

1. Materials, Audio ve Sprites Asset'lerinin Projeye Import Edilmesi

- Unity projende "Assets" klasörüne sağ tıklayıp **Import New Asset** seçeneğiyle Materials, Audio ve Sprites dosyalarını projeye import edebilirsin.
- Alternatif olarak, bu dosyaları doğrudan proje klasörüne sürükleyip bırakabilirsin.
- **Not:** Sprites'ları import ettikten sonra **Sprite Mode** ve **Pixels per Unit** gibi ayarları uygun hale getir.

2. Perspektif Görünümü, 2D-3D Görünüm Arasında Geçiş Yapma

- **Scene** görünümünde sol üst köşede "2D" butonuna tıklayarak 2D görünümüne geçebilirsin.
- Kamera ayarlarını yaparken **Projection** modunu **Orthographic** olarak ayarlamak 2D projelerde yaygındır. Bu, nesnelerin perspektif görünümünden bağımsız olarak sabitlenmesini sağlar.

3. Arkaplan için Sprite Kullanımı

- Bir arkaplan resmi import ettikten sonra, bu resmi sahneye ekleyip **Sorting Layer** ayarını yaparak arkaplan olarak kullanabilirsin.
- Arkaplanın kamera boyutuna uyumlu olması için **Pixels per Unit** veya **Scale** değerlerini ayarlayabilirsin.

4. Sorting Layer Kullanımı

- Sorting Layer, sprite'ların diğer nesnelere göre hangi sırada görüneceğini belirler.
- **Inspector** panelinden nesnenin **Sprite Renderer** bileşeninde **Sorting Layer** ayarını yaparak nesnelerin görünüm sırasını belirleyebilirsin.
- Yeni katmanlar oluşturmak için **Sorting Layers** menüsünden "Add Sorting Layer" seçeneğini kullanabilirsin.

5. Player, Enemy ve Laser Nesnelerinin İki Boyutlu Olarak Tekrar Oluşturulması

- Player, Enemy ve Laser sprite'larını projeye import ettikten sonra sahneye ekle ve **Transform** değerlerini sıfırla.
- Bu nesneler için collider bileşenlerini (örneğin **Box Collider 2D** veya **Circle Collider 2D**) eklemeyi unutma.

6. Kodda 2D için Gerekli Değişikliklerin Yapılması

- 3D fizik ve 3D collider bileşenleri kullanıyorsan, bunları 2D bileşenlerle (örneğin **Rigidbody2D**, **BoxCollider2D**) değiştirmelisin.
- Hareket ve fizik hesaplamalarında 2D işlevleri (**Rigidbody2D.velocity** gibi) kullanarak kodunu 2D projeye uyarlayabilirsin.

7. Enemy ve Laser'den Tekrar Prefab Oluşturma

- **Enemy** ve **Laser** nesnelerini sahneye ekledikten sonra **Prefab** olarak kaydetmek için **Assets** klasöründe bir klasör aç.

- Bu nesneleri sahneden ilgili klasöre sürükleyerek prefab oluşturabilirsin.
- Prefab'leri oluşturduktan sonra bu nesneleri kolayca sahneye ekleyebilir veya kod ile instantiate edebilirsin.

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