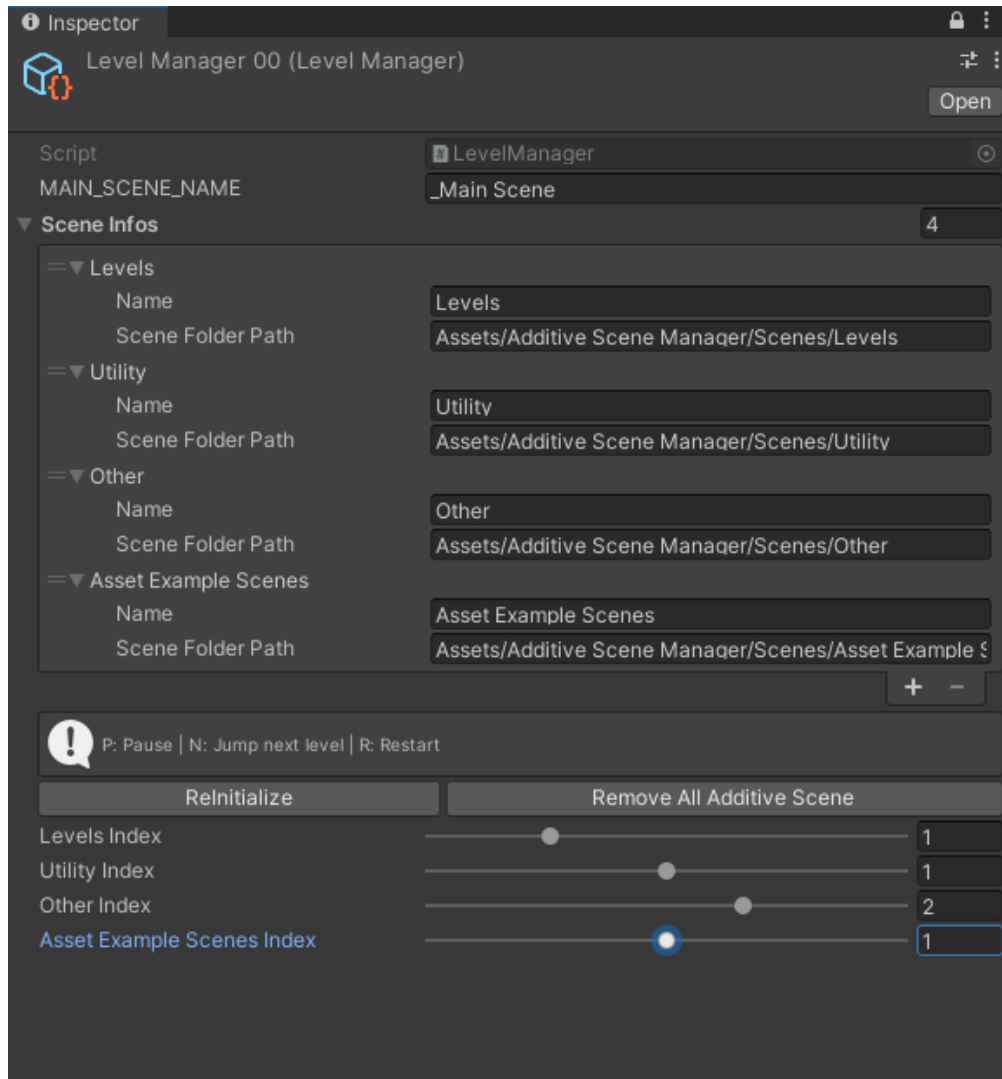


1. GİRİŞ

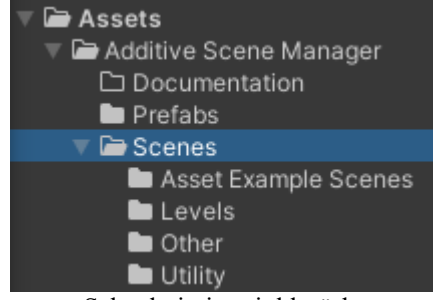
Çoğu zaman seviye tasarlarken farklı sahnelerde çalışırız. Aynı zamanda başka sahnelerden ihtiyaç duyduğumuz objeleri, *prefab*'leri hızlıca elde etmek isteriz. Tam bu noktada, bu proje işimizi çok kolaylaştıracaktır. Bu projeyi, projenize ekleyerek şunları elde edebilirsiniz:

- Aynı klasörde bulunan seviyeler arasında hızlı geçiş
- Farklı klasördeki seviyeleri kolayca ekleyebilme
- *Runtime* (çalışma zamanında) seviyeler arasında devamlı bir döngü ile atlama. (Aslında bu eklenti *editor* aracıdır. Fakat *runtime*'da da basit bir şekilde seviyeler arasında atlama yapabilirsiniz)

2. NASIL KULLANILIR

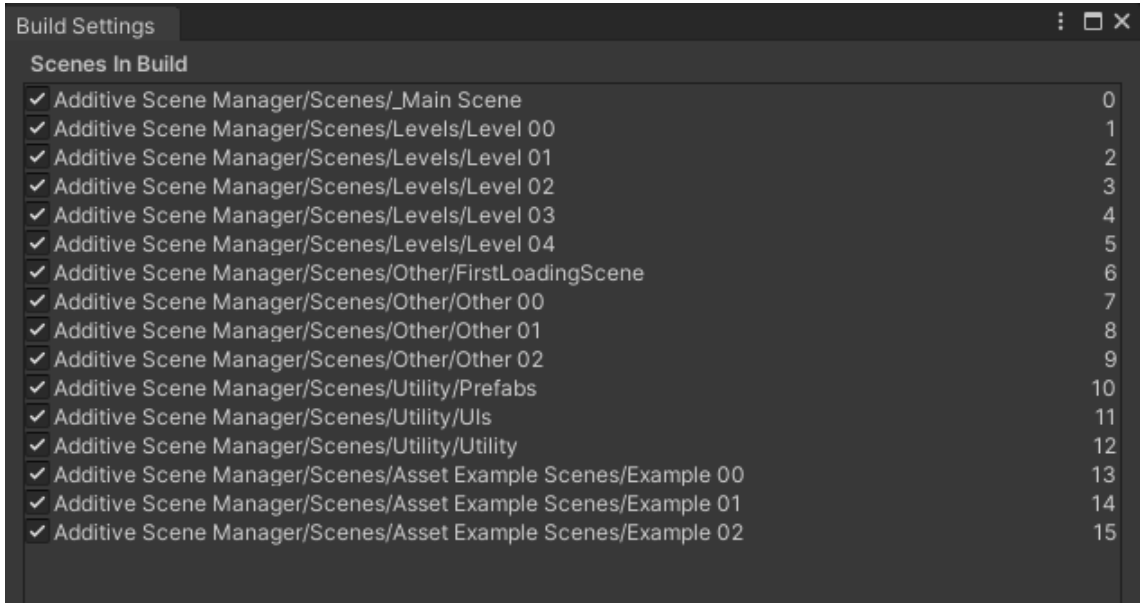


LevelManager(ScriptableObject)'ımızın müfettiş panelinde görünümü



Sahnelerimize ait klasörler

Bu aracı kullanmak için sahnelerimizi belirli klasör altında toplamak yeterli değildir. Ayrıca *Editor Build Setting*'de atamalarının yapılması gerekmektedir. Bu sayede sahnelerimizin sırasınada buradan müdahale edebilmekteyiz.



Editor Build Setting'deki sahnelerimiz

2.1. *ReInitialize* Butonu:

Sahne ekleme, kaldırma, isim değiştirme, buildSetting'de bazı ayarlamalar yapma vs. sonrası basılması gereken bir butondur. İlk LevelManager'e tıkladığınızda(müfettiş LevelManager ilk görüldüğünde) da aynı işlev gerçekleşir.

2.2. *Remove All Additive Scene* Butonu:

Hiyerajide açık olan bütün eklemeli (additive) sahneleri kaldırır.

2.3. SceneInfo -> Name

Hangi slider'ın hangi sahnelere ait olduğu bilgisi için. Aynı zaman *Playerprefs* için *key* olarakta kullanılıyor.

2.4. SceneInfo -> FolderPath

Sahnelerin bulunduğu klasör yolu.

2.5. Kısa Yollar (Runtime)

"P: Oyunu durdur | N: Sonraki sahneyi yükle | R: Sahneyi yeniden yükle" tuşları ile basit işlemleri yapabilirsiniz.

2.6. Kısa Yollar (Editor)

Alt + A	Hızlıca aracı aç/kapat
Ctrl + Shift + B	Build Settings
Alt+Ctrl+C	Seçili klasör yolunu kopyala