**İÇİNDEKİLER**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Sayfa No |
| IEEE ETİK KURALLARI | II |
| ÖNSÖZ | III |
| İÇİNDEKİLER | IV |
| ÖZET | VI |
| 1. GENEL BİLGİLER | 1 |
| 1.1. Oyun Motoru Nedir? | 1 |
| 1.2. Unity Nedir? | 1 |
| 1.2.1. Neden Tercih Edilmeli? | 2 |
| 1.2.2. Hangi Platformları Destekler? | 2 |
| 1.2.3. Hangi İşletim Sistemlerinde Çalışır? | 3 |
| 1.2.4. Hangi Programlama Dilleriyle Kullanılır? | 3 |
| 1.2.5. Unity ile Yapılan Bazı Oyunlar | 3 |
| 1.2.6. Teknik Tanımlamalar | 3 |
| 1.2.7. Nesneler | 5 |
| 1.2.8. Sınıflar | 5 |
| 1.3. 2D ve 3D Oyunlar Arasındaki Farklılıklar | 5 |
| 2. YAPILAN ÇALIŞMALAR | 6 |
| 2.1. Giriş | 6 |
| 2.2. 2D Platformer Oyunu | 6 |
| 2.2.1. Animasyon Eklenmesi | 8 |
| 2.2.2. Scriptlerin Eklenmesi | 9 |
| 2.2.2.1. Oyuncu Scripti | 9 |
| 2.2.2.2. havadaMi Scripti | 12 |
| 2.2.2.3. KameraTakip Scripti | 13 |
| 2.2.2.4. Hud Scripti | 13 |
| 2.2.2.5. Diken Scripti | 14 |
| 2.2.2.6. DusmanUzak Scripti | 14 |
| 2.2.2.7. AtesAraligi Scripti | 15 |
| 2.2.2.8. Mermi Scripti | 16 |
| 2.2.2.9. DusenPlatform Scripti | 16 |
| 2.2.3. Müzik Eklenmesi | 16 |
| 2.2.4. Oyunun Tamamlanması | 16 |
| 2.3. Multiplayer Labirent Oyunu | 17 |
| 2.3.1. Scriptlerin Eklenmesi | 18 |
| 2.3.1.1. OyuncuKontrolleri Scripti | 18 |
| 2.3.1.1. Mermi Scripti | 19 |
| 2.3.1.3. Saglik Scripti | 20 |
| 2.3.1.4. KamerayaBak Scripti | 21 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| 3. SONUÇLAR |  |
| 4. ÖNERİLER |  |
| 5. KAYNAKLAR |  |
| STANDARTLAR ve KISITLAR FORMU |  |

* + - * + Yerdeyken zıplamaya basıldığında oyuncuya ikili zıplama şansı veriliyor. Havadayken zıplamaya çalışılırsa, ilk zıplayışına oranla daha düşük kuvvetle zıplama şansı veriliyor ve bir daha zıplama hakkı verilmiyor.