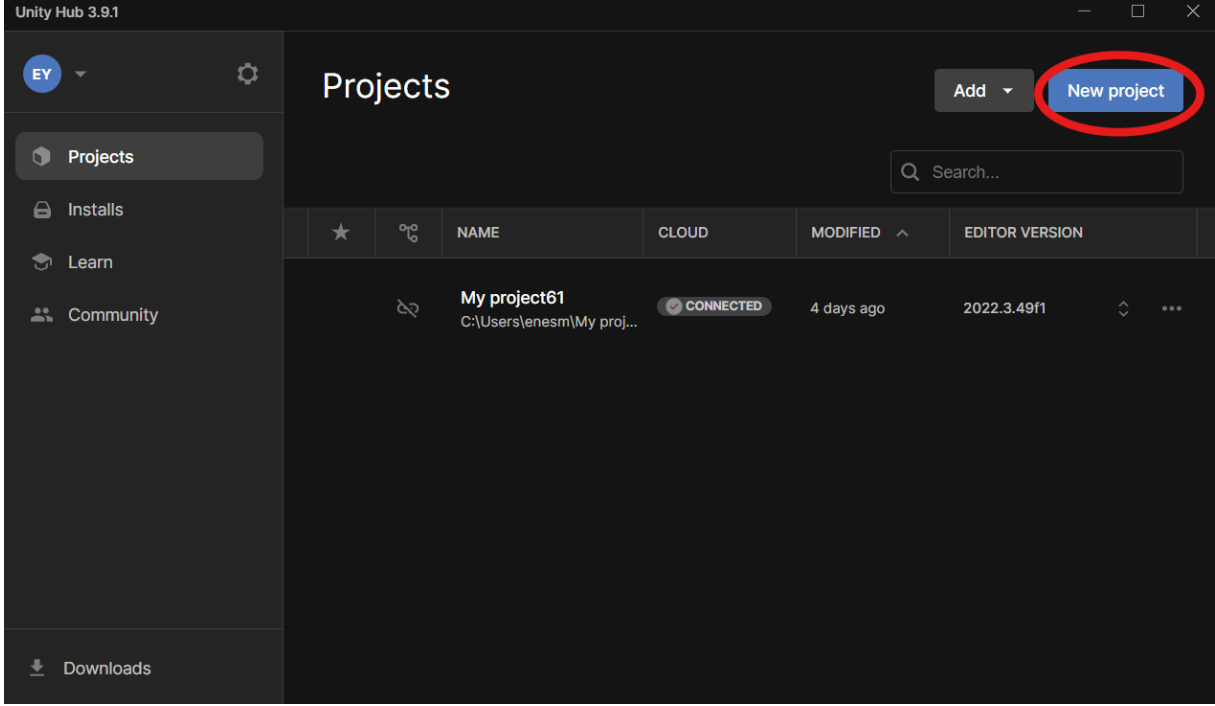
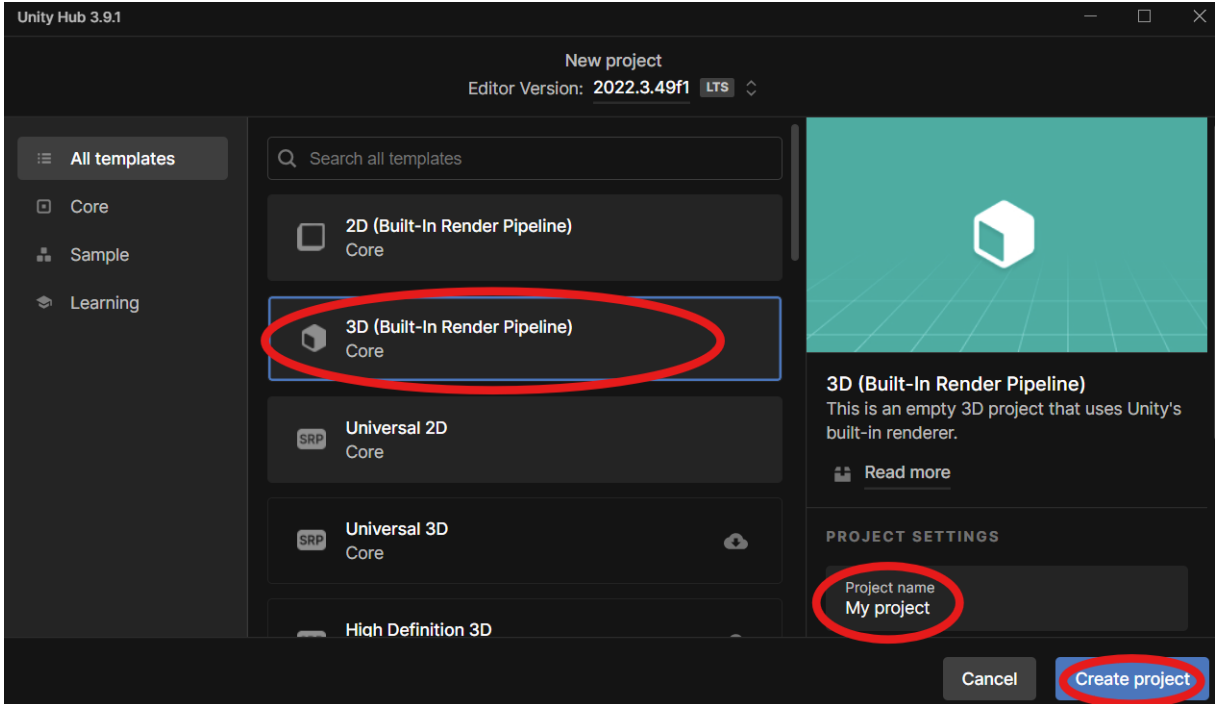


Unity Kısa Rehber

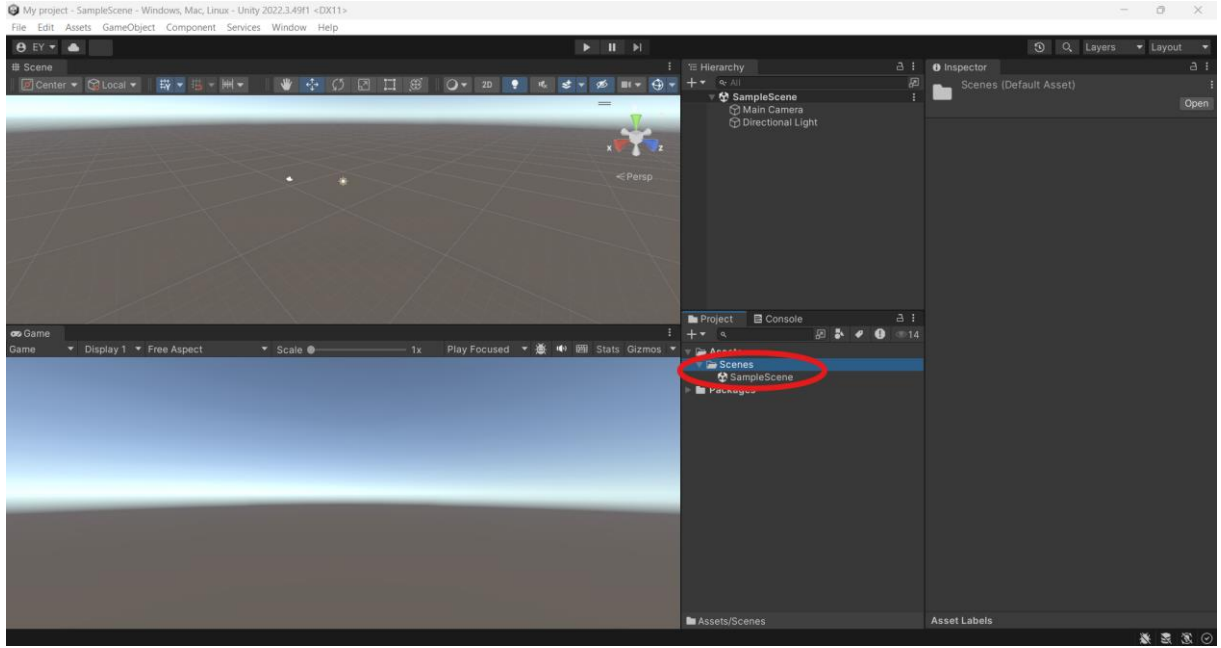
Unity'yi indirip açtıktan sonra eğer önceden Unity hesabınız varsa karşınıza gelen ekrandaki alanları doldurun. Eğer hesabınız yoksa Unity hesabınızı açın ve tekrar bu ekrana gelerek bilgilerinizi girin. Unity 2022 versiyonunu Installs kısmından indirin. Daha sonra aşağıdaki ekran görüntüsünde de görüleceği üzere sağ üstteki new Project Kısımına tıklayın.



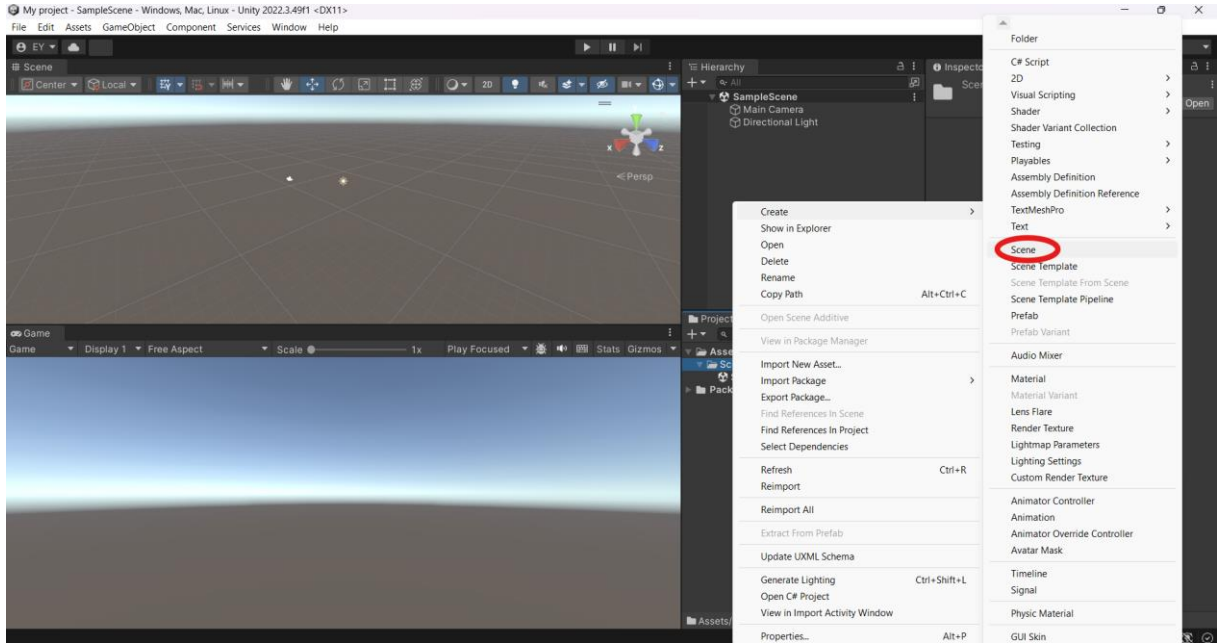
Burada açılan kısımda 3D kısmını seçip sağ alttan Project Name Kısımına istediğiniz adı verin. Sağ alttaki Create Project butonuna tıklayarak proje açma işlemi bitirin



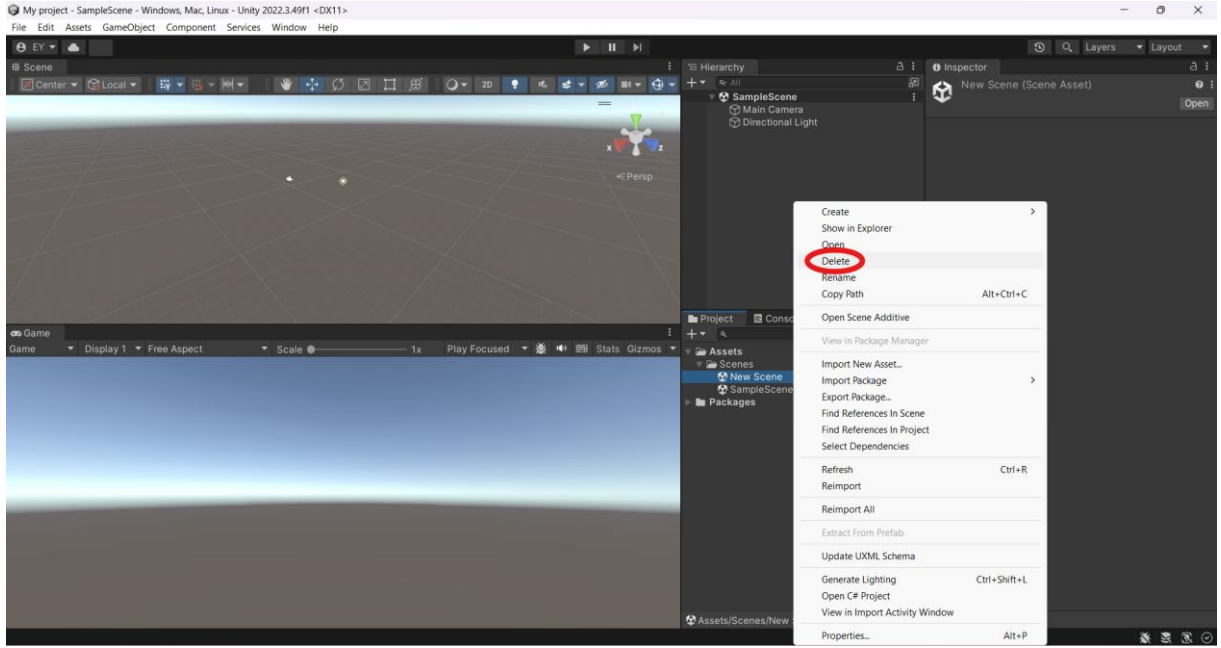
Bu açılan ekranda Scenes Kısmında default olarak SampleScene isimli bir sahne geldi. Şimdi yeni sahne ekleme ve mevcut sahneyi silme işlemini yapalım:



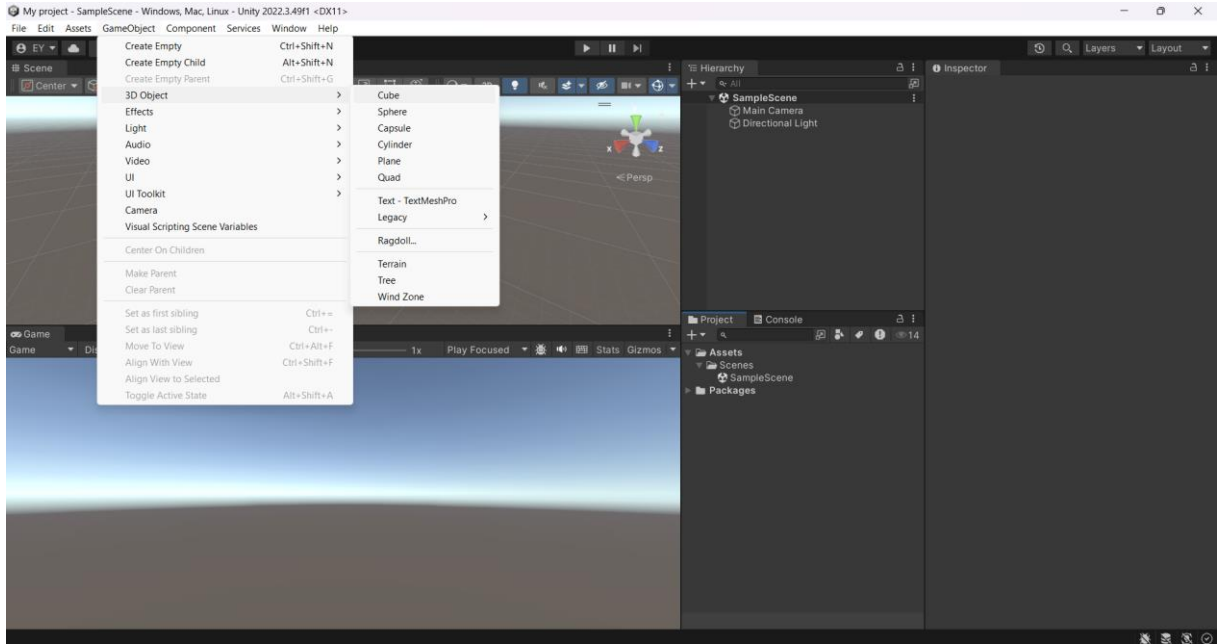
Sahne ekleme için Scenes'in üstüne sağ fare tuşuna basıp, sonra Create kısmından Scene'ye basarak oluşturulabilir.



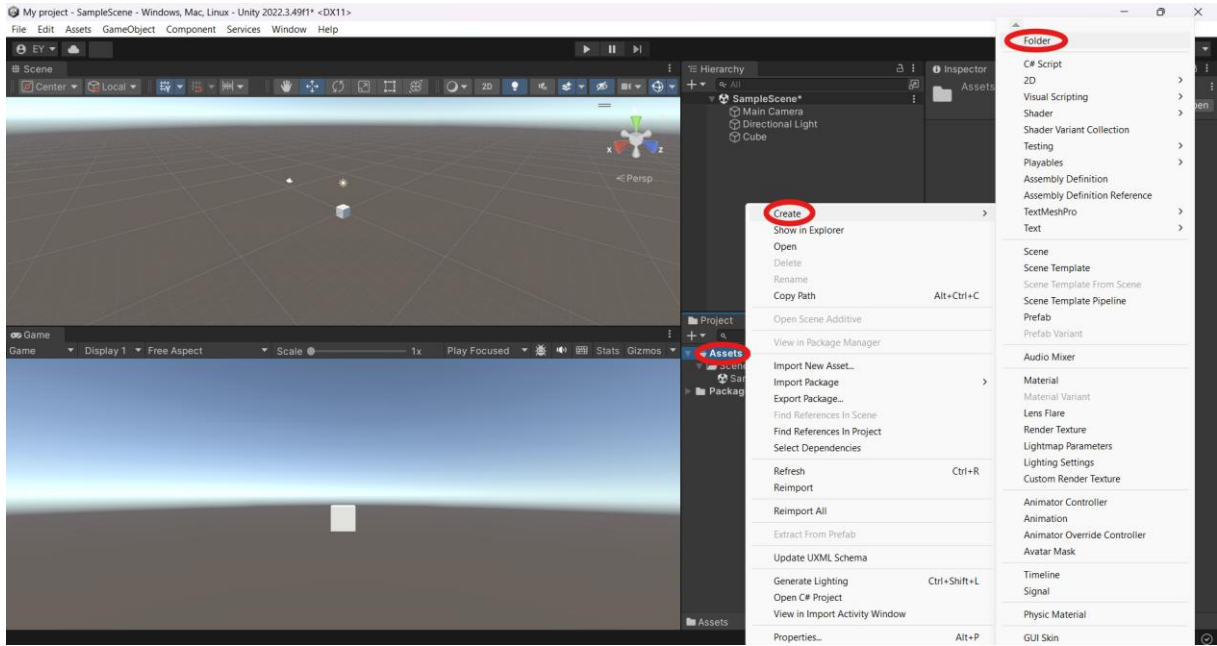
Sahneyi silmek için mevcut sahnenin üzerine sağ fare tuşu ile basıp açılan kısımdan delete'ye basınca ekran silinir



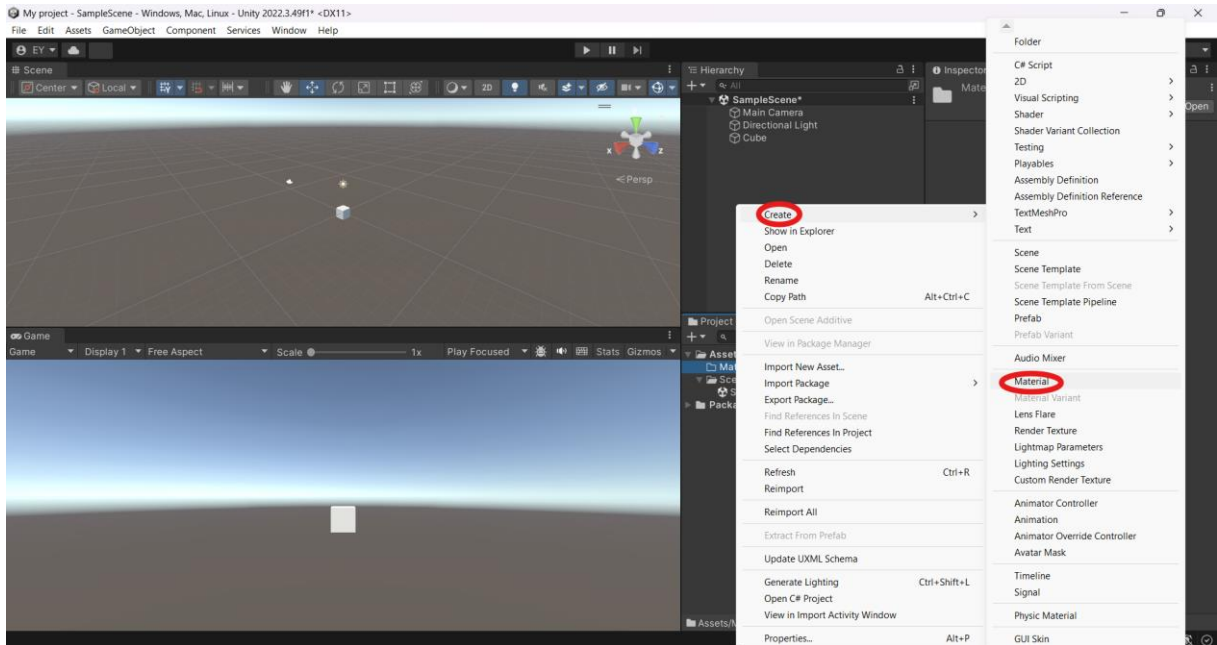
GameObject kısmından 3D Object'in altındaki Cube'ü tıklayarak yeni Küp ekleyin



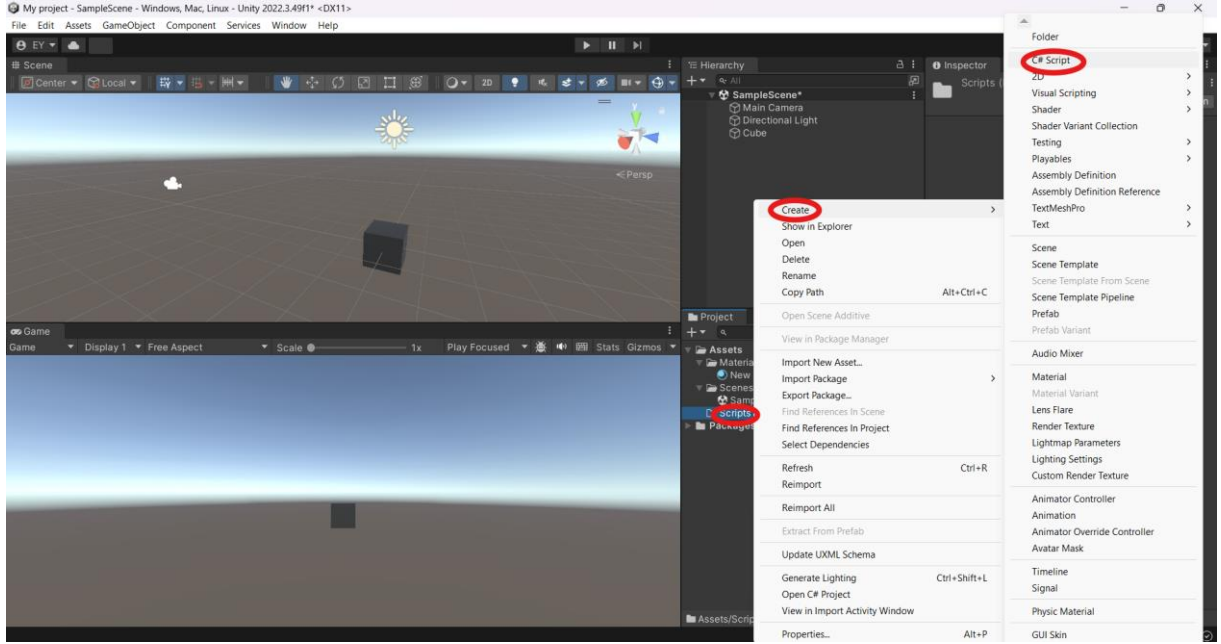
Materyal eklemeden önce Assets içinde Materials adlı bir klasör oluşturalım



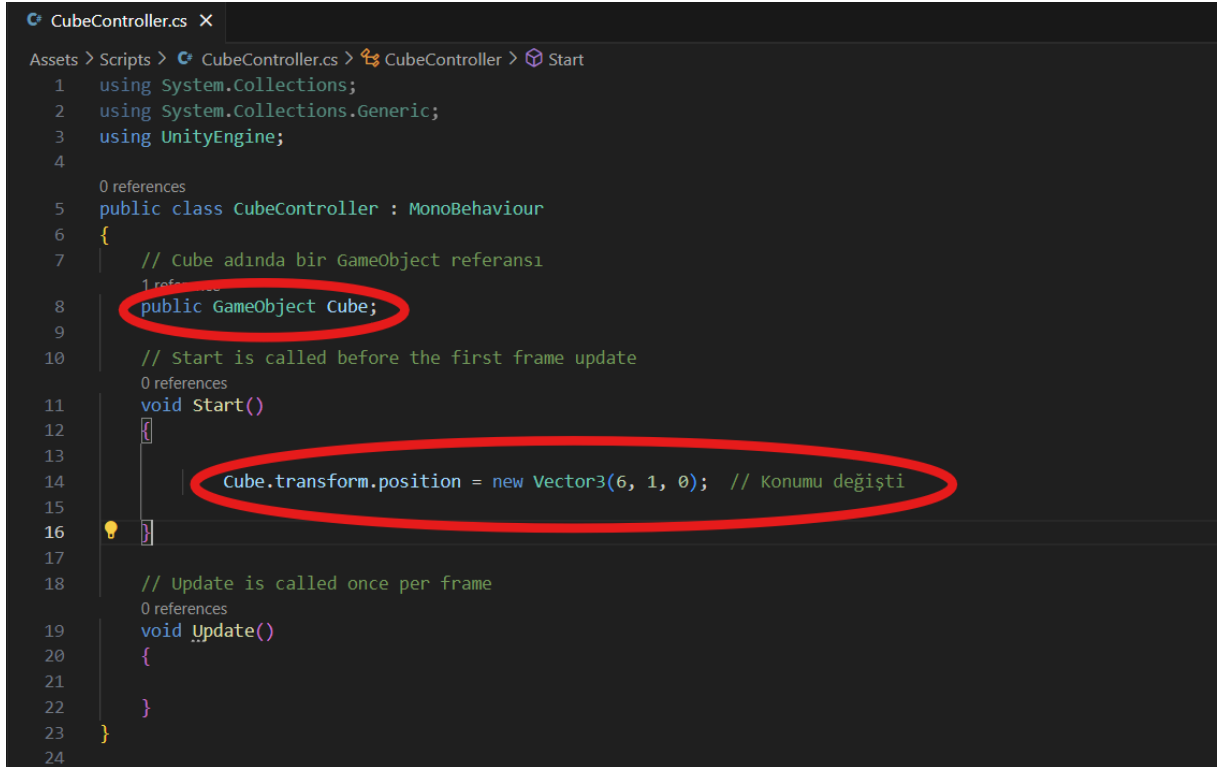
Bu Klasörün üzerine farenin sağ kısmıyla basıp Create-> Material şeklinde materyal oluşturulur. Bu material'ın Albedo'sunu değiştirebilirsin. Sonra bu nesneyi sürükleyip bırak yöntemiyle sol üstteki sahnedeki kübün üstüne bırak.



Önceki kısımdaki gibi bu sefer adı Scripts olan bir klasör oluştur ve bunun içine Create ve C# Script şeklinde olan kısım script oluştur.



Script'in içine şu komutları koyarak Cube adlı nesnemizin yerini değiştirelim. Buradaki 6->x'in pozisyonu 1->y'nin pozisyonu 0-> z'nin pozisyonudur.



Yine script'in içine aynı komutu koyup sadece parametrelerini (1,0,0) şeklinde verirse sürekli ve hızlı şekilde x ekseninde yol alır

```
CubeController.cs
Assets > Scripts > CubeController.cs > ...
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 // 0 references
6 public class CubeController : MonoBehaviour
7 {
8     // 2 references
9     // Cube adında bir GameObject referansı
10    public GameObject Cube;
11
12    // Start is called before the first frame update
13    // 0 references
14    void Start()
15    {
16        Cube.transform.position = new Vector3(6, 1, 0); // Konumu değişti
17    }
18
19    // Update is called once per frame
20    // 0 references
21    void Update()
22    {
23        Cube.transform.position += new Vector3(1, 0, 0); // Konum sürekli şekilde değişiyor
24    }
25 }
```

Yine script'in update kısmının içine aynı komutu koyup parametrelerini (1,0,0) şeklinde verip Time.deltaTime ile çarparsak her geçen zamanda x ekseninde 1'er birim hareket eder

```
CubeController.cs X
Assets > Scripts > CubeController.cs > ...
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 // 0 references
6 public class CubeController : MonoBehaviour
7 {
8     // 2 references
9     // Cube adında bir GameObject referansı
10    public GameObject Cube;
11
12    // Start is called before the first frame update
13    // 0 references
14    void Start()
15    {
16        Cube.transform.position = new Vector3(6, 1, 0); // Konumu değişti
17    }
18
19    // Update is called once per frame
20    // 0 references
21    void Update()
22    {
23        Cube.transform.position += new Vector3(1, 0, 0) * Time.deltaTime; // Konum sürekli şekilde değişiyor
24    }
25 }
```

speed değişkeni oluşturdum ve public yaparak Unity arayüzünden değeri ayarlanabilir hale getirdik. private olarak tanımladığımızda Unity üzerinden değeri değiştirilemez, sadece script içinde kullanılabilir

```
0 references
5 public class CubeController : MonoBehaviour
6 {
7     // Cube adında bir GameObject referansı
8     public GameObject Cube;
9     public float speed = 1f;
10
11     // Start is called before the first frame update
12     void Start()
13     {
14         Cube.transform.position = new Vector3(6, 1, 0); // Konumu değişti
15     }
16
17     // Update is called once per frame
18     void Update()
19     {
20         Cube.transform.position += new Vector3(1, 0, 0) * speed * Time.deltaTime; // Konum sürekli şekilde değişiyor
21     }
22 }
```

Vertical ekseninde (yani ileri/geri yön tuşları) hareketi kontrol etmesi için bu kısımları kodumuza ekliyoruz

```
CubeController.cs X
Assets > Scripts > CubeController.cs > ...
4
5 public class CubeController : MonoBehaviour
6 {
7     // Cube adında bir GameObject referansı
8     public GameObject Cube;
9     public float speed = 1f;
10
11     // Start is called before the first frame update
12     void Start()
13     {
14         Cube.transform.position = new Vector3(6, 1, 0); // Konumu değişti
15     }
16
17     // Update is called once per frame
18     void Update()
19     {
20         float move = Input.GetAxis("Vertical");
21         Cube.transform.position += new Vector3(0, move, 0) * speed * Time.deltaTime;
22     }
23 }
```

Hem yatay hem dikey kontrolü sağlamak için bu sefer Horizontal ekseninde (yani sağ/sol yön tuşları) hareketi kontrol etmek için bu kısımları ekledik. Şimdi kodumuz play tuşuna basıldığında hem sağ-sol hem yukarı-aşağı yönde gidebilecek bir durumda.

```
4 // using UnityEngine;
5 0 references
6 public class CubeController : MonoBehaviour
7 {
8     // Cube adında bir GameObject referansı
9     1 reference
10    public GameObject Cube;
11    1 reference
12    public float speed = 1f;
13
14    // Start is called before the first frame update
15    0 references
16    void Start()
17    {
18        Cube.transform.position = new Vector3(6, 1, 0); // Konumu değişti
19    }
20
21    // Update is called once per frame
22    0 references
23    void Update()
24    {
25        float moveVertical = Input.GetAxis("Vertical");
26        float moveHorizontal = Input.GetAxis("Horizontal");
27        transform.position += new Vector3(moveHorizontal, 0, moveVertical) * speed * Time.deltaTime;
```

Bu çalışmanın son halinin kodlarını paylaştığım GitHub sayfası:
https://github.com/enesmalikyilmaz/Unity_Kisa_Rehber