



Ad: Hilal

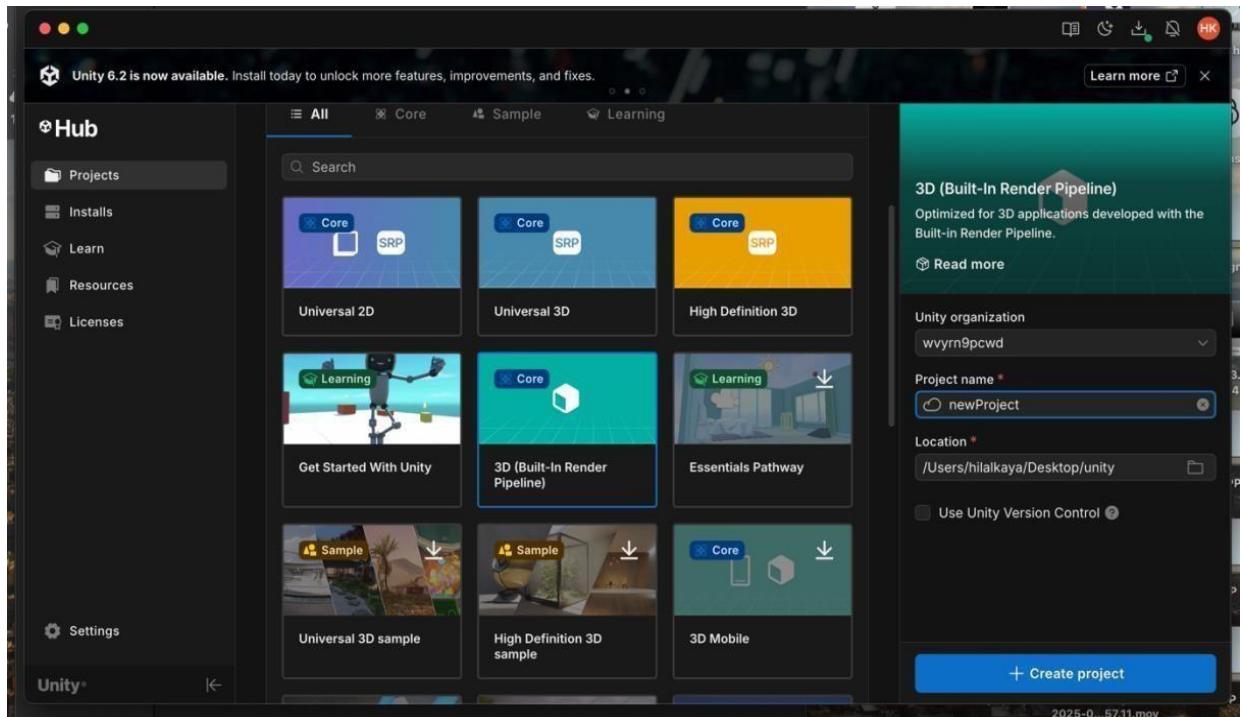
Soyad: Kaya

Numara: 22360859046

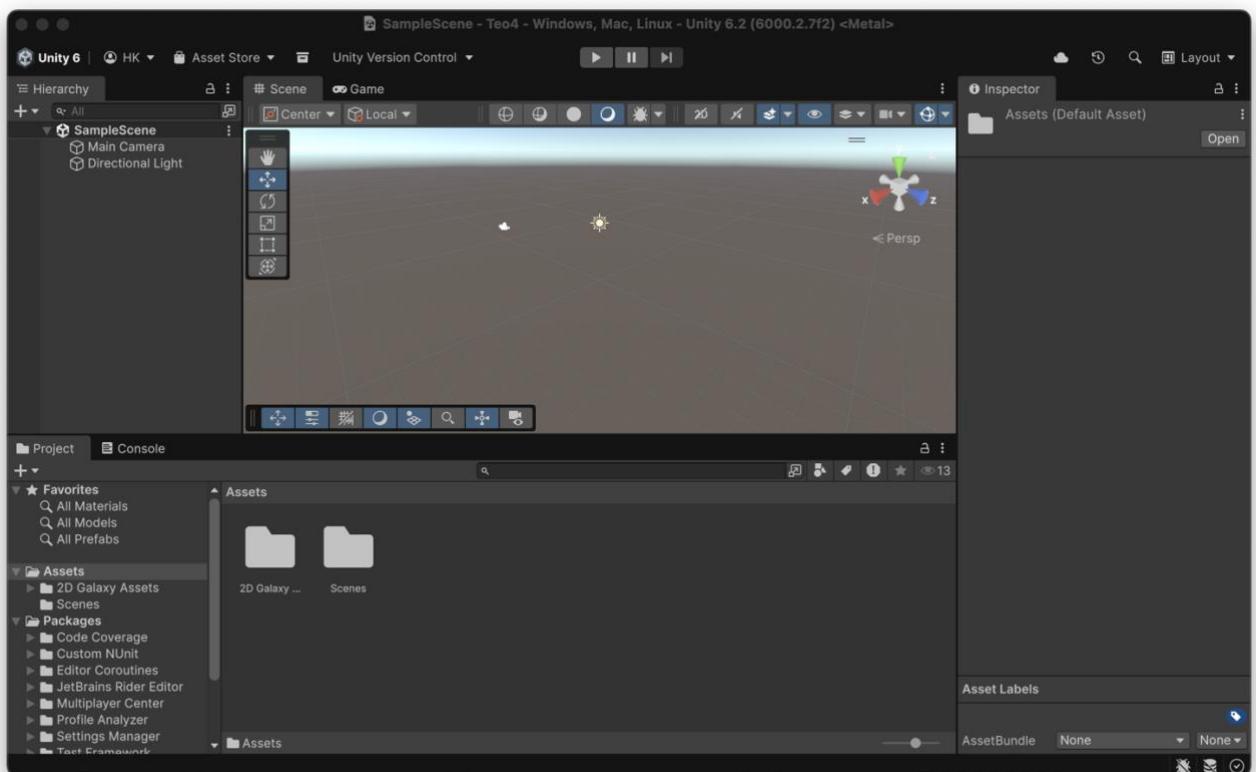
Ders: Oyun Programlama

Ödev adı: Hafta 4

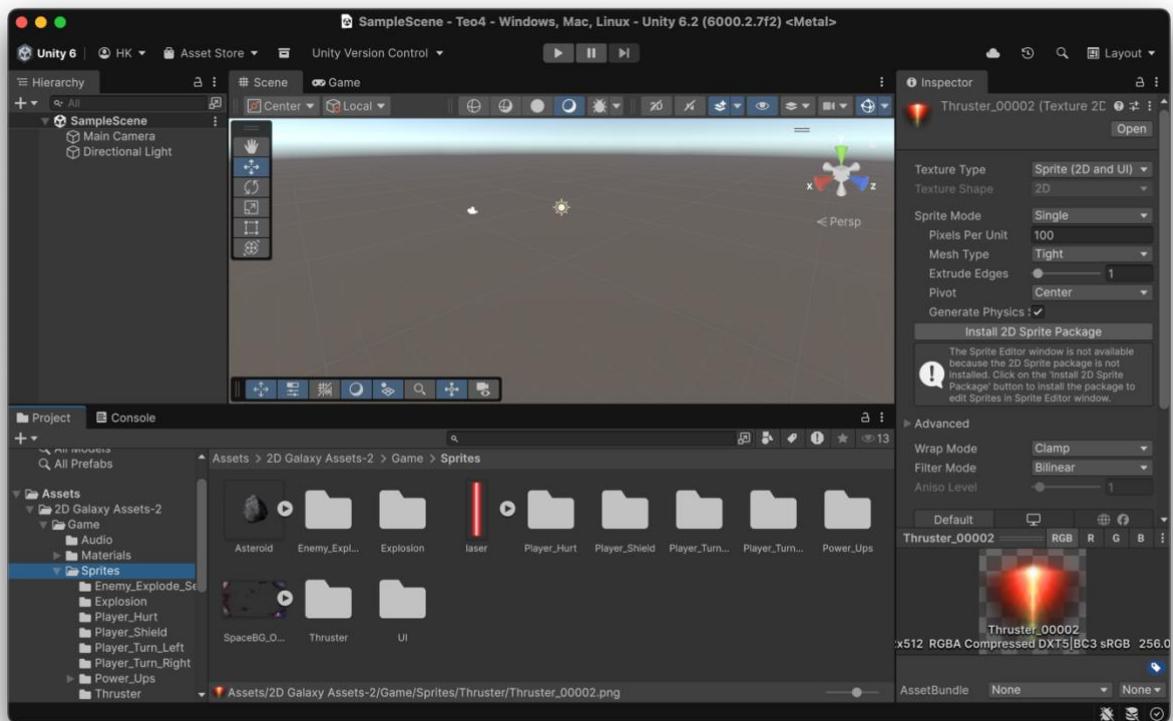
Unity ile proje oluştururken ilk yapmamız gereken proje oluşturma işlemidir. İstediğimiz template'i seçip kaydetmek istediğimiz klasörü seçip sağ alttaki "create project" butonuna tıklanır.



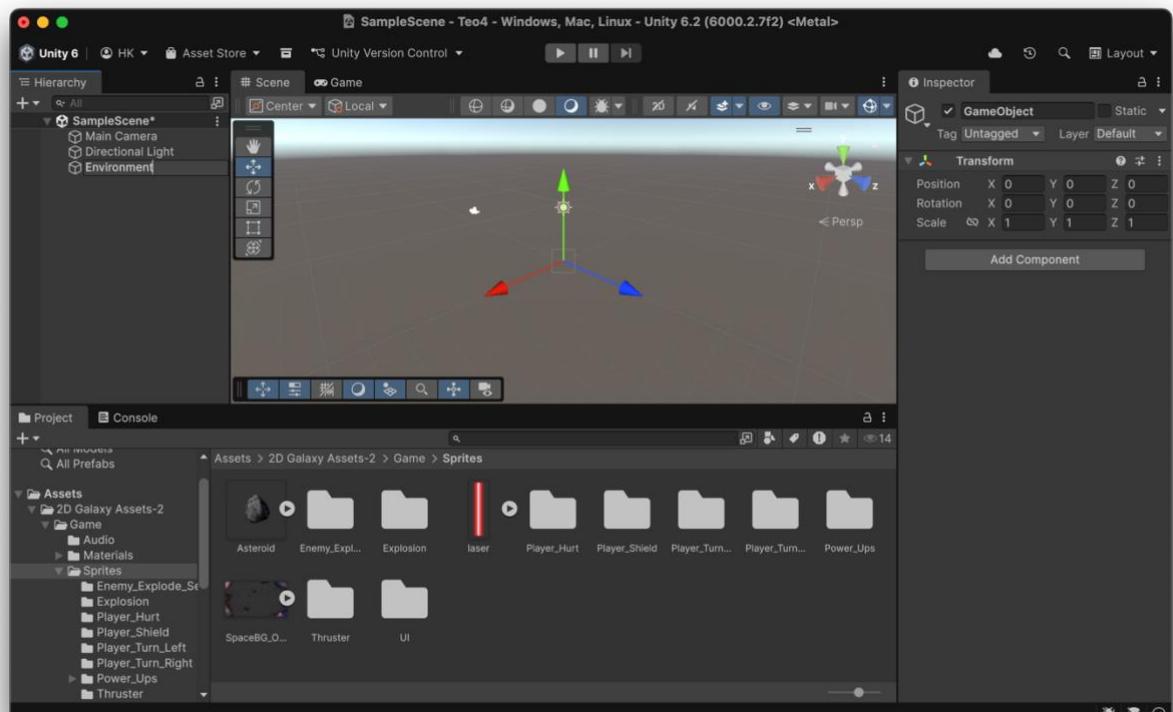
Daha sonda "2D Galaxy Assets" klasörünü Project panelindeki "Assets" klasörüne sürüklendirir.



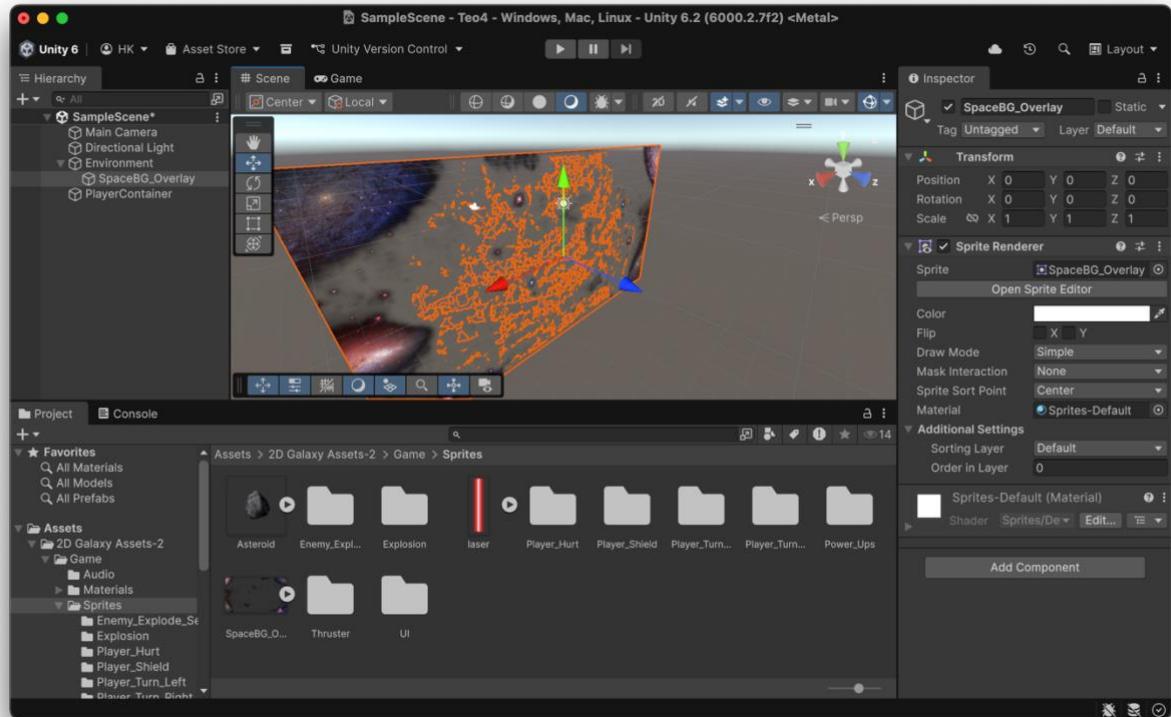
Kullanacağımız Sprite'ların Texture Type'ının Sprite (2D and UI) olduğunu kontrol edilir.



Hierarchy penceresinden “create empty” diyerek bir Environment nesnesi oluşturulur.



Sprites klasöründen ekranada görmek istediğimiz arka planı hierarchy penceresindeki "environment" nesnesine sürüklüyoruz.



Daha sonra bir PlayerContainer nesnesi oluşturup sprites klasöründeki player nesnesi için seçtiğimiz görseli objeye sürüklüyoruz.



Ekranın sağ üsttaki panelinden 2D seçeneği seçilir.

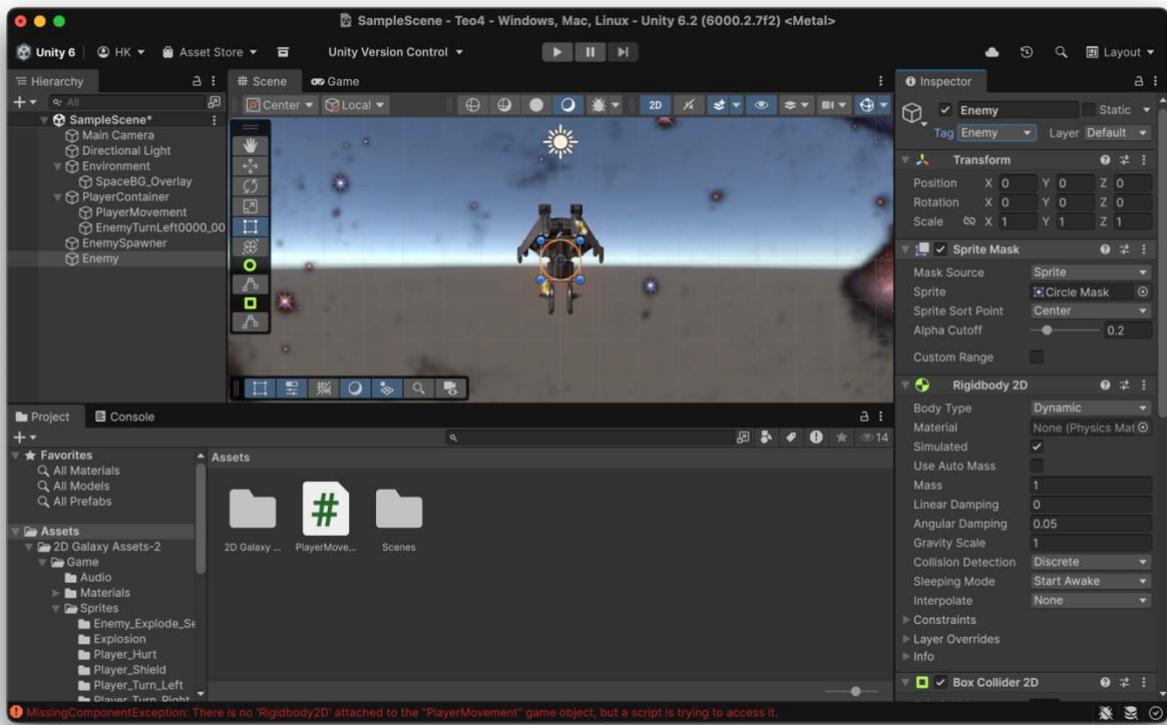


Player nesnesinin hareketini “PlayerMovement” scripti ile kontrol edilir.

```
PlayerMovement.cs
1  using UnityEngine;
2
3  public class PlayerMovement : MonoBehaviour
4  {
5      public float moveSpeed = 5f;
6      private Rigidbody2D rb;
7      private Vector2 moveInput;
8
9      void Start()
10     {
11         rb = GetComponent<Rigidbody2D>();
12     }
13
14     void Update()
15     {
16         moveInput.x = Input.GetAxis("Horizontal");
17         moveInput.y = Input.GetAxis("Vertical");
18     }
19
20     void FixedUpdate()
21     {
22         rb.velocity = moveInput * moveSpeed;
23     }
24 }
```

The image shows a screenshot of the Visual Studio code editor. The file "PlayerMovement.cs" is open in the editor. The code defines a class "PlayerMovement" that inherits from "MonoBehaviour". It contains variables for move speed and a rigidbody component. The "Start" method initializes the rigidbody. The "Update" method gets input from the horizontal and vertical axes. The "FixedUpdate" method sets the rigidbody's velocity based on the move input and speed. The code editor interface includes a toolbar, a search bar, and a status bar at the bottom with various developer tools and status indicators.

Ardından player nesnesine Rigidbody 2D ve Box Collider 2D komponentleri eklenir.



Github Linki :