

## 1. Speed Bonus Nesnesi Oluřturma

- Eklediđimiz Speed Bonus nesnesinden prefab oluřturun.

## 2. Speed Bonus Etkinleřtirme Mantıđını Kurma

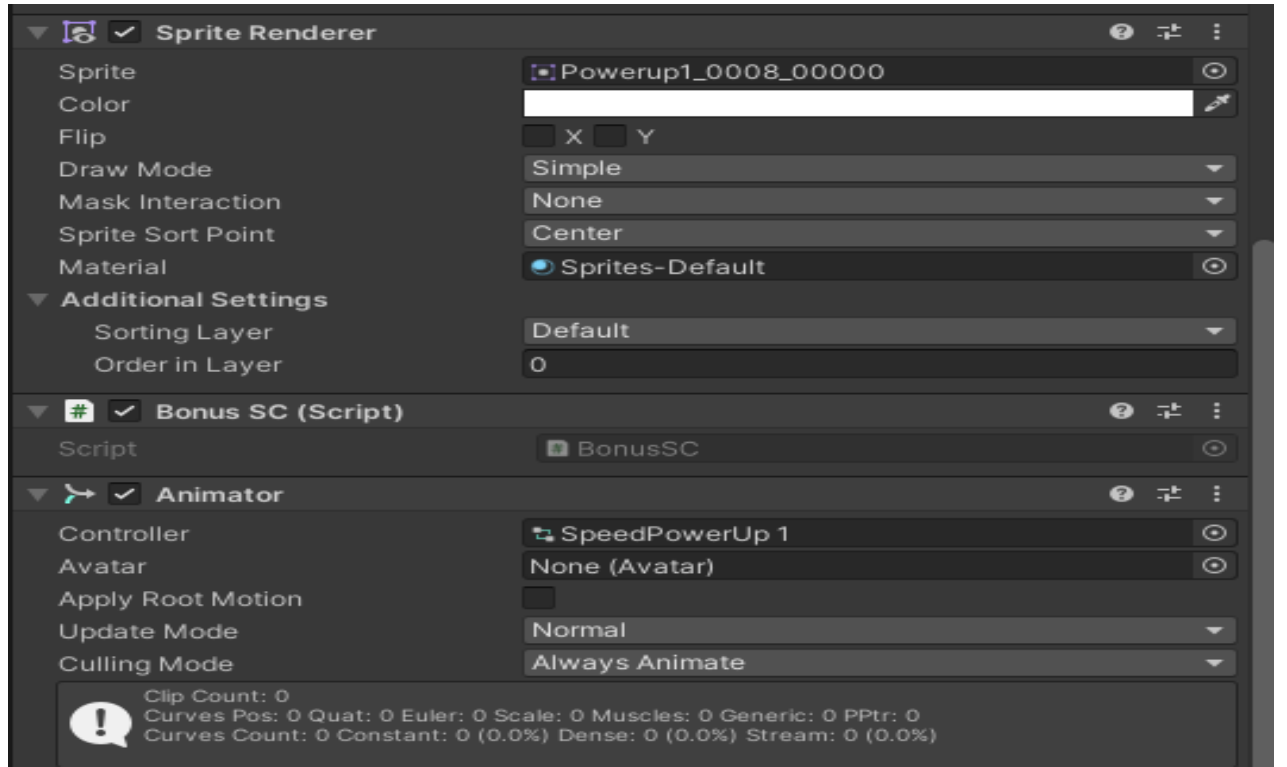
- Bir Speed Bonus alınca veya belirli bir kořul sađlandıđında Speed Bonusu etkinleřtirecek bir bool deđeri Player iinde tanımlayın.
- Bu deđiřkeni kontrol ederek, SpeedBoostActiveMethod() fonksiyonunun boostu aktif edip hızını ayarlayıp Coroutine'e bařlamasını sađlayın.

```
void OnTriggerEnter2D(Collider2D other)
{
    Debug.Log(other.transform.name + " arpıřtı");
    if (other.tag == "Player")
    {
        PlayerSC player = other.transform.GetComponent<PlayerSC>();
        switch (transform.name)
        {
            case "TripleShotPowerUp(Clone)":
                player.TripleShotActiveMethod();
                break;
            case "SpeedPowerUp(Clone)":
                player.SpeedBoostActiveMethod();
                break;
            default:
                break;
        }

        Destroy(this.gameObject);
    }
    if (other.tag == "Bullet")
    {
        Debug.Log("Bullet Bonus ile arpıřtı");
    }
}
```

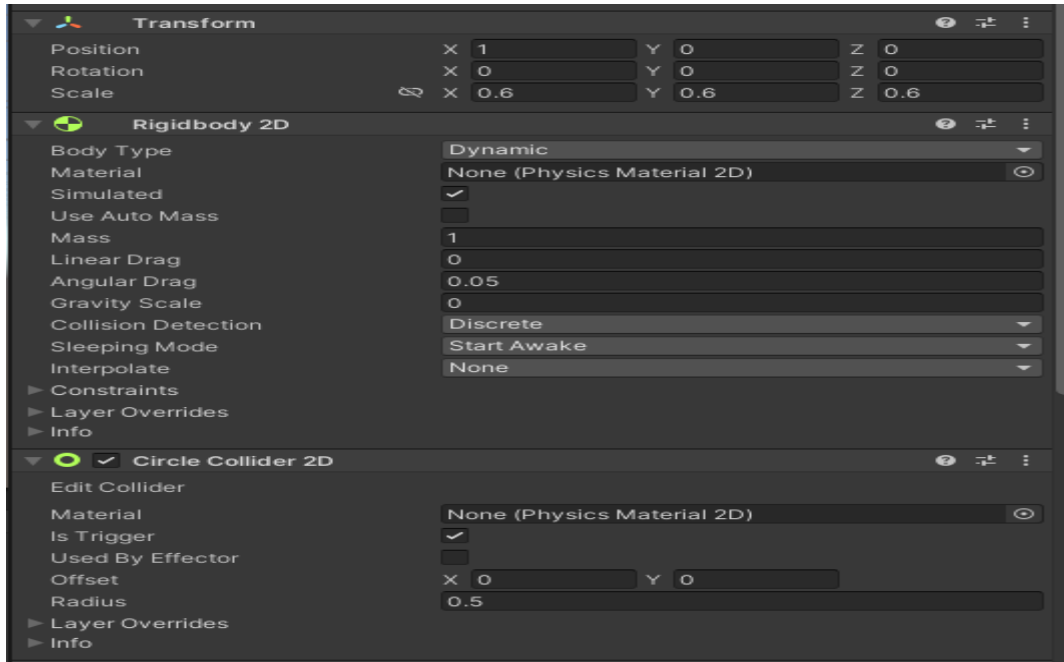
## 3. Speed Bonus Sprite ve Etkinleřtirme Sresi

- Oyuna Speed Bonusu toplayabileceđiniz bir sprite ekleyin.



#### 4. Speed Bonus Sprite'ı için Nesne Ayarlamaları

- Speed Bonus sprite'ından bir nesne oluşturun ve oyun alanında toplamak için uygun bir boyuta ayarlayın.
- Nesneye Circle Collider 2D ve Rigidbody 2D ekleyin; Rigidbody'yi Kinematic moduna ayarlayın.



## 5. Speed Bonus Script'i

- Speed Bonus nesnesi için bir script oluşturun ve bonusu belirli bir hızla aşağı doğru hareket ettirin. Update fonksiyonunda hareket için transform.Translate kullanabilirsiniz.
- Nesne ekran dışına çıktığında Destroy komutuyla nesneyi yok edin.
- OnTriggerEnter2D fonksiyonunda Player ile çarpışmayı kontrol edin ve çarpıştığında üçlü atış bonusunu etkinleştirin.

```
void Update()
{
    transform.Translate(Vector3.down * mvspeed * Time.deltaTime);
    if (transform.position.y >= 3)
    {
        Destroy(this.gameObject);
    }
    else if (transform.position.y <= -11)
    {
        Destroy(this.gameObject);
    }
    if (transform.position.x >= 12)
    {
        Destroy(this.gameObject);
    }
    else if (transform.position.x <= -13)
    {
        Destroy(this.gameObject);
    }
}
```

## 6. Player Kodunda Speed Bonus'u Etkinleştirme

- Player script'inize bir referans ekleyerek, TripleShot etkin hale geldiğinde üçlü atış modunu açın. Çarpışma sonucu tetiklenen Speed Bonus kodu, burada etkinleştirilecektir.

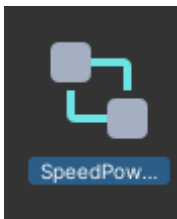
```

public void SpeedBoostActiveMethod()
{
    SpeedBoostActive = true;
    speed = 20;
    StartCoroutine(SpeedBoostPowerDownRoutine());
}
1 reference
IEnumerator SpeedBoostPowerDownRoutine()
{
    yield return new WaitForSeconds(5);
    SpeedBoostActive = false;
    speed = 10;
}

```

## 7. Üçlü Atış Bonus Nesnesi için Animasyon Ekleyin

- Speed Bonus sprite'ına bir animasyon ekleyin.



## 8. SpawnManager Düzenlemeleri

- SpawnManager kodunu güncelleyerek Speed Bonus nesnesinin belirli zaman aralıklarıyla ortaya çıkmasını sağlayın. Powerup mantığını kullanarak Speed Bonus da rastgele olarak spawn edilecek nesneler arasına eklenebilir.

```

void SpawnPowerUp()
{
    int randomPowerUp = Random.Range(0, 4);
    if (randomPowerUp == 1)
    {
        GameObject newPowerUp = Instantiate(TripleShotPowerUpPrefab, GetRandomSpawnPosition(), Quaternion.identity);
        newPowerUp.transform.parent = powerUpParent;
    }
    else if (randomPowerUp == 2)
    {
        GameObject newPowerUp = Instantiate(ShieldPowerUpPrefab, GetRandomSpawnPosition(), Quaternion.identity);
        newPowerUp.transform.parent = powerUpParent;
    }
    else
    {
        GameObject newPowerUp = Instantiate(SpeedPowerUpPrefab, GetRandomSpawnPosition(), Quaternion.identity);
        newPowerUp.transform.parent = powerUpParent;
    }
    // PowerUp'ı oluştur ve parent nesnesinin altına yerleştir
}

```

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