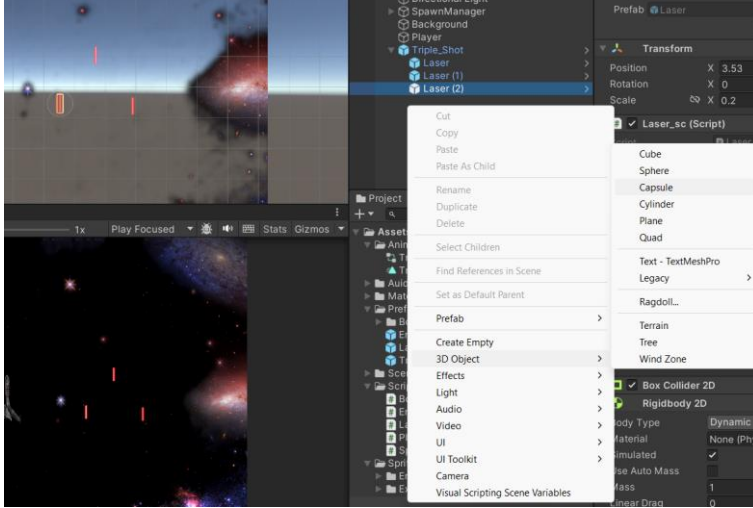


Unity Rehberi

Üçlü atış bonusu: Laser'den iki kopya daha oluşturup bu üç laser'in konumlarını ayarlamak için 3 tane laser nesnesi oluşturduk. Ardından boş bir oyun nesnesi oluşturup üç laser'i bunun child'ı olarak atamak için 3 laseri de tek tek Triple_Shot ismini verdiğimiz boş oyun nesnesine attım. Bu şekilde 3'ü de Triple_shot'un child'ı oldu



Bu oyun nesnesini prefab klasörümüze sürükleyerek bir prefab de yapmış olduk

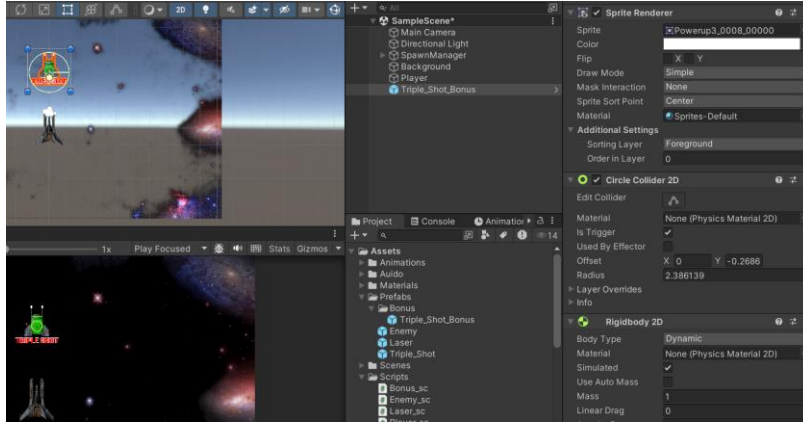
Üçlü bonusun hangi durumlarda aktive edileceğinin mantığını bu şekilde oluşturdum. Eğer Player ile çarpışırsa bonus devreye girecek

```
14 // Update is called once per frame
15 0 references
16 void Update()
17 {
18     transform.Translate(Vector3.down*speed*Time.deltaTime);
19     if(transform.position.y<-5.8f){
20         Destroy(this.gameObject);
21     }
22 }
23 0 references
24 void OnTriggerEnter2D(Collider2D other){
25     if(other.tag == "Player")
26     {
27         Player_sc player_sc = other.transform.GetComponent<Player_sc>();
28         if(player_sc != null){
29             player_sc.ActiveTripleShot();
30         }
31         Destroy(this.gameObject);
32     }
33 }
34 }
35 }
```

Üçlü bonus sprite'ı toplandığında belirli bir süre için üçlü bonus'u etkinleştiriyoruz

```
1 reference
85 public void ActiveTripleShot(){
86
87     isTripleShotActive = true;
88
89     StartCoroutine(TripleShotBonusDisableRoutine());
90
91
92
93 }
94
95 1 reference
96 IEnumerator TripleShotBonusDisableRoutine()
97 {
98     yield return new WaitForSeconds(5.0f);
99
100     isTripleShotActive = false;
101 }
```

Üçlü bonus sprite'ından bir nesne oluşturdum, ölçeğini ayarladım, circle collider2D ve rigidbody2D ekleyip, sorting layer'ı düzenledim



Bonus_sc oluşturarak üçlü bonus nesnesi ile ilişkilendim, script ile nesnenin belirli bir hızla hareket etmesini sağladım. Ekran dışına çıktığında nesneyi yok ettim. Çarpışma kontrolü eklendi.

```
14 // Update is called once per frame
15 0 references
16 void Update()
17 {
18     transform.Translate(Vector3.down*speed*Time.deltaTime);
19     if(transform.position.y<-5.8f){
20         Destroy(this.gameObject);
21     }
22 }
23
24 0 references
25 void OnTriggerEnter2D(Collider2D other){
26     if(other.tag == "player")
27     {
28         Player_sc player_sc = other.GetComponent<Player_sc>();
29         if(player_sc != null){
30             player_sc.ActiveTripleShot();
31         }
32         Destroy(this.gameObject);
33     }
34 }
35 }
```

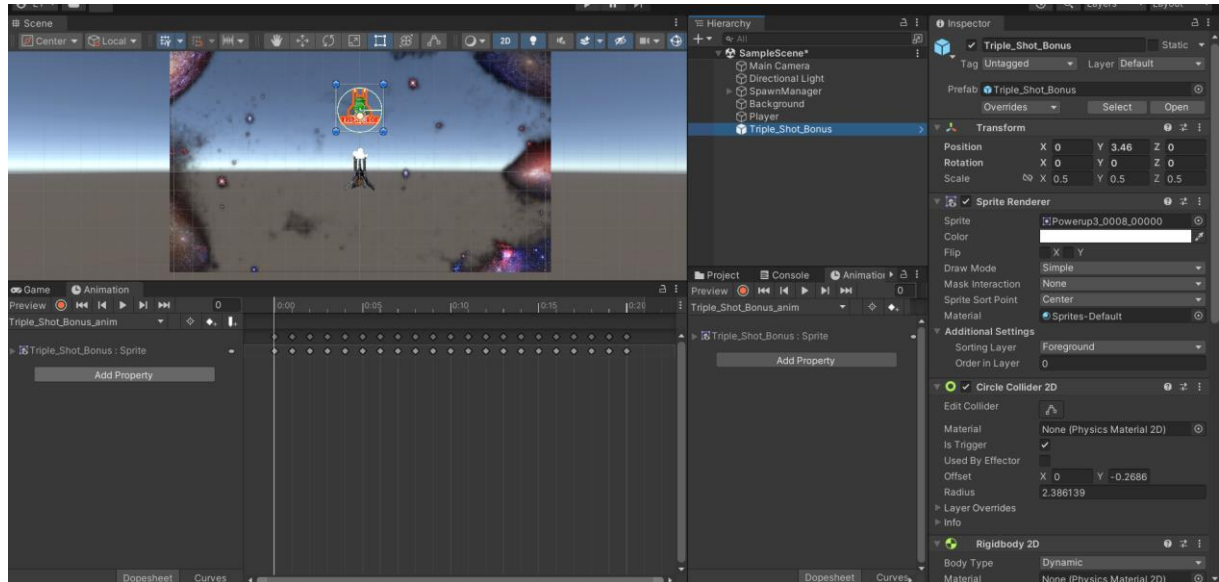
Player kodu içinden üçlü bonus koduna erişip üçlü bonus'u etkinleştirmiştik

```

1 reference
85 public void ActiveTripleShot(){
86
87     isTripleShotActive = true;
88
89     StartCoroutine(TripleShotBonusDisableRoutine());
90
91
92
93 }
94
1 reference
95 IEnumerator TripleShotBonusDisableRoutine()
96 {
97     yield return new WaitForSeconds(5.0f);
98
99     isTripleShotActive = false;
100
101 }

```

Triple_Shot_Bonus nesnesini seçili haldeyken Game kısmına sağ tıklayıp add tab deyip Animation'ı seçiyoruz. Ardından add property diyerek daha önceden projemize eklediğimiz animasyonları seçiyoruz .Üçlü atış bonusu nesnesi için animasyon eklemiş oluyoruz



SpawnManager üçlü atış bonusunu da dikkate alacak şekilde düzenlendi

```
1 reference
IEnumerator SpawnBonusRoutine()
{
    while(stopSpawning == false)
    {
        Vector3 position = new Vector3(Random.Range(-9.4f,9.4f),7.4f,0);
        Instantiate(tripleShotBonusPrefab,position,Quaternion.identity);
        yield return new WaitForSeconds(7.0f);
    }
}

1 reference
public void OnPlayerDeath()
{
    stopSpawning= true;
}

0 references
void Start()
{
    StartCoroutine(SpawnEnemyRoutine());
    StartCoroutine(SpawnBonusRoutine());
}
```

https://github.com/enesmalikyilmaz/Unity_Kisa_Rehberi