

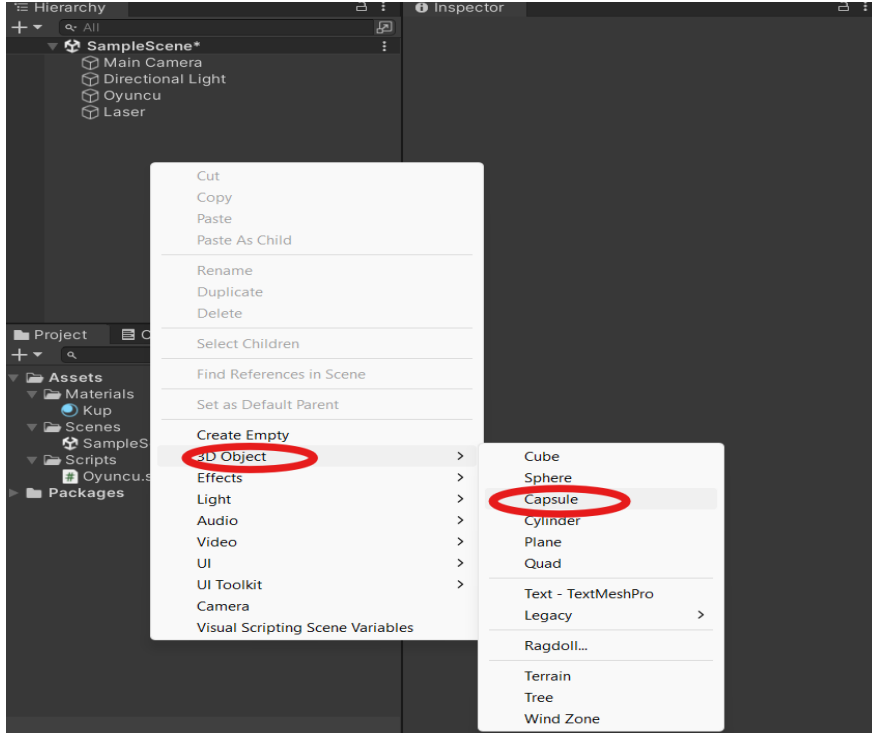
Unity Kısa Rehber-2

Laser Prefab'ini oluřturmak için **Hierarchy** penceresine saę tıklayın, **3D Object** → **Capsule**'i seęin.

Oluřan kapsülü Laser diye adlandırın

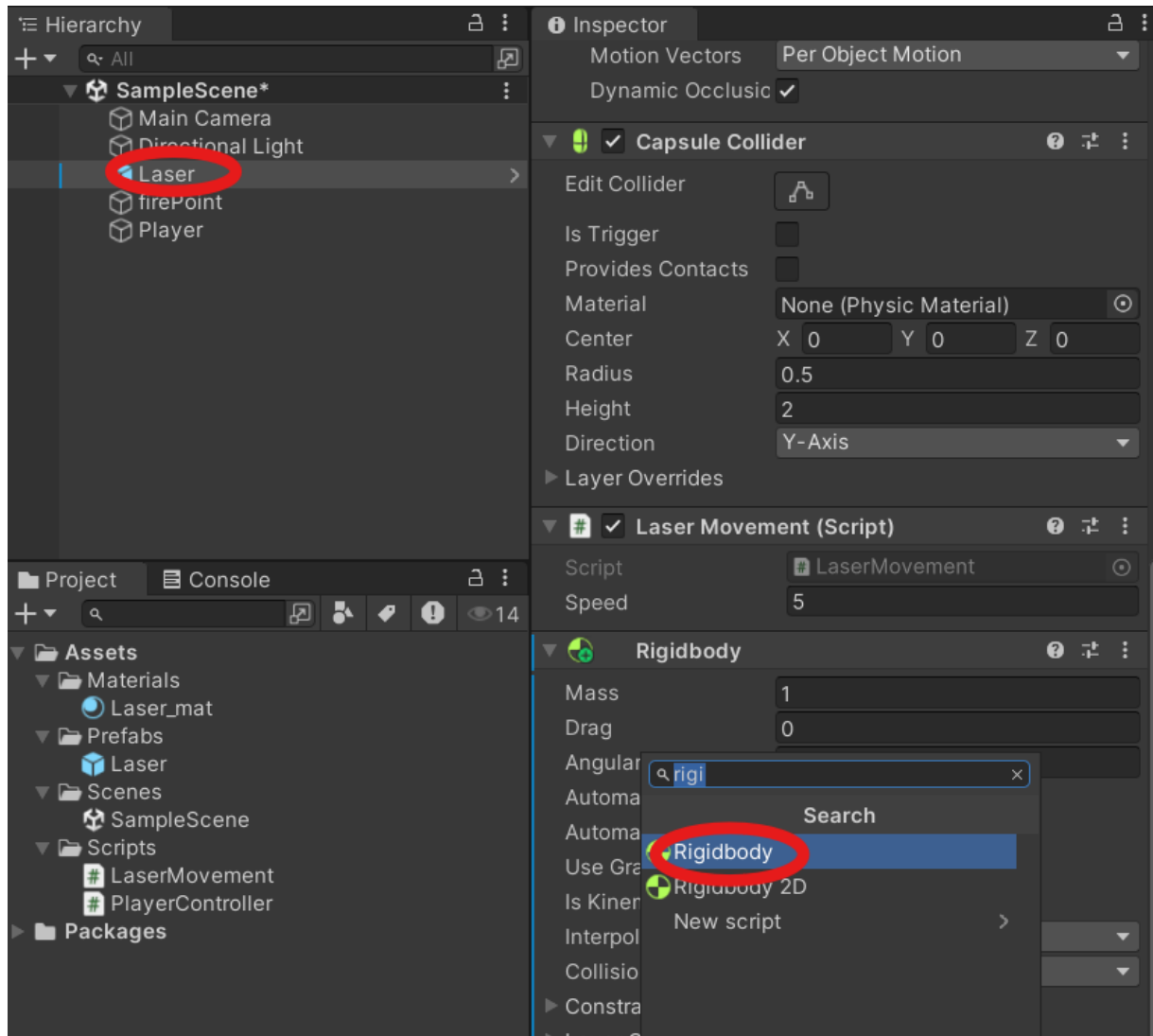
Inspector penceresinde kapsülün boyutunu lazer gibi ince bir yapıya dönüřtürmek için scale deęerlerini deęiřtirin:

X: 0.1 , Y: 0.1 , Z: 0.1



Materials kısmına saę tıklayıp **Create > Material** ile yeni bir materyal oluřturun ve lazerin üzerine ekleyin. Kırmızı renk yapabilirsiniz.

Laser nesnesine add Component kısmından Rigidbody oluşturup Use Gravity seçeneğindeki tiki kaldırın



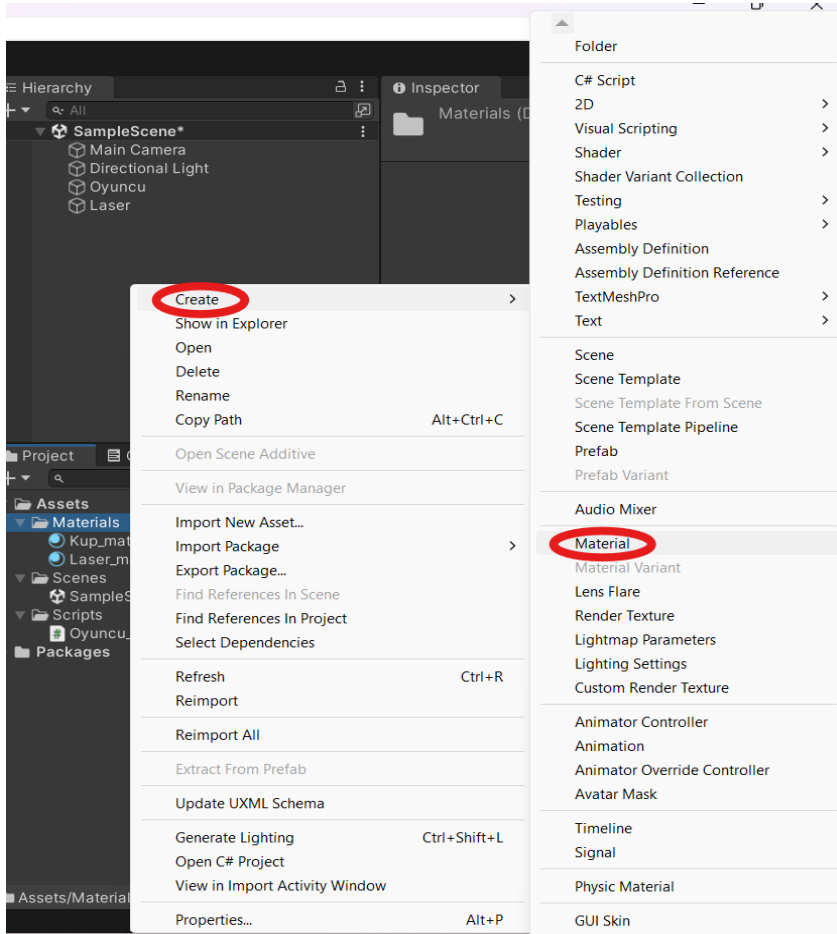
Hierarchy kısımdaki Laser nesnesini Prefabs'a sürükleyip bırak. LaserMovement adlı bir c# dosyası oluşturup lazer prefab'ine bırak. PlayerController isimli bir c# dosyası oluşturup bunu player objesine ekle. Sahneye lazerin ateşleneceği pozisyonu göstermek için bir Empty Object oluşturun ve firePoint olarak adlandırın. Bu objeyi ateşin edilmesi gereken yere yerleştirin.

Space'e basıldığında ateş edilmesi için ve seri atışlarda bekleme süresi için PlayerController dosyasına şu fonksiyonları ekliyoruz:

```
0 references
void Update()
{
    // Space tuşuna basılı tutulduğunda ve bekleme süresi dolduğunda ateş et
    if (Input.GetKey(KeyCode.Space) && Time.time > nextFire)
    {
        nextFire = Time.time + fireRate;
        FireLaser();
    }
}

1 reference
void FireLaser()
{
    // FirePoint pozisyonunda lazer oluştur
    Instantiate(laserPrefab, firePoint.position, firePoint.rotation);
}
```

Project penceresinde sađ tıklayıp, **Create** → **Material** seęelim ve Laser_mat ismini verelim. **Inspector** penceresinde bu materyalin rengini deęiřtirin. Bu materyali kapsülün üzerine sürükleyerek ekleyin



Space tuřuna basıldıęında Laser prefab'den laser oluřtmamız için öncelikle Laser Scripti oluřturmamız gerekiyor. Scripts klasöründen Create ->C#Script yapıp Laser_sc isimli scripti oluřturuyoruz.