SELCAN BEYAZELMA - 170260051

22.08.2022

**Pazartesi**

Bugün 4 tarafı kaplı bir oda oluşturup bu odanın içerisinde bir küp objesi odada aşağıdan yukarı, sphere objesi soldan sağa, cylinder objesi sağdan sola ve bir küp objesi de yukardan aşağı inecek şekilde bir proje yaptım. Detaylara gelirsek;

Öncelikle 6 adet küp oluşturup bunları unıty kısayolları kullanarak bir oda gibi yaptım. Küp yer çekiminden dolayı direkt yukardan aşağı düştü zaten fakat rigidbody kaldırınca kodlarını farklı şekilde yazdım aşağı da bulunmakta, daha sonra küreyi sola doğru klavyeden A harfiyle ilerlettim kodu;

public float hiz;

void Start()

{

hiz = 0;

}

void Update()

{

if (Input.GetKey(KeyCode.A))

{

transform.Translate(Time.deltaTime \* -1, 0, 0);

}

if (Input.GetKey(KeyCode.D)) {

transform.Translate(Time.deltaTime \* hiz, 0, 0);

}}

Transform.Rotate yaparsak nesnelerin açısı değiştirilir. İlerlediği yön translate olurken nesnenin açısı rotate ile değiştirilir.

Yukarıdan aşağıya doğru olan küp için; Ayrıca bu küpte hatayla uğraşmam gerekti çünkü küp sürekli düşüyordu koda gerek kalmadan çözümü ise rigidbody eklemiştim öyle düşsün diye sonra bunu unutup neden düştüğünü çözmeye çalıştım.

public float hiz;

void Start()

{

hiz = 0;

}

void Update()

{

if (Input.GetKey(KeyCode.S))

{

transform.Translate(0, -1 \* Time.deltaTime, 0, Space.World);

}

if (Input.GetKey(KeyCode.S))

{

transform.Translate(Time.deltaTime \* hiz, 0, 0);

}

}

Bu kodu yazıp S tuşuyla aşağı doğru hareket ettirdim.

Aşağıdan yukarı doğru giden küp içinde sadece update içerisine

{

if (Input.GetKey(KeyCode.W))

{

transform.Translate(0, 1 \* Time.deltaTime, 0, Space.World);

}} Bu kodu yazdım.

Silindir içinde kürede kullandığım kodun aynısını yazdım fakat -1 olarak değiştirdim sadece ve bunu yaptığım zaman örneğin A tuşuna bastığım zaman küre sağa gidiyorken silindir sola gidiyor.

public float hiz;

void Start()

{

hiz = 0;

}

void Update()

{

if (Input.GetKey(KeyCode.A))

{

transform.Translate(Time.deltaTime \* 1, 0, 0);

}

if (Input.GetKey(KeyCode.D))

{

transform.Translate(Time.deltaTime \* hiz, 0, 0);

}

}