

CameraMovement
-player : Transform -distance : Vector3 -lookedObj : Transform
Update : Camera hareket programı

(Ana Kamera Componentidir)

Camera Hareket :

Play durumunda oyuncuyu takip edecek ve bakacaktır.

Finish durumunda ise sabit bir noktaya hareket edecektir.

PlayerMovement
+gameState : GameState +moveSpeed : float +moveLerp : float -difXPos : float -firstXPos : float -newXPos : float +moveParent : Transform +wayPoints : Transform List
Update : ParentMovement() Scrolling()
-ParentMovement() -Scrolling() -OnCollisionEnter()

(Player Componentidir)

PlayerMovement : Parent objenin üretilen.

üretilen way pointleri takip edeceği fonksiyondur.

Scrolling : Playerın local x ekseninde sınırlı kayma hareketi yapacağı fonksiyondur

OnCollisionEnter : Yolda itemler ile çarpışıldığında itemin player'ın child'ı olacağı fonksiyondur.

enum GameState
Finish Play

PlayerMovement sınıfında tanımlanacaktır. Oyun durumunun kontrol edilmesi için tanımlanan bir enum değişkenidir

GameManager
+level : int
+LevelUp()

(GameManager objesinin componen LevelUp : Oyun bitti durumunda çağrılacak fonksiyondur.

MapGenerator
-wayPrefab, wayCurvy : GameObject -item1, item2, item3 : Game Object -obstacle : GameObject -itemFill : GameObject -itemsPool, itemFillsPool : GameObject List -obstaclePool, wayPool : GameObject List
+GenerateMap()

(Game Manager objesininComponentidir)
GenerateMap : Yolu oluşturan ve dizilimini yapan fonksiyondur.

UIController
-nextLevelButton : Button -finishFill : Image -finishPos : Transform -divide : float -finishDist : int
Update : ShowFinishDist()
-ShowFinishDist() +ShowNextLevel()

(Game Manager objesininComponentidir)
ShowFinishDist : Finish ile player arasındaki mesafeyi hesaplayın bir image ile gösteren fonksiyondur.
ShowNextLevel : NextLevel Butonunun event componentine eklenen bir fonksiyondur.

ntidir)