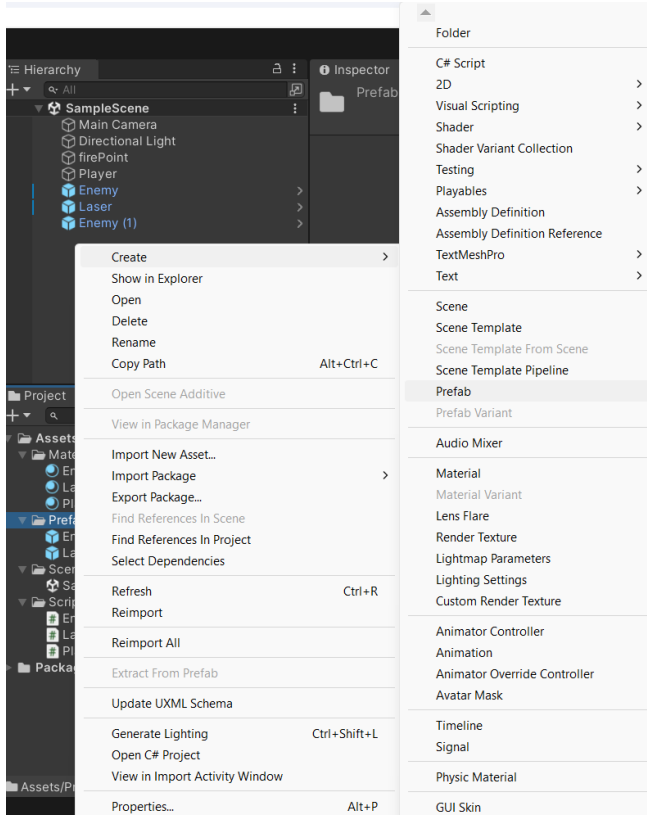
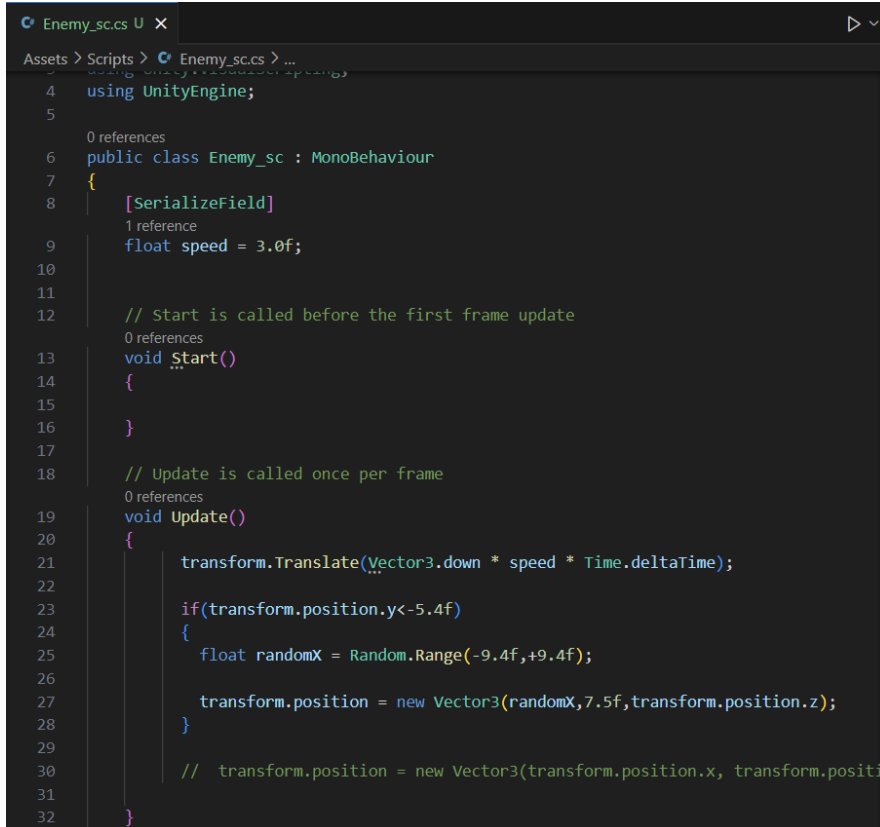


Unity Rehberi-3

Enemy prefab'ini Prefabs klasöründe oluştur

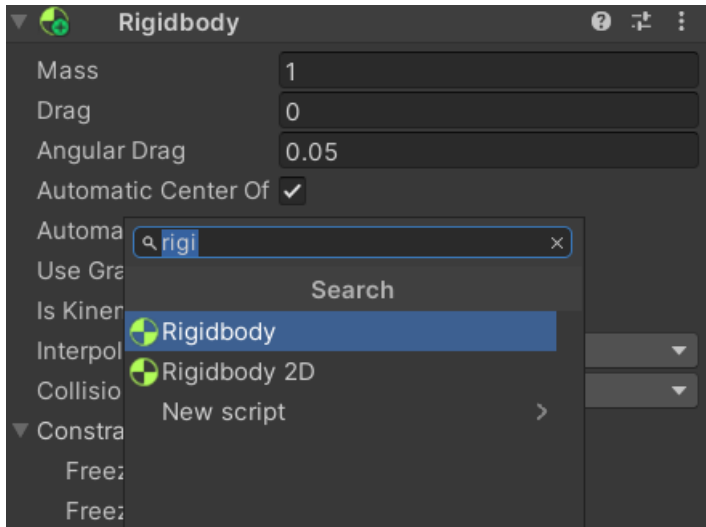


Enemy nesnesinin hareketini sağlayan kodu, scripts klasörünün içinde enemy_sc içinde yazalım

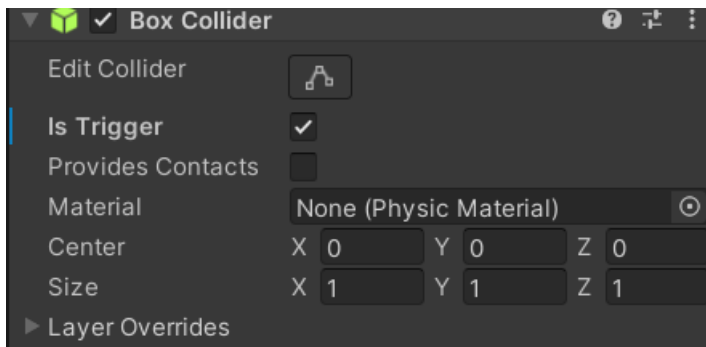


Rigidbody ve Collision componentlerini nasıl ekleyeceğimizi görelim:

Enemy prefab'inin içinde addComponent'ten Rigidbody'i ekle



Yine aynı kısımdan Box Collider kısmından Is Trigger kısmını işaretle



OnTriggerEnter fonksiyonu ve çarpışmaların tespiti için yapılan değişiklikler

```
0 references
34 void OnTriggerEnter(Collider other){
35
36     if(other.tag == "Player"){
37         Player_sc player_sc = other.transform.GetComponent<Player_sc>();
38
39         player_sc.Damage();
40
41         Destroy(this.gameObject);
42     }else if(other.tag == "Laser"){
43         Destroy(other.gameObject);
44         Destroy(this.gameObject);
45     }
46
47 }
48
49 }
```

Oyuncu hasar alma işlemleri için:

```
2 references
public void Damage()
{
    lives --; // Her çarpışmada bir can eksilir

    if (lives <= 0)
    {
        Destroy(this.gameObject);           // Oyuncunun ölüm işlemleri burası
    }
}

0 references
void OnTriggerEnter(Collider other)
{
    if (other.CompareTag("Enemy"))
    {
        Damage();
    }
}
}
```