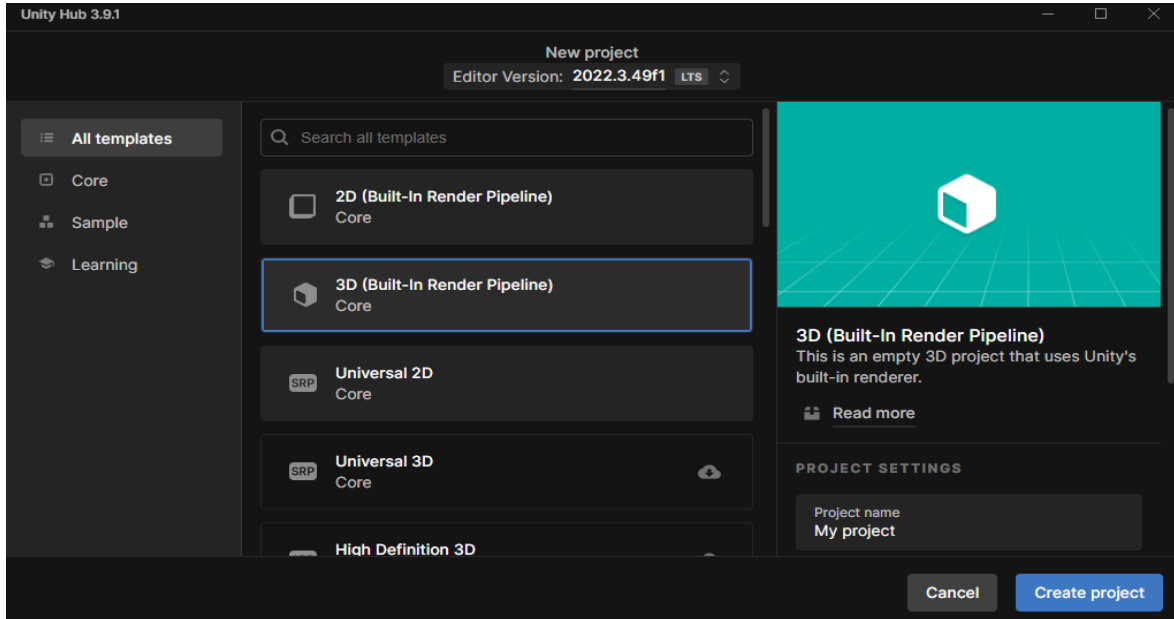
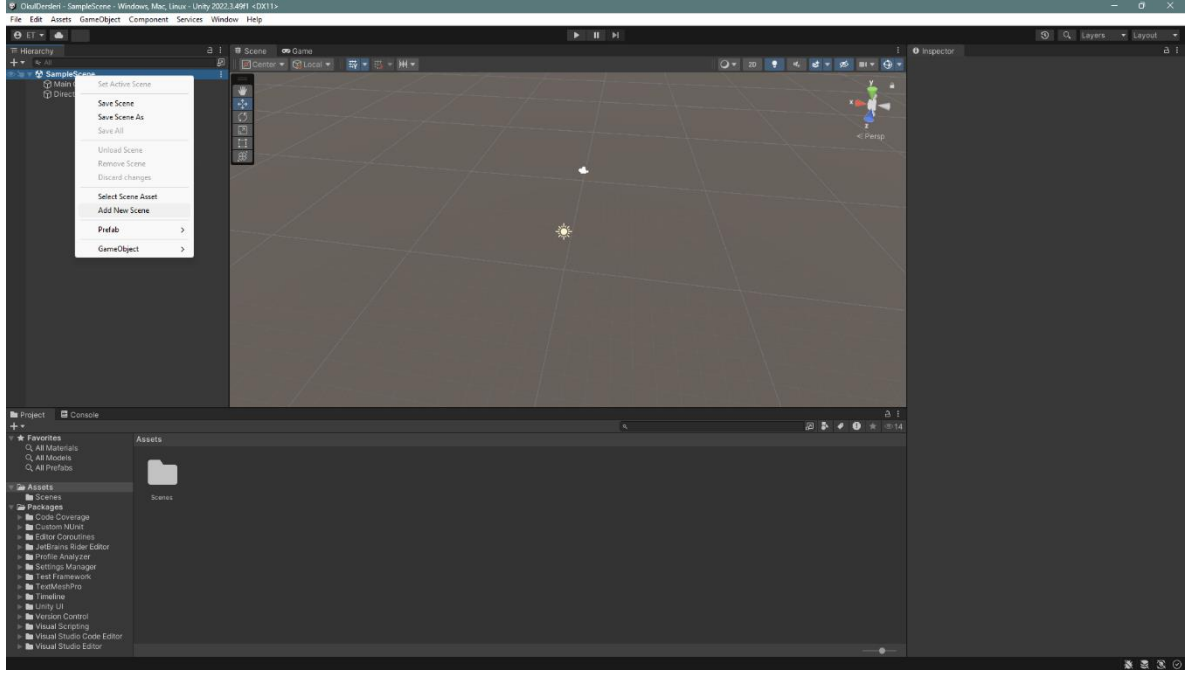


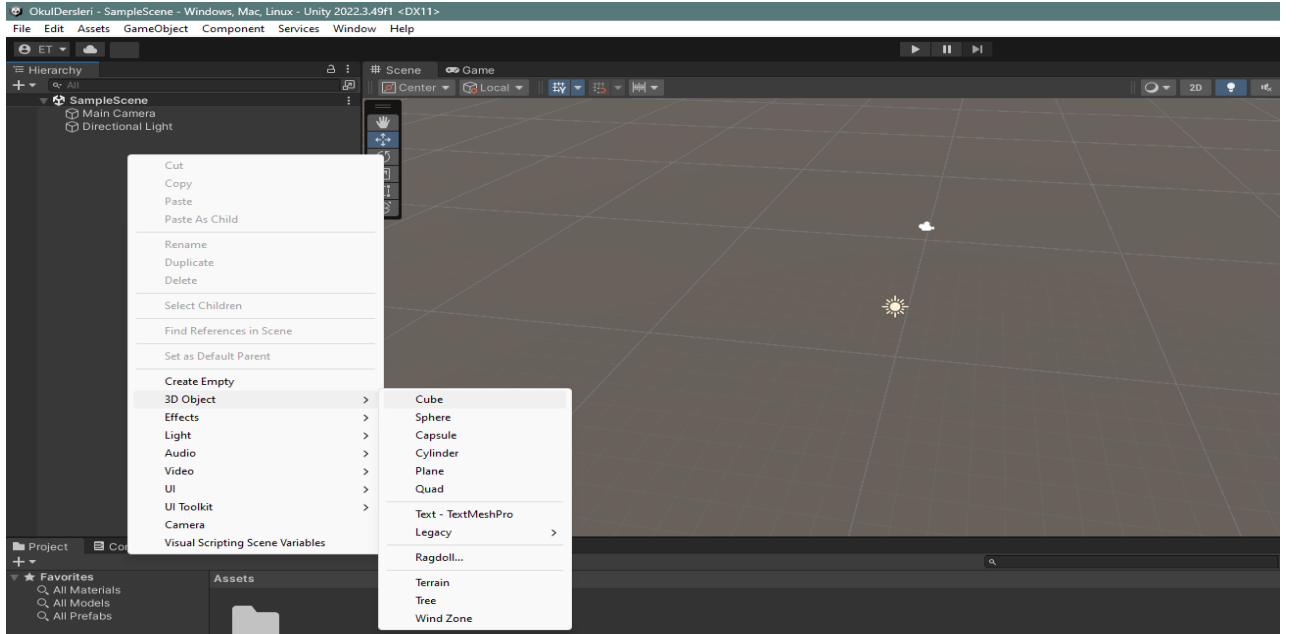
Unity Hub'a giriş yaptıktan sonra sağ üstte bulunan "new project" yazısına tıklıyoruz.



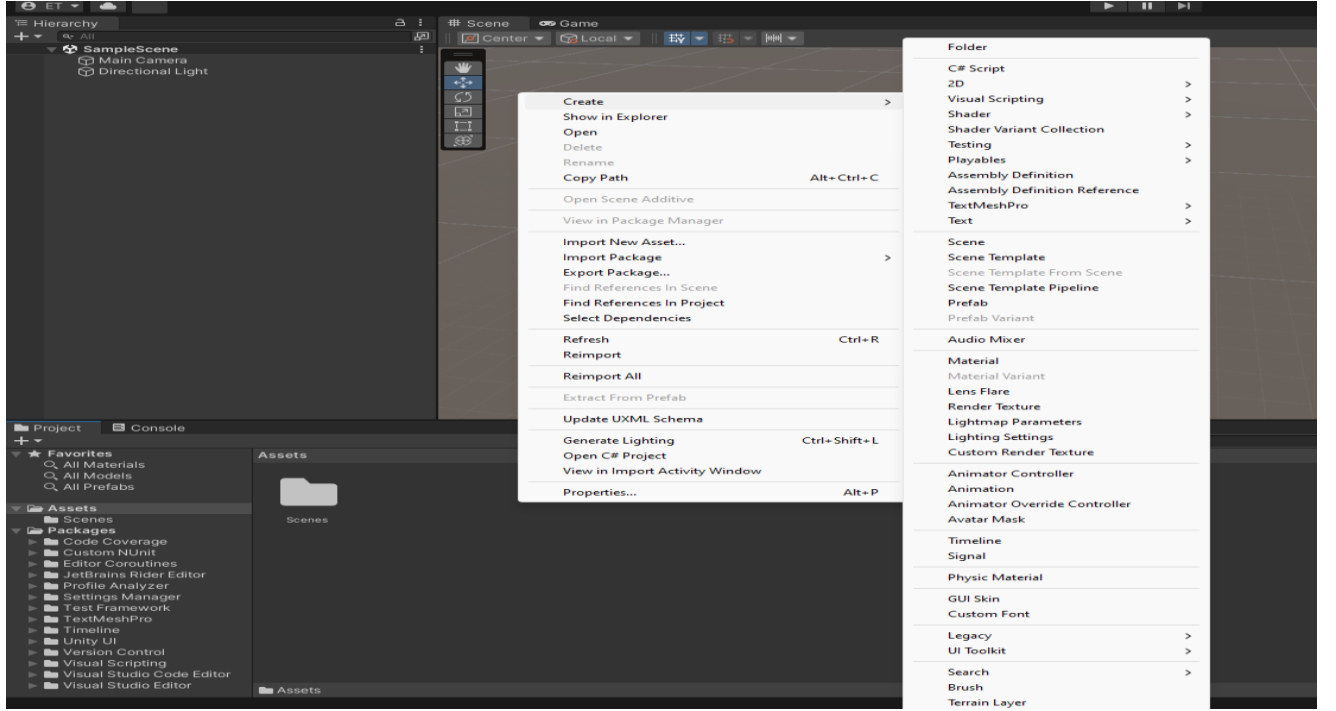
Açılan ekranda kullanacağımız proje tipinin hazır şemasını(opt.) seçip "create project" yazısına tıklıyoruz.



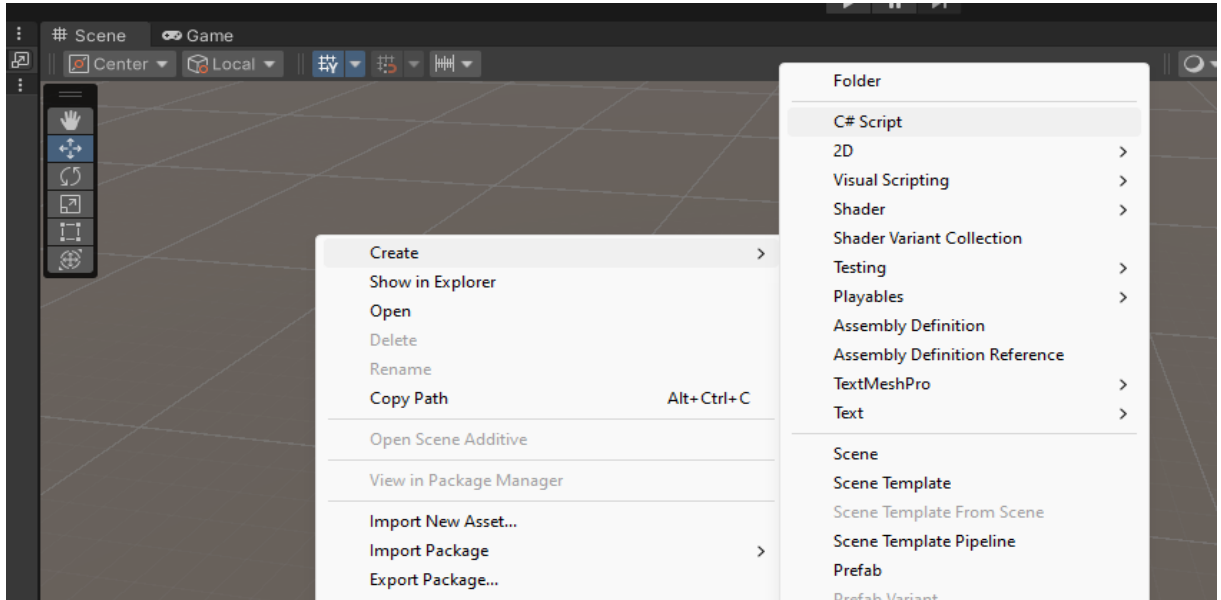
Fotoda gösterildiği gibi SampleScene üstüne sağ tıklayıp Add New Scene diyerek yeni sahne ekleyebiliyoruz.



Hierarchy sekmesi altındaki boş alana sağ tıklayıp 3D object altında istediğimiz objeyi seçerek projemize ekliyoruz.



Project sekmesi altında sağ tıklayıp, create sekmesini seçip altında material'e tıklayıp istediğimiz materyali ekleyebiliyoruz.



Script eklemek için yine aynı şekilde Create altına giriyoruz ancak bu sefer C#Script'i seçiyoruz.

Oluşturduğumuz nesneye scripti uygulamak için direkt sürükleyip bırakla üstüne bırakabiliriz.

```
0 references
public class Script : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    1 reference
    public float speed = 10;
    2 references
    public float horizontal;
    2 references
    public float vertical;
    0 references
    void Start()
    {
        transform.Translate(new Vector3(0, 2, 0));
    }

    // Update is called once per frame
    0 references
    void Update()
    {
        horizontal = Input.GetAxis("Horizontal");
        vertical = Input.GetAxis("Vertical");
        transform.Translate(new Vector3(horizontal, vertical, 0) * Time.deltaTime * speed);
    }
}
```

Bu yazdığım kodda alınan inputa göre hareket etmesi gösterilmektedir.

Emir Rıdvan Toraman

22360859061

<https://github.com/emirrdvn/OyunProgramlama>