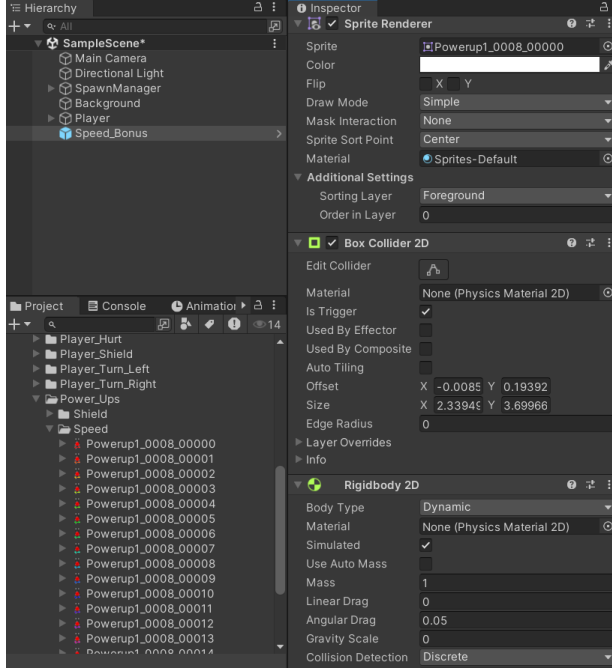


Unity Dersleri

Sprites->Power_Ups->Speed altından bir tane powerup'ı hierarchy'ye at ve onu bu şekilde düzenle, adını Speed_Bonus yap



Bonus script'ini modüler hale getirmek için bonus_sc'de şu değişikliği yaptım.

```
27 void OnTriggerEnter2D(Collider2D other){
28     if(other.tag == "Player")
29     {
30         Player_sc player_sc = other.transform.GetComponent<Player_sc>();
31         if(player_sc != null){
32             if(bonusId == 0)
33             {
34                 player_sc.ActiveTripleShot();
35             }
36             else if(bonusId == 1)
37             {
38                 player_sc.ActivateSpeedBonus();
39             }
40         }
41     }
42 }
```

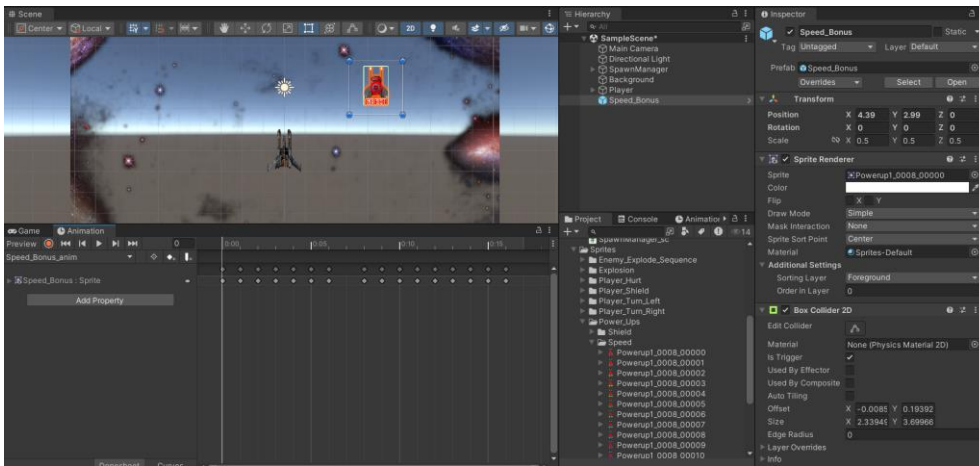
Player script'i içinde hız çarpanı değişkeni ve hız bonus'unun aktif olup olmadığı ile ilgili olan isSpeedBonusActive değişkenini tanımladık. Hız bonus'unu aktifleştirmek için fonksiyon tanımladık ve hız bonus'unu pasif hale getirecek rutini de tanımladık burada.

```
108     public void ActivateSpeedBonus(){
109
110         isSpeedBonusActive = true;
111
112         speed *= speedMultiplier;
113
114         StartCoroutine(SpeedBonusDisableRoutine());
115     }
116     IEnumerator SpeedBonusDisableRoutine()
117     {
118         yield return new WaitForSeconds(5.0f);
119         speed /= speedMultiplier;
120
121         isSpeedBonusActive = false;
122     }
123 }
```

SpawnManager'ı düzenleyerek belirli aralıklarla tüm bonusları başta verdiğimiz numalara göre ürettik

```
28     IEnumerator SpawnBonusRoutine()
29     {
30         while(stopSpawning == false)
31         {
32             Vector3 position = new Vector3(Random.Range(-9.4f,9.4f),7.4f,0);
33             int randomBonus = Random.Range(0, bonusPrefabs.Length);
34             Instantiate(bonusPrefabs[randomBonus], position, Quaternion.identity);
35             yield return new WaitForSeconds(7.0f);
36         }
37     }
```

Hız bonusu için animasyon eklemek için önce hierarchy sekmesinden ona tıklayıp önceki bölümde eklediğimiz Animations kısmına tıklayıp orada powerups'ları içine attım.



https://github.com/enesmalikyilmaz/Unity_Kisa_Rehberi