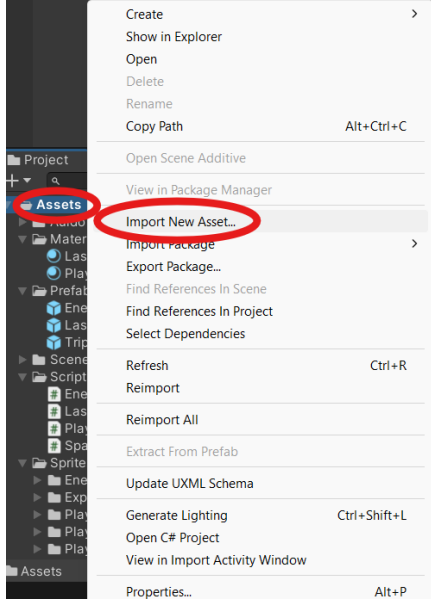
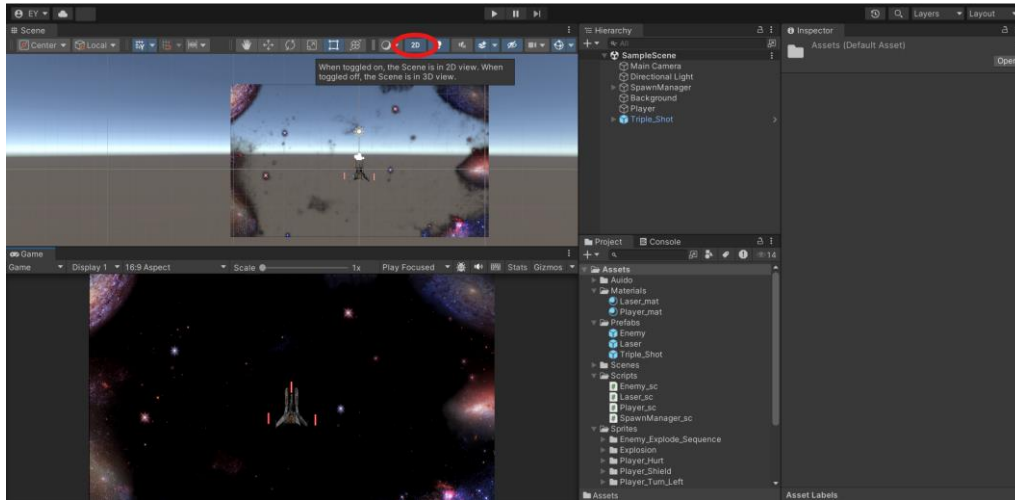


UNİTY REHBERİ

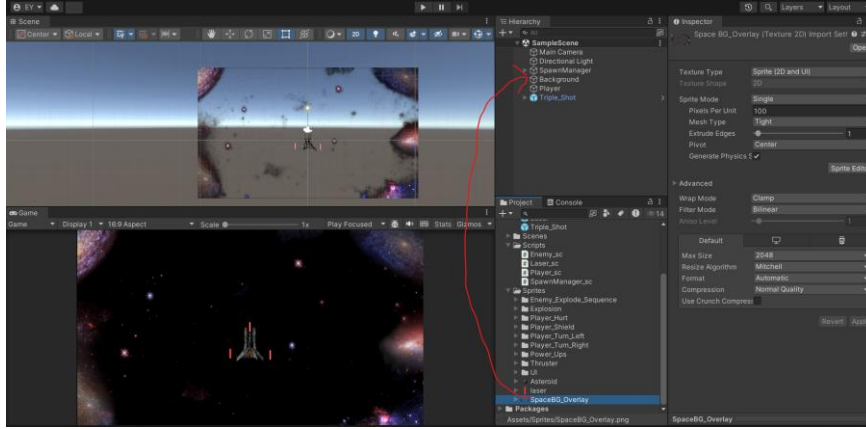
Materials, Audio ve Sprites asset'lerinin projeye import etmek için assers klasörünün üstüne farenin sağ kısmıyla tıklayıp Import New Asset kısmından ilgili dosyalar import edilebilir



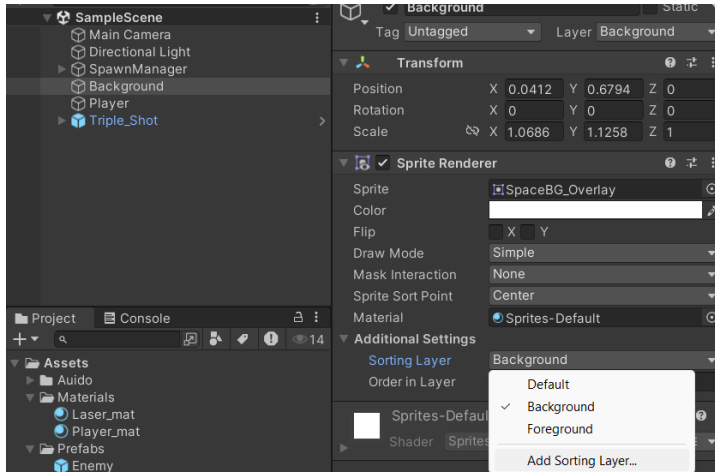
Perspektif görünümü, 2D-3D görünüm arasında geçiş yapmak için bu düğmeyi kullanabilirsiniz



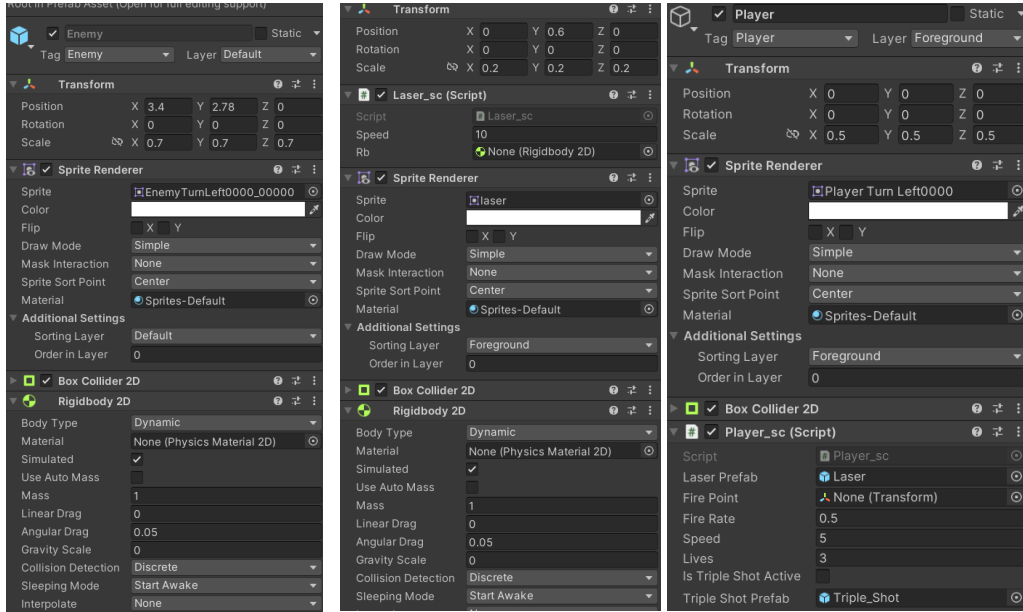
Arkaplan için sprite kullanımını etkinleştirmek için Import ettiklerimizden SpaceBG_Overlay'ı sürükleyip bırakıp ismini ve layer'ını Background olarak değiştirelim. Sonra da ekrana sığdırmak için Scene kısmından ayarlayalım.



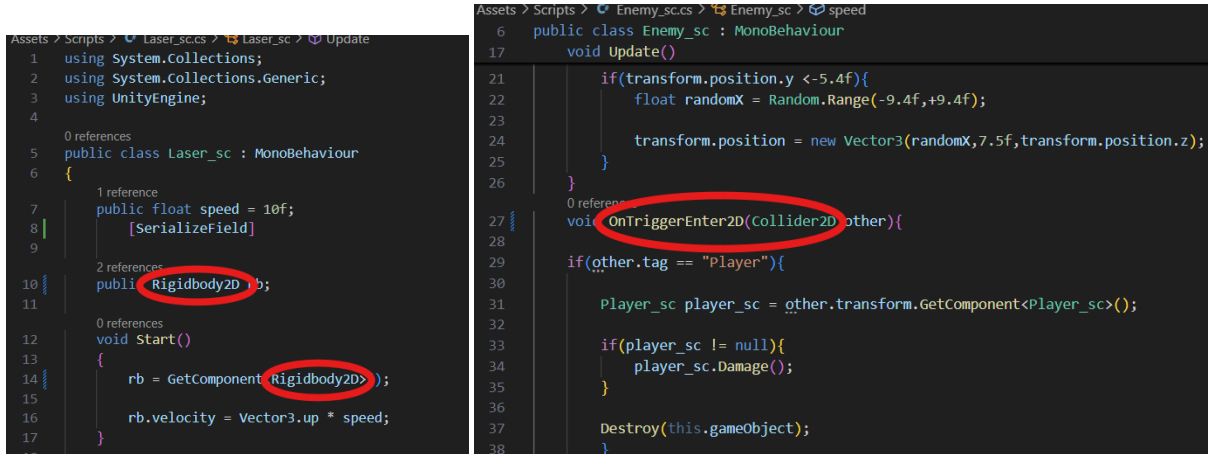
Sorting layer kullanımı için Add Sorting Layer seçeneğiyle yeni katmanlar ekleyerek, Player, Enemy ve Arkaplan gibi objelerin sırasını belirleyebilirsiniz.



Player, Enemy ve Laser nesnelerinin iki boyutlu olarak tekrar oluşturulması için nesnelerde şu düzenlemeler yapılmalı: Rigidbody 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:



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

https://github.com/enesmalikyilmaz/Unity_Kisa_Rehberi