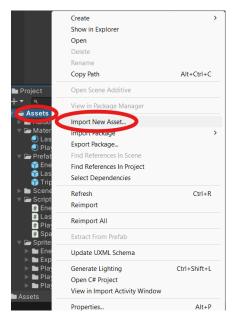
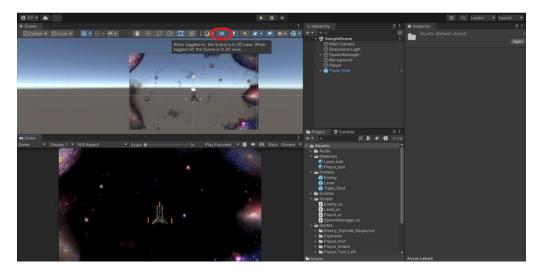
UNITY REHBERI

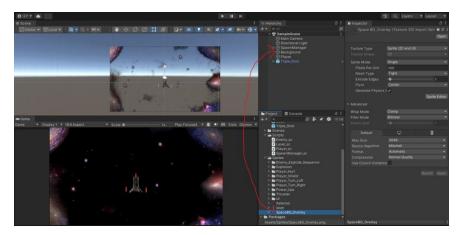
Materials, Audio ve Sprites asset'lerinin projeye import etmek için assers klasörünün üstüne farenin sağ kısmıyla tıklayıp Import New Asset kısmından ilgili dosyalar import edilebilir



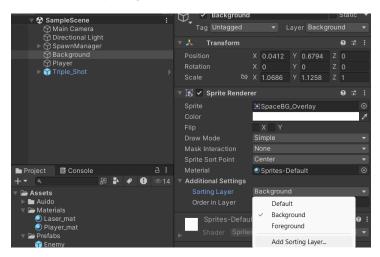
Perspektif görünümü, 2D-3D görünüm arasında geçiş yapmak için bu düğmeyi kullanabilirsiniz



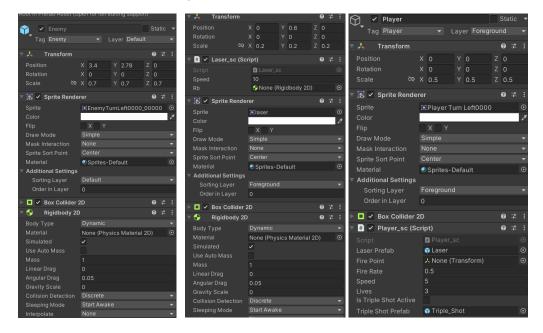
Arkaplan için sprite kullanımını etkinleştirmek için Import ettiklerimizden SpaceBG_Overlay'i sürükleyip bırakıp ismini ve layer'ını Background olarak değiştirelim. Sonra da ekrana sığdırmak için Scene kısmından ayarlayın.



Sorting layer kullanımı için Add Sorting Layer seçeneğiyle yeni katmanlar ekleyerek, Player, Enemy ve Arkaplan gibi objelerin sırasını belirleyebilirsin.



Player, Enemy ve Laser nesnelerinin iki boyutlu olarak tekrar oluşturulması için nesnelerde şu düzenlemeler yapılmalı: Rigitbody 2D, Box Collider 2D, Sprite Renderer eklenmelidir



Kodda 2D için gerekli değişikliklerin yapılması için de laser.sc ile enemy.sc içinde 2D olarak değiştirilmesi gereken yerler:

```
public class Enemy sc : MonoBehaviour
                                                                void Update()
using System.Collections;
using UnityEngine;
                                                                        float randomX = Random.Range(-9.4f,+9.4f);
                                                                        transform.position = new Vector3(randomX,7.5f,transform.position.z);
    1 reference
public float speed = 10f;
                                                                voi OnTriggerEnter2D(Collider2D other){
                                                                if(other.tag == "Player"){
    2 references
publi Rigidbody2D );
                                                                    Player_sc player_sc = other.transform.GetComponent<Player_sc>();
    void Start()
                                                                    if(player_sc != null){
                                                                        player_sc.Damage();
       rb = GetComponent Rigidbody2D> );
       rb.velocity = Vector3.up * speed;
                                                                    Destroy(this.gameObject);
```

Enemy ve Laser'den tekrar prefab oluşturmak için yukarıda düzenlediğimiz prefableri hiyerarchy'e sürükleyip bırakmak lazım

https://github.com/enesmalikyilmaz/Unity_Kisa_Rehberi