

# Unity 3D Ödevi – Fizik Etkileşimli Top ve Plane

**Son Teslim Tarihi:** 11 Temmuz Cuma

**Teslim Şekli:**

- Proje klasörünüzü GitHub'a yükleyin (Assets, ProjectSettings vb. dahil).
- GitHub repo bağlantısını ahmetkaya@yobodobo.com adresine gönderin.

## Ödevin Amacı:

Unity 3D kullanarak temel fizik bileşenlerini (Rigidbody, Collider) anlamak ve **nesneler arası etkileşimi** uygulamalı olarak öğrenmek.

## Ödev İçeriği:

Unity'de sahne oluşturulacak ve aşağıdaki kurallar sağlanacaktır:

### Nesne Yapısı:

- **3 adet Plane (düz yüzey)** üst üste sıralanacaktır.
  - Aralarında minimum 1 birim (unit) boşluk olacak.
  - Plane'ler sırasıyla yukarıdan aşağıya doğru isimlendirilecektir: Plane1, Plane2, Plane3
- **1 adet Top (Sphere)** en üstten düşecek.

### Fizik Kuralları:

- **Top**, Plane1 ve Plane2'den **içinden geçecek** (yani Collider veya isTrigger buna göre ayarlanacak).
- **Plane3** ile **temas ettiğinde zıplayacak (sekecek)**:
  - Yani fizik kurallarıyla çarpışma olmalı (buna uygun materyal atanmalı veya Rigidbody ayarı yapılmalı).
- Kullanıcı herhangi bir giriş yapmayacak, sahne açıldığında simülasyon otomatik başlayacak.

### Teknik Gereklilikler:

- **Top:** Rigidbody bileşeni atanmalı.
- **Plane1 & Plane2:** Collider olacak ama Is Trigger = true
- **Plane3:** Normal BoxCollider olacak ve bir **Physics Material** atanarak zıplama sağlanacak (örnek: Bouncy materyal).
- Sadece Unity'nin default nesne ve fizik bileşenleri kullanılabilir.