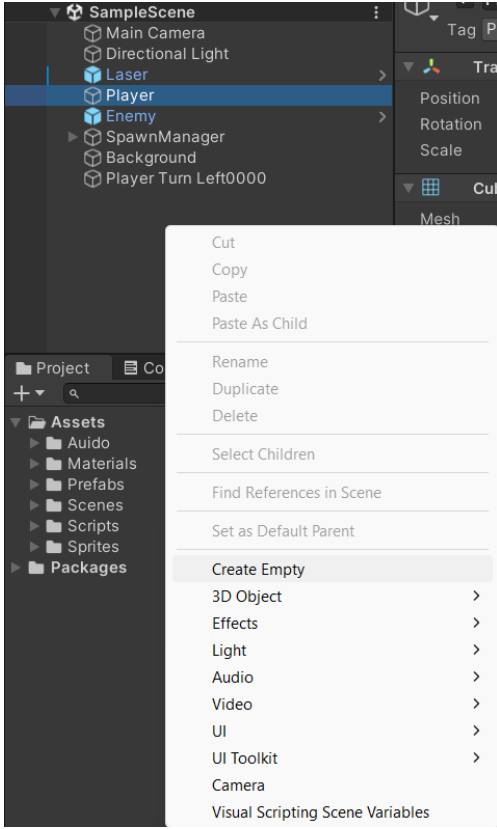
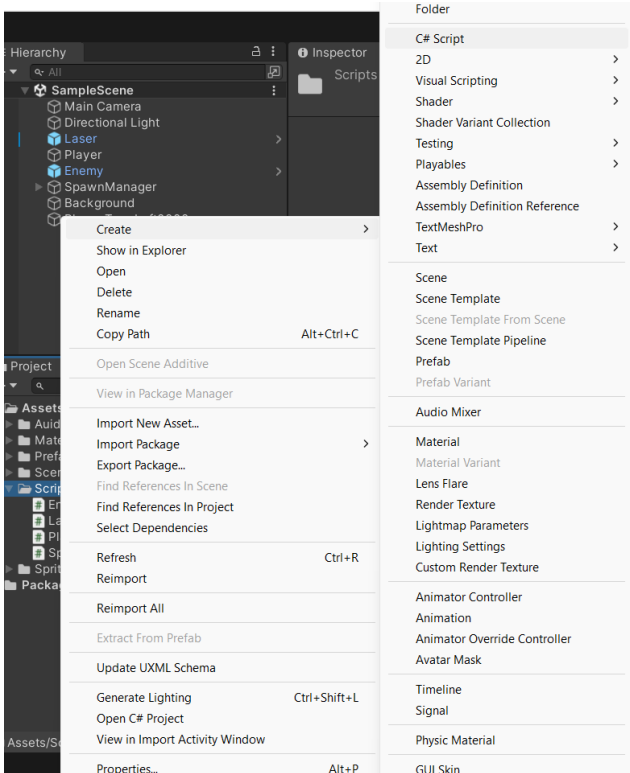


## Unity Rehberi

Hierarchy kısmından sağ fare tuşu ile Create Empty şeklinde oluşturun.



Scripts klasöründen Create -> C# Scripts kısmından bu Spawn Manager nesnesine bağlı script oluşturun

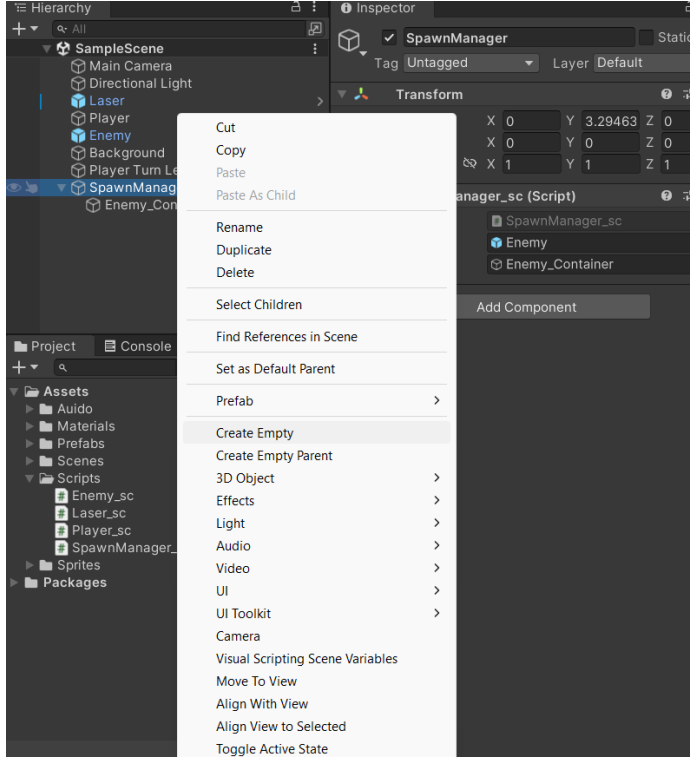


Buradaki fonksiyonu yazıyoruz ve her 5 saniyede bir random bir yerde enemy üretiyoruz, coRoutine ile.

```
Assets > Scripts > SpawnManager_sc.cs > SpawnManager_sc > OnPlayerDeath
using UnityEngine;

4
2 references
5 public class SpawnManager_sc : MonoBehaviour
6 {
7     [SerializeField]
8     GameObject enemyPrefab;
9     [SerializeField]
10    GameObject enemyContainer;
11    // Start is called before the first frame update
12    bool stopSpawning = false;
13    IEnumerator SpawnRoutine(){
14
15        while(stopSpawning == false)
16        {
17            Vector3 position = new Vector3(Random.Range(-9.4f,9.4f),7.4f,0);
18            GameObject new_enemy = Instantiate(enemyPrefab,position,Quaternion.identity);
19            new_enemy.transform.parent = enemyContainer.transform;
20            yield return new WaitForSeconds(5.0f);
21        }
22    }
23
```

SpawnManager kısmına farenin sağ tarafıyla basıp Create Empty ile Enemy\_Container adında bir children oluşturalım



Başta stop spawning = false yapılır sonra oyuncu yok olursa bu fonksiyon çalışır ve true olunca spawn işlemi durur

```
23     1 reference
24     public void OnPlayerDeath()
25     {
26         stopSpawning= true;
27     }
```

Bu fonksiyonu player\_sc klasörünün içine yazınca player\_sc sınıfından bir oyuncu yok olduğunda çağırılması.

```
14     SpawnManager_sc spawnManager_sc;
15
16     0 references
17     void Start(){
18         spawnManager_sc = GameObject.Find("Spawn_Manager").GetComponent<SpawnManager_sc>();
19         if(spawnManager_sc== null){
20             Debug.Log("Spawn_Manager oyun nesnesi bulunamadı");
21         }
22     }
```

[https://github.com/enesmalikyilmaz/Unity\\_Kisa\\_Rehberi](https://github.com/enesmalikyilmaz/Unity_Kisa_Rehberi)