



**Ad:** Hilal

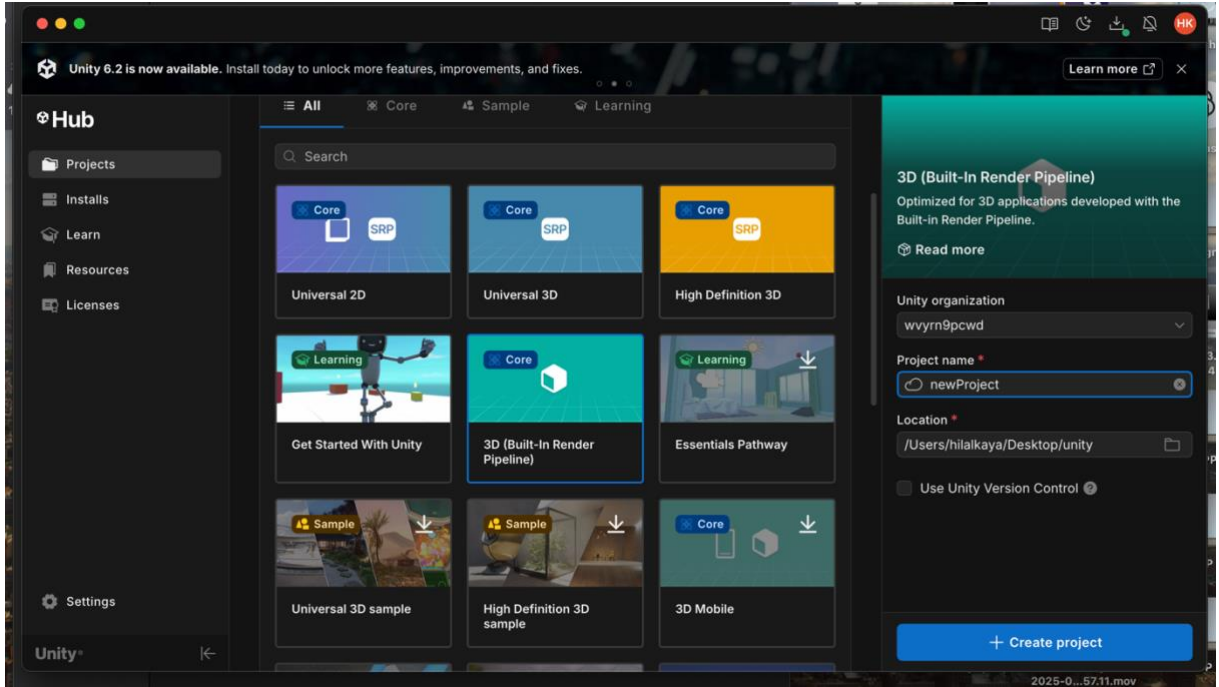
**Soyad:** Kaya

**Numara:** 22360859046

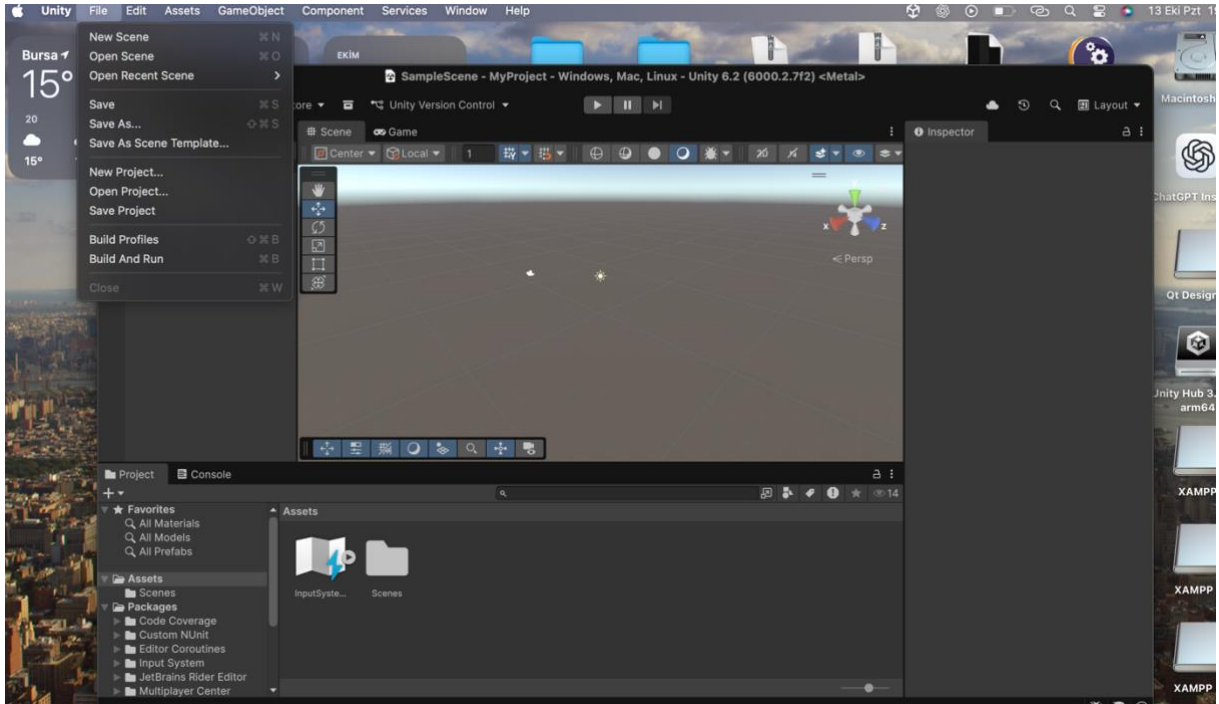
**Ders:** Oyun Programlama

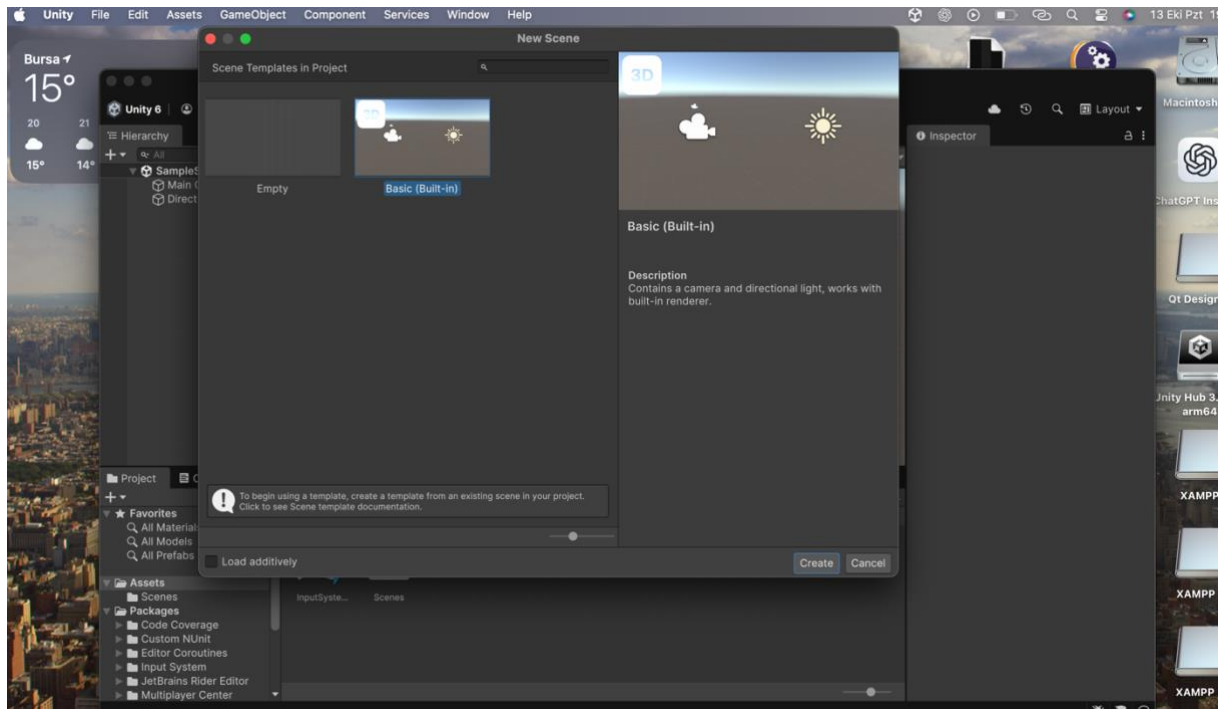
**Ödev adı:** Hafta1

Unity ile proje oluřtururken ilk yapmamız gereken proje oluřturma iřlemidir. İřtediđimiz template'i seđip kaydetmek istediđimiz klasoru seđip sađ alttaki "create project" butonuna tıklanır.

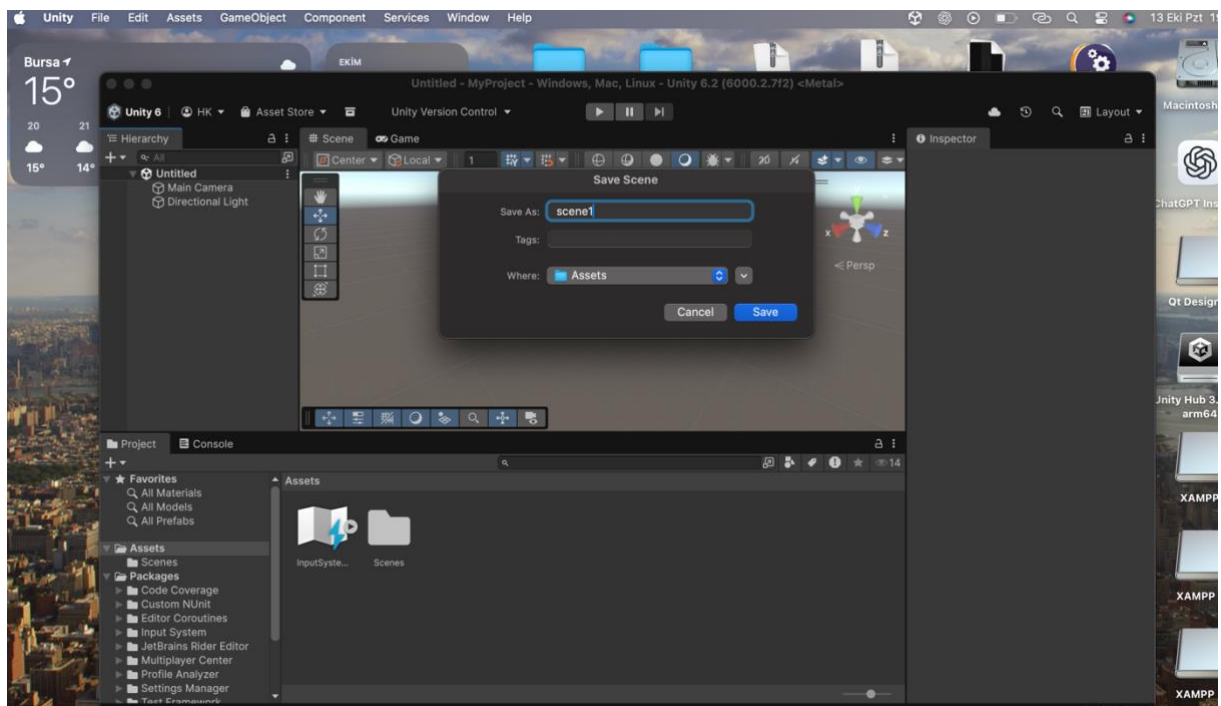


Sahne ekleme: File -> New Scene

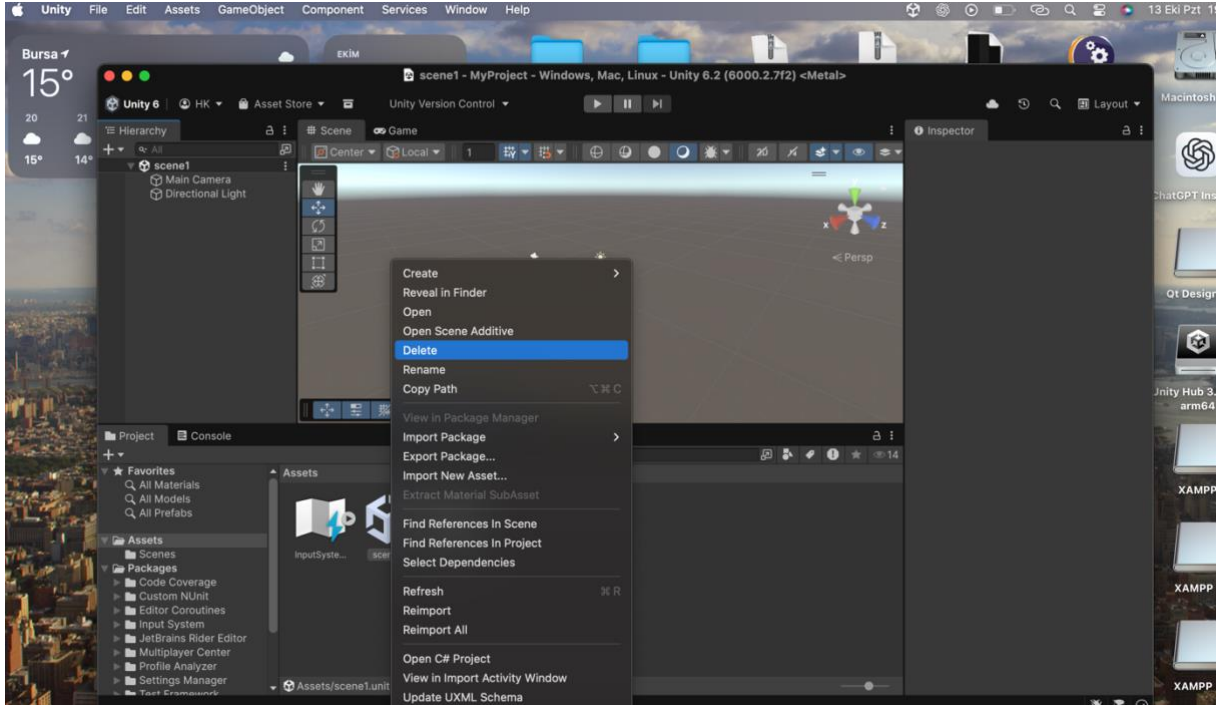




Sahneyi kaydetme: file -> save as

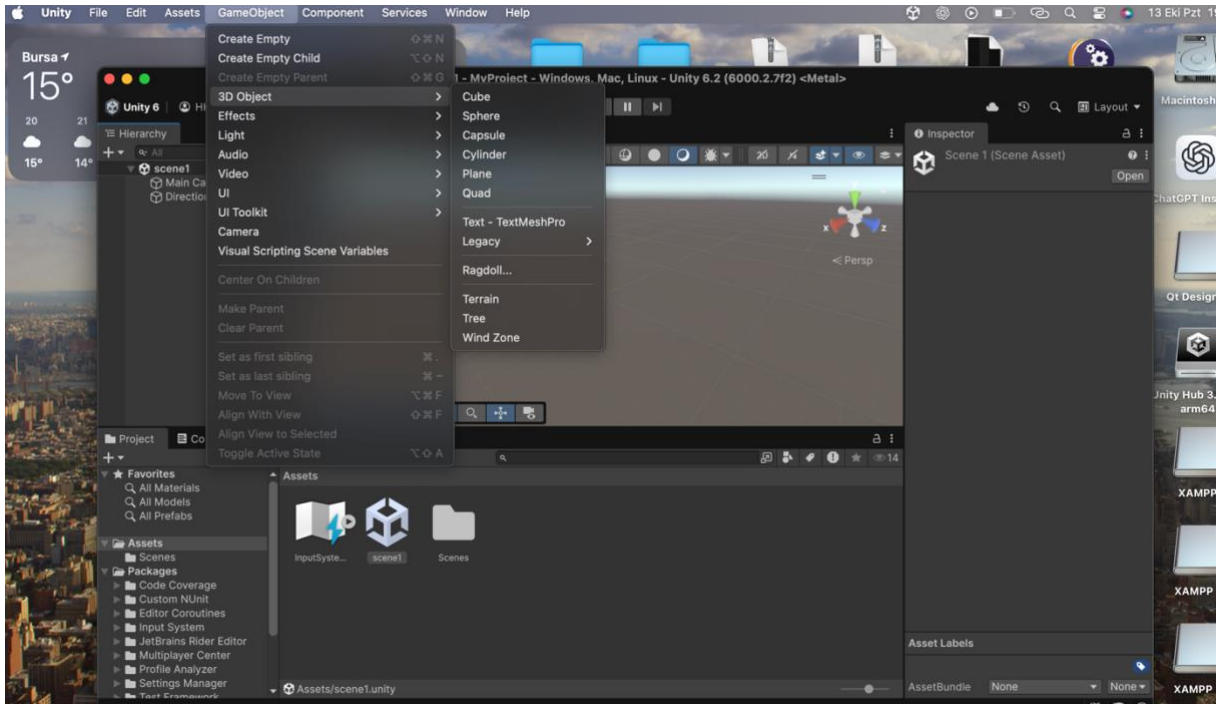


Sahne silme : Silmek için “Project” panelinde sahneyi sağ tıklayıp “Delete” seçilir.



Sahneye küp ekleme: GameObject -> 3D Object -> Cube

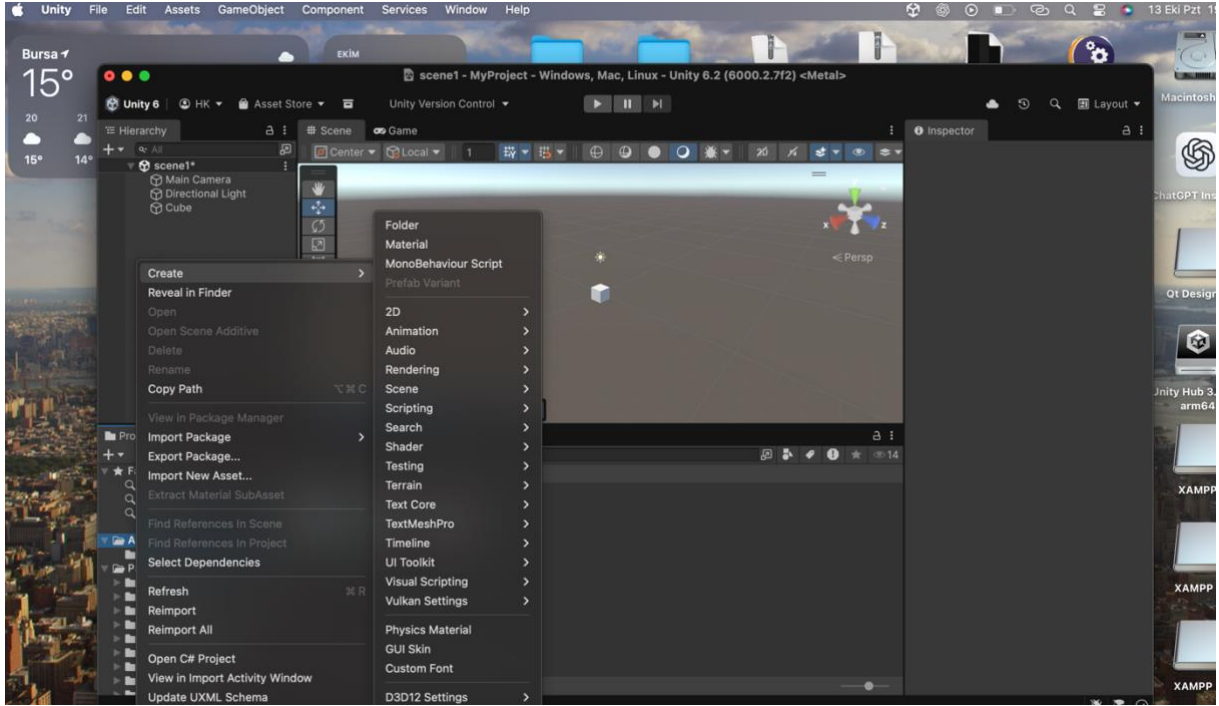
Küp sahneye gelir ve “Hierarchy” panelinde listelenir.



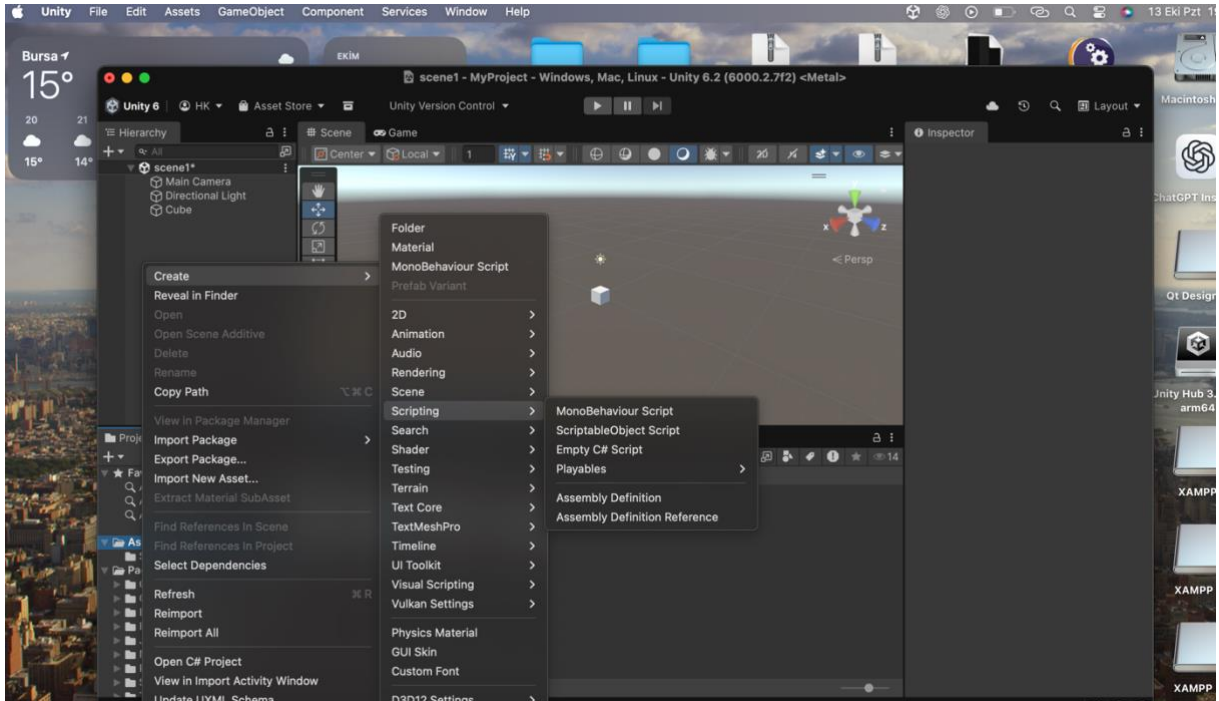


Nesneye materyal ekleme: “Project” panelinde boş bir alana sağ tıkla → Create > Material.

Bu materyali Hierarchy’deki küpün üstüne sürükle-bırak yap.



Nesneye script ekleme: “Project” panelinde sağ tıkla → Create -> Scripting-> MonoBehaviour Script



Script ile nesnenin konumunu bir kez değiştirme : Oluşturduğumuz script dosyasında start() fonksiyonuna şu kod eklenir;

```
transform.position = new Vector3(0, 2, 0); // Küpü yukarıya taşır
```

Script ile nesnenin konumunu sürekli değiştirme: Oluşturduğumuz script dosyasında update() fonksiyonuna şu kod eklenir;

```
transform.position += new Vector3(0, 0, 1) * Time.deltaTime;
```

Speed değişkeni tanımlama :

```
public float speed = 1f; // Inspector'dan değiştirilebilir

void Update()
{
    transform.position += new Vector3(0, 0, 1) * speed * Time.deltaTime;
}
```

public → değişkeni Inspector'da görebilirsin.

private → sadece kod içinden erişilebilir.

Klavyeden yön tuşları ile nesnenin hareketinin kontrolü:

```
void Update()
{
    float vertical = Input.GetAxis("Vertical"); // W/S veya Yukarı/Aşağı oklar
    transform.position += new Vector3(0, 0, vertical) * speed * Time.deltaTime;
}
```

Bonus: yatay eksenin hareket kontrolüne dahil edilmesi:

```
void Update()
{
    float vertical = Input.GetAxis("Vertical");
    float horizontal = Input.GetAxis("Horizontal");
    transform.position += new Vector3(horizontal, 0, vertical) * speed * Time.deltaTime;
}
```

```
}
```