TAHA ELEM-175541301

12.09.2022

**Pazartesi**

Bugün unity için gerekli c# temellerine giriş yaptık. Başlıca konular; unity içerisinde ilk script dosyası oluşturma, integer ve float değişken tipleri, string ve bool değişken tipleri, if-else yapısı ve son olarak bu konularla ilgili 3 ayrı alıştırma.

Genel olarak değindiğimiz veri tipleri ile ilgili farkları , if-else yapısı ve bunların unity üzerinde Debug.Log() ile console ekranına yazdırılması uygulamalarını gerçekleştirdik.

**Script dosya içerikleri:**

**İlk script uygulaması**

public class myscripts : MonoBehaviour

{

//Oyun başlarken çalışacak kodlar start() metodu

private void Start()

{

Debug.Log("merhaba unity !");

}

// oyun çalışırken çalışacak kodlar update() metodu

private void Update()

{

Debug.Log("update metodu çalışıyor !");

}

}

**İntAndFloat uygulaması**

public class İntAndFloat : MonoBehaviour

{

int a = 7;

int b = 10;

float c = 7.2f;

private void Start()

{

Debug.Log(a);

Debug.Log(b);

Debug.Log(c);

Debug.Log(a / 3);//int tamsayı şeklinde sonuç verir

Debug.Log(c / 3);//float küsüratlı olarak sonuç verir

Debug.Log(a \* b);

Debug.Log(c \* b);

Debug.Log(a + b);

Debug.Log(c + b);

Debug.Log(a - b);

Debug.Log(c-b);

}

}

**BoolAndString**

public class BoolAndString : MonoBehaviour

{

string isim = "Taha";//string yazı değişkenidir

string soyisim = "ELEM";

bool karakteryerde = true;

string stringtanım = "string yazı değişkenidir sadece metin karakterleri içerir.";

string booltanım = "bool ise sadece true ve false değerleri arasında geçiş yapabilir.";

private void Start()

{

karakteryerde = !karakteryerde;

Debug.Log(isim + " " + soyisim);

Debug.Log(karakteryerde +" aslında "+ !karakteryerde + "'dur");

Debug.Log(stringtanım);

Debug.Log(booltanım);

}

}

**Sart\_ifadeleri**

public class Sart\_ifadeleri : MonoBehaviour

{

int a = 1;

private void Start()

{

if (a == 1)

{

Debug.Log("a Değişkeni 1'e eşittir.");

}

else if (a == 2)

{

Debug.Log("a değişkeni 2'ye eşittir.");

}

else if (a == 3)

{

Debug.Log("a değişkeni 3'e eşittir.");

}

else

{

Debug.Log("a değişkeni 1'e eşit değildir.");

}

// random ile değişken kontrolü

a = Random.Range(0, 6);

Debug.Log(a);

if (a==1)

{

Debug.Log("a= 1");

}

else if(a==2)

{

Debug.Log("a= 2");

}

else if(a>=3)

{

Debug.Log("a >= 1");

}

else

{

Debug.Log("a= 0");

}

}

}

**alıstırma1**

public class alıstırma1 : MonoBehaviour

{

int sayac;

private void Start()

{

sayac = 0;

}

private void Update()

{

if(Input.GetMouseButtonDown(0))

{

sayac++;

Debug.Log(sayac);

}

}

}

**alıstırma2**

public class alıstırma2 : MonoBehaviour

{

bool degisken;

// Update is called once per frame

void Update()

{

if(Input.GetMouseButtonDown(0))

{

degisken = !degisken;

Debug.Log(degisken);

}

}

}

**alıstrıma3**

public class alıstırma3 : MonoBehaviour

{

int sayi;

bool ciftsayimi;

// Update is called once per frame

void Update()

{

if(Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))

{

sayi = Random.Range(0, 101);

if(sayi%2==0)

{

ciftsayimi = true;

}

else

{

ciftsayimi = false;

}

Debug.Log(sayi);

Debug.Log(ciftsayimi);

}

}

}