köpekleri doğurmasını sağlayalım..

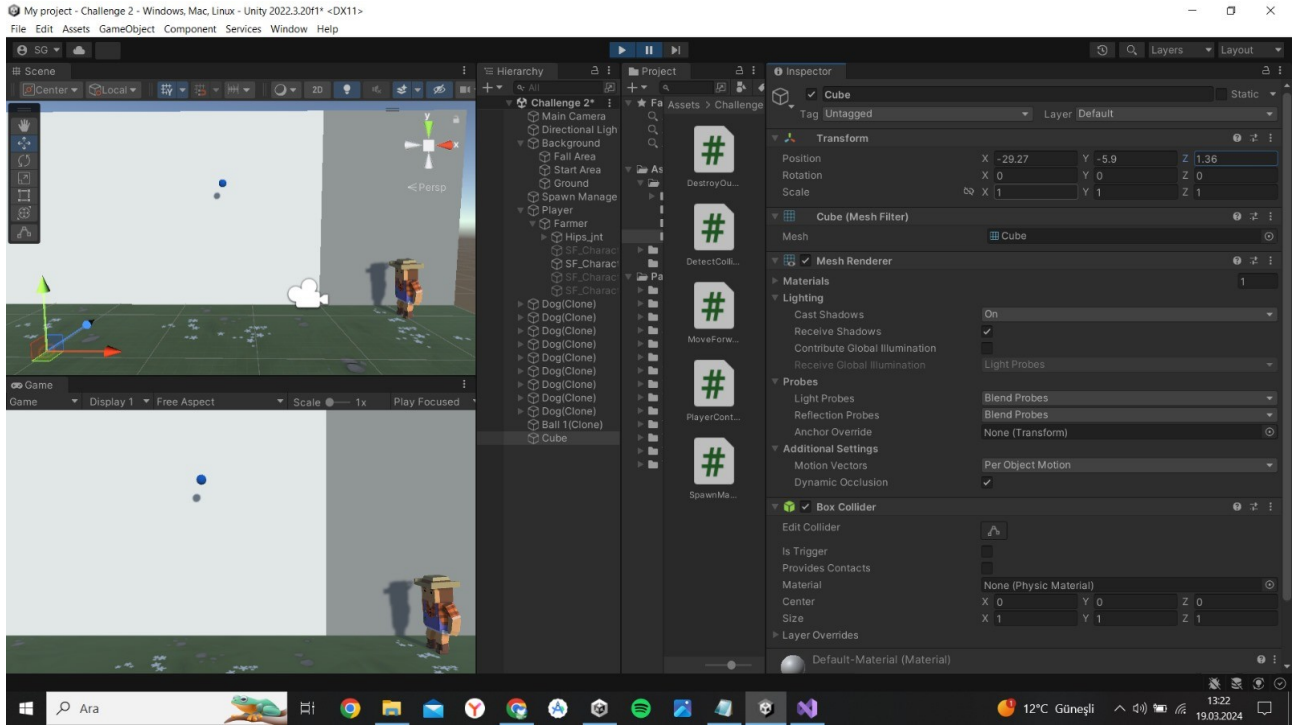


(projeye yeniden başlatıldı)

Space tuşuyla köpekleri çıkartıyoruz



Tek tür toplar çıkıyor



İlk olarak, kod `transform.position.x` ile objenin X pozisyonunu kontrol eder. Eğer bu pozisyon, `leftLimit` değişkeninden daha küçükse (yani obje soldaki sınırın soluna geçmişse), o zaman bu `GameObject` yok edilir:

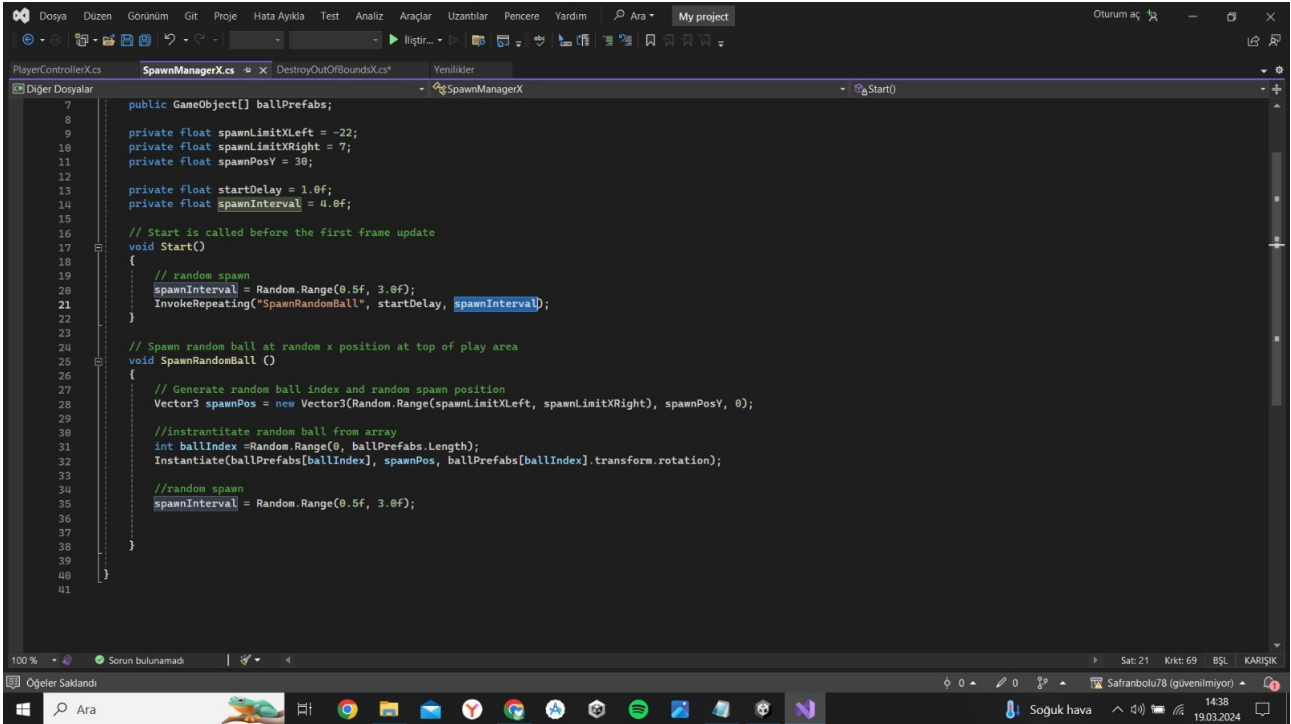
Ardından, bir `else if` bloğu ile objenin Y pozisyonunu kontrol eder. Eğer bu pozisyon, `bottomLimit` değişkeninden daha küçükse (yani obje alttaki sınırın altına düşmüşse), o zaman bu `GameObject` de yok edilir

Bu kod, belirli sınırların altında kalan objeleri yok etmek için kullanılır. `leftLimit` ve `bottomLimit` değişkenleri, objenin hangi pozisyonlarda yok edileceğini belirlemek için kullanılan sınırlar olacaktır. Örneğin, `leftLimit` objenin soldaki sınırını belirtirken, `bottomLimit` objenin alttaki sınırını belirtir. Bu kod, bir oyun sahnesinde köpekler veya toplar gibi objelerin belirli sınırların altına düşmesi durumunda onları yok etmek için kullanılabilir.

```
{
    private float leftLimit = -30;
    private float bottomLimit = -5;

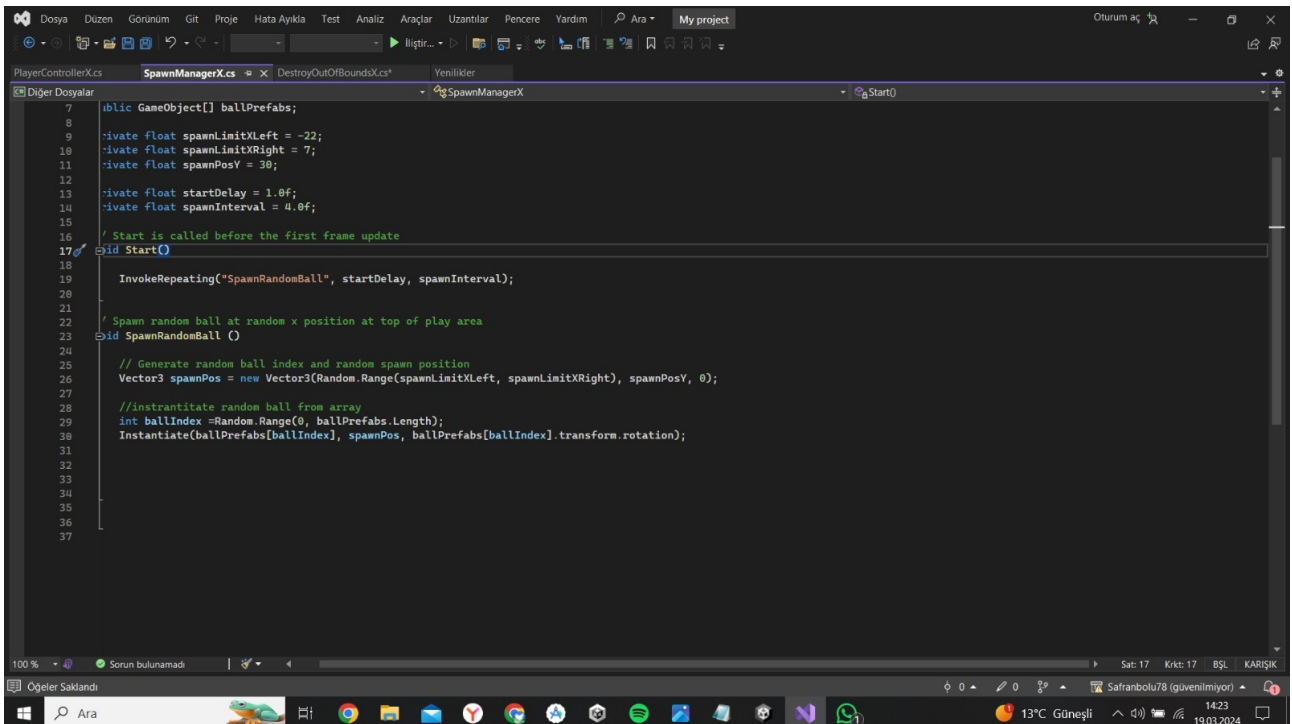
    // Update is called once per frame
    @ Unity Message | 0 references
    void Update()
    {
        // Destroy dogs if x position less than left limit
        if (transform.position.x < leftLimit)
        {
            Destroy(gameObject);
        }
        // Destroy balls if y position is less than bottomLimit
        else if (transform.position.z < bottomLimit)
        {
            Destroy(gameObject);
        }
    }
}
```

Toplar Rastgele Oluşmaktadır

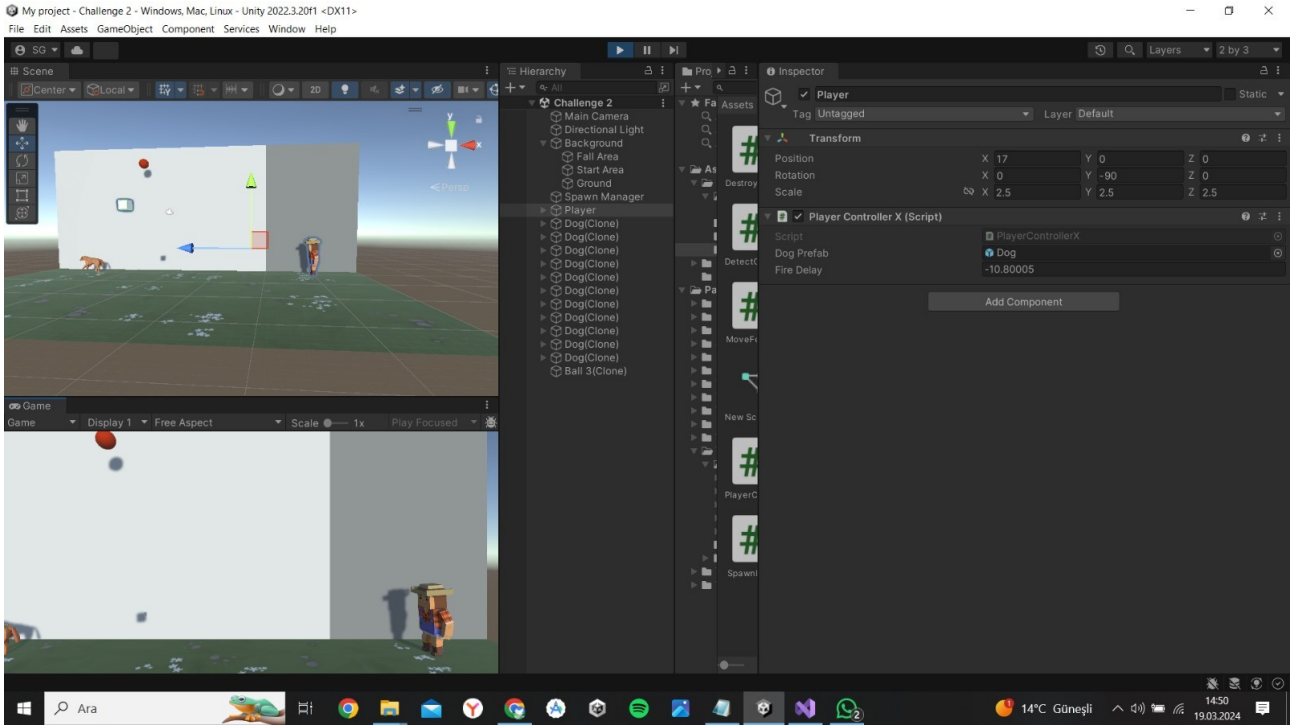


```
7 public GameObject[] ballPrefabs;
8
9 private float spawnLimitXLeft = -22;
10 private float spawnLimitXRight = 7;
11 private float spawnPosY = 30;
12
13 private float startDelay = 1.0f;
14 private float spawnInterval = 4.0f;
15
16 // Start is called before the first frame update
17 void Start()
18 {
19     // random spawn
20     spawnInterval = Random.Range(0.5f, 3.0f);
21     InvokeRepeating("SpawnRandomBall", startDelay, spawnInterval);
22 }
23
24 // Spawn random ball at random x position at top of play area
25 void SpawnRandomBall ()
26 {
27     // Generate random ball index and random spawn position
28     Vector3 spawnPos = new Vector3(Random.Range(spawnLimitXLeft, spawnLimitXRight), spawnPosY, 0);
29
30     //Instantiate random ball from array
31     int ballIndex = Random.Range(0, ballPrefabs.Length);
32     Instantiate(ballPrefabs[ballIndex], spawnPos, ballPrefabs[ballIndex].transform.rotation);
33
34     //random spawn
35     spawnInterval = Random.Range(0.5f, 3.0f);
36 }
37
38
39
40
41
```

Unity'de belirli aralıklarla ve belirli sınırlar içinde rastgele bir top oluşturmayı sağlayan bir script'i temsil ediyor. Şimdi her bir parçayı ayrıntılı olarak inceleyelim:



```
7 public GameObject[] ballPrefabs;
8
9 private float spawnLimitXLeft = -22;
10 private float spawnLimitXRight = 7;
11 private float spawnPosY = 30;
12
13 private float startDelay = 1.0f;
14 private float spawnInterval = 4.0f;
15
16 // Start is called before the first frame update
17 void Start()
18 {
19     InvokeRepeating("SpawnRandomBall", startDelay, spawnInterval);
20 }
21
22 // Spawn random ball at random x position at top of play area
23 void SpawnRandomBall ()
24 {
25     // Generate random ball index and random spawn position
26     Vector3 spawnPos = new Vector3(Random.Range(spawnLimitXLeft, spawnLimitXRight), spawnPosY, 0);
27
28     //Instantiate random ball from array
29     int ballIndex = Random.Range(0, ballPrefabs.Length);
30     Instantiate(ballPrefabs[ballIndex], spawnPos, ballPrefabs[ballIndex].transform.rotation);
31
32
33
34
35
36
37
```



Bu kod, Unity oyun motorunda bir köpek prefabını belirli bir gecikmeyle ateşlemeyi sağlar. İşlevleri şu şekildedir:

