



Ad: Hilal

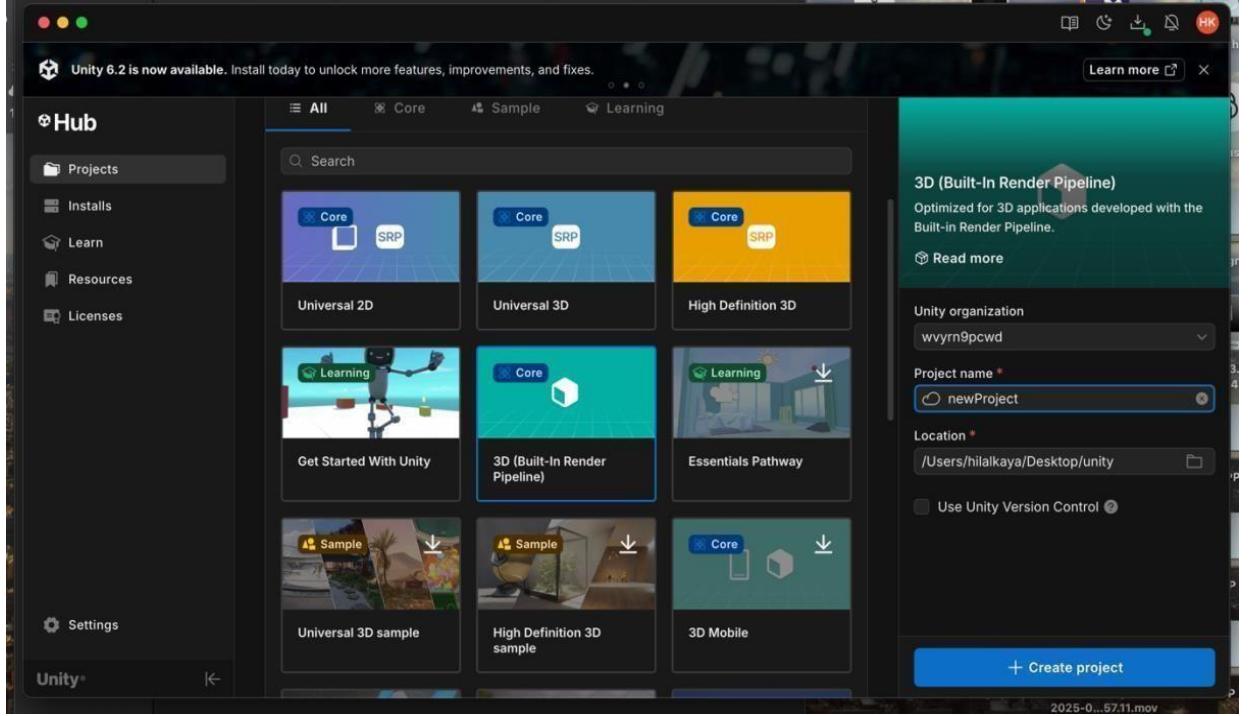
Soyad: Kaya

Numara: 22360859046

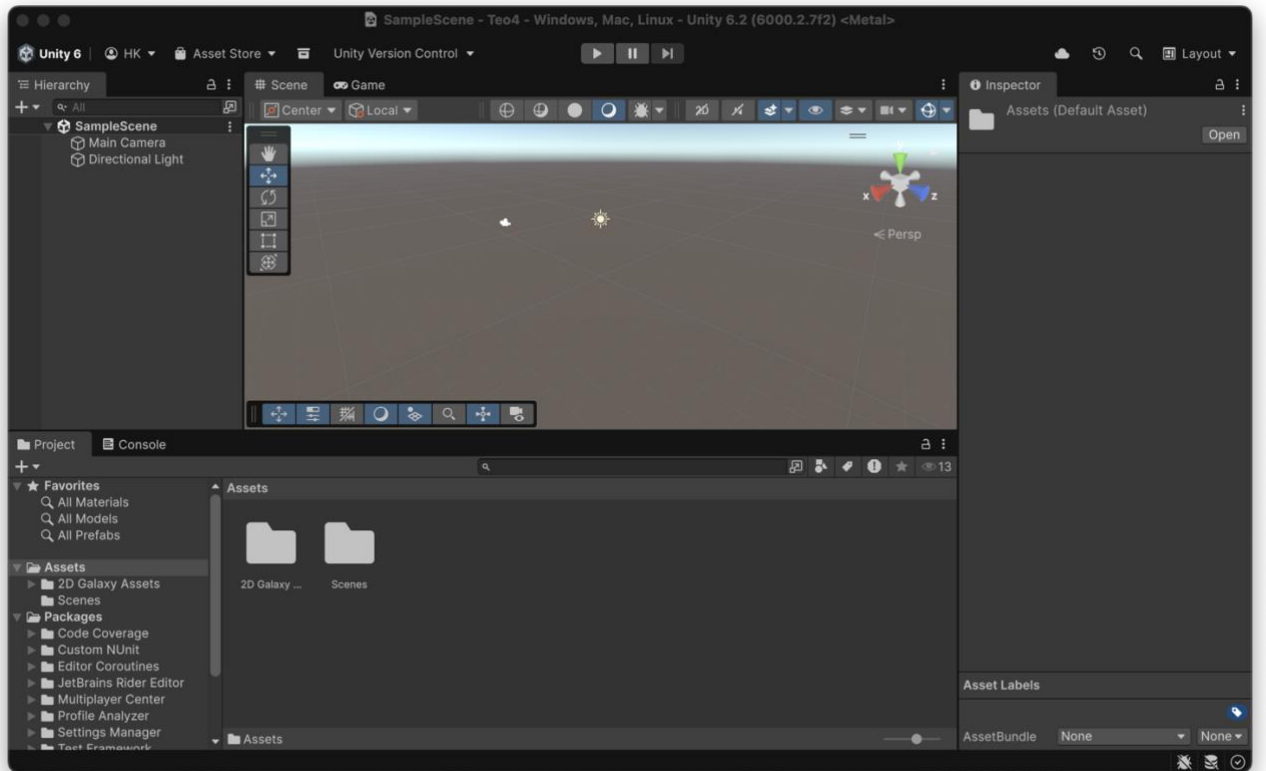
Ders: Oyun Programlama

Ödev adı: Hafta 4

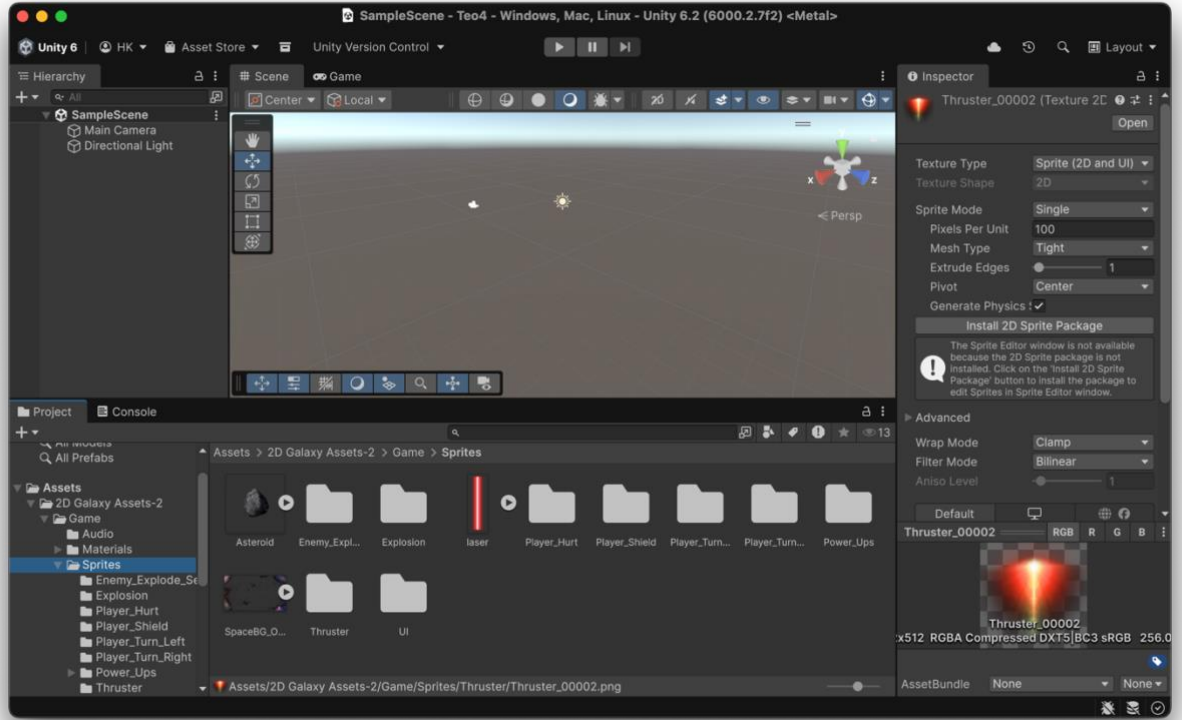
Unity ile proje oluřtururken ilk yapmamız gereken proje oluřturma iřlemidir. İřtediđimiz template'i seđip kaydetmek istediđimiz klasoru seđip sađ alttaki "create project" butonuna tıklanır.



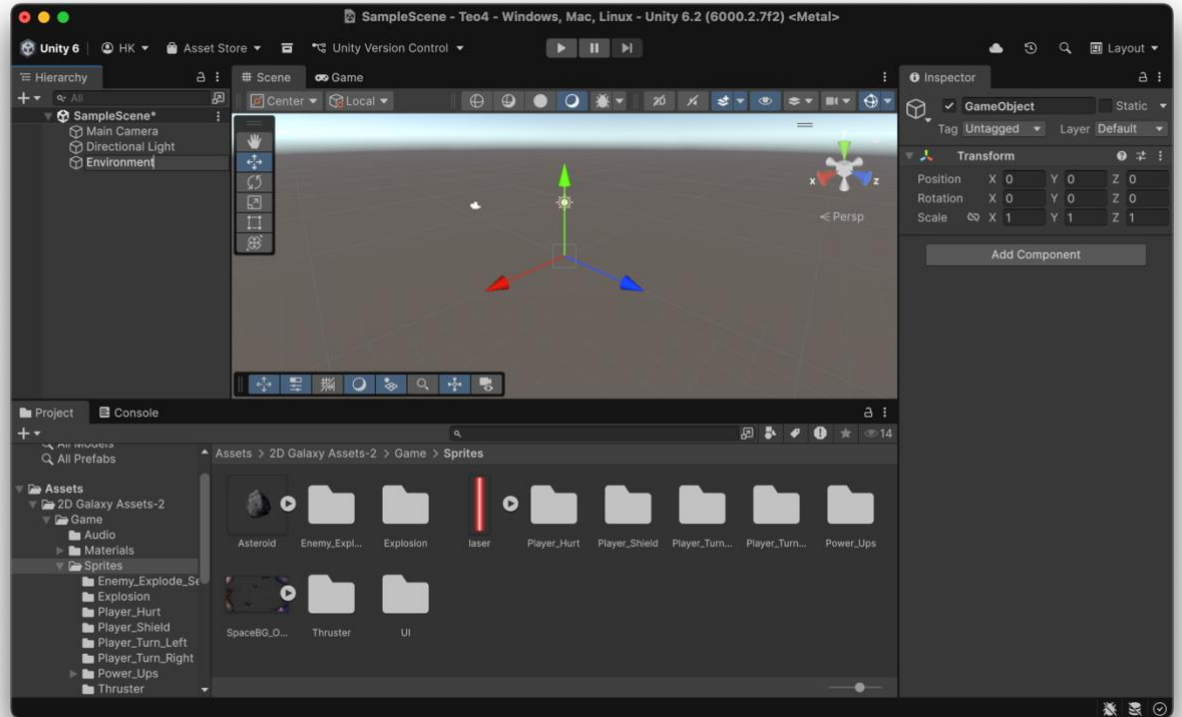
Daha sonra "2D Galaxy Assets" klasorunu Project panelindeki "Assets" klasorune sdrklenir.



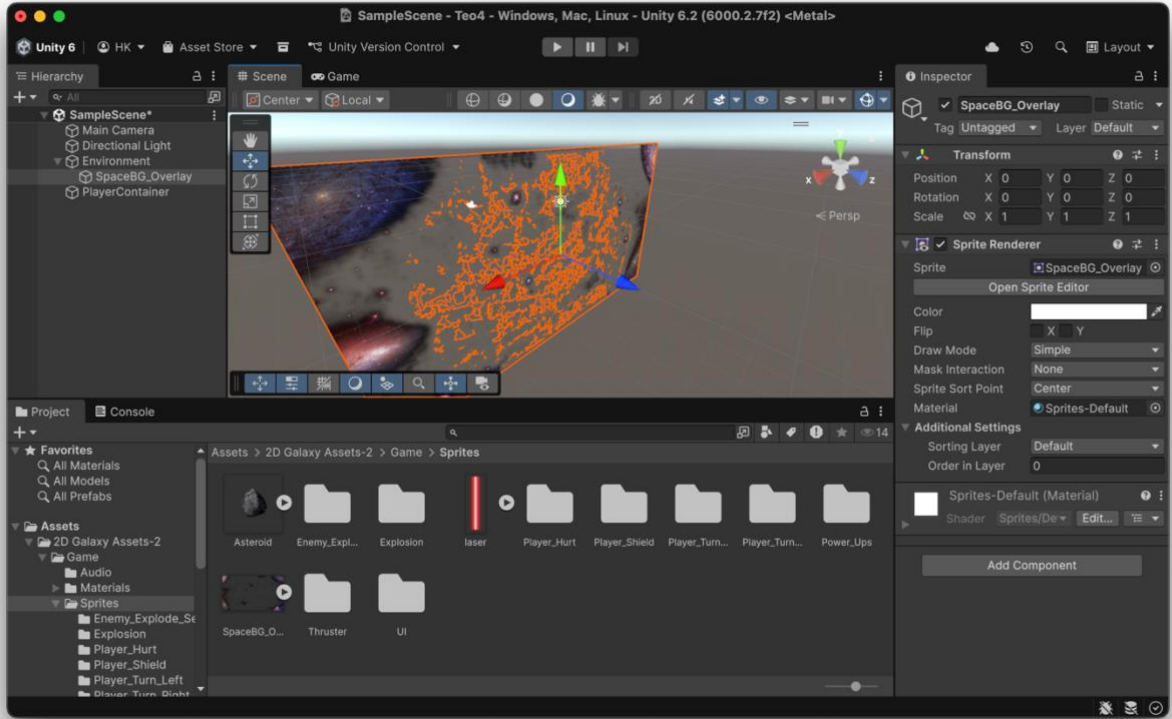
Kullanacağımız Sprite'ların Texture Type'ının Sprite (2D and UI) olduğunu kontrol edilir.



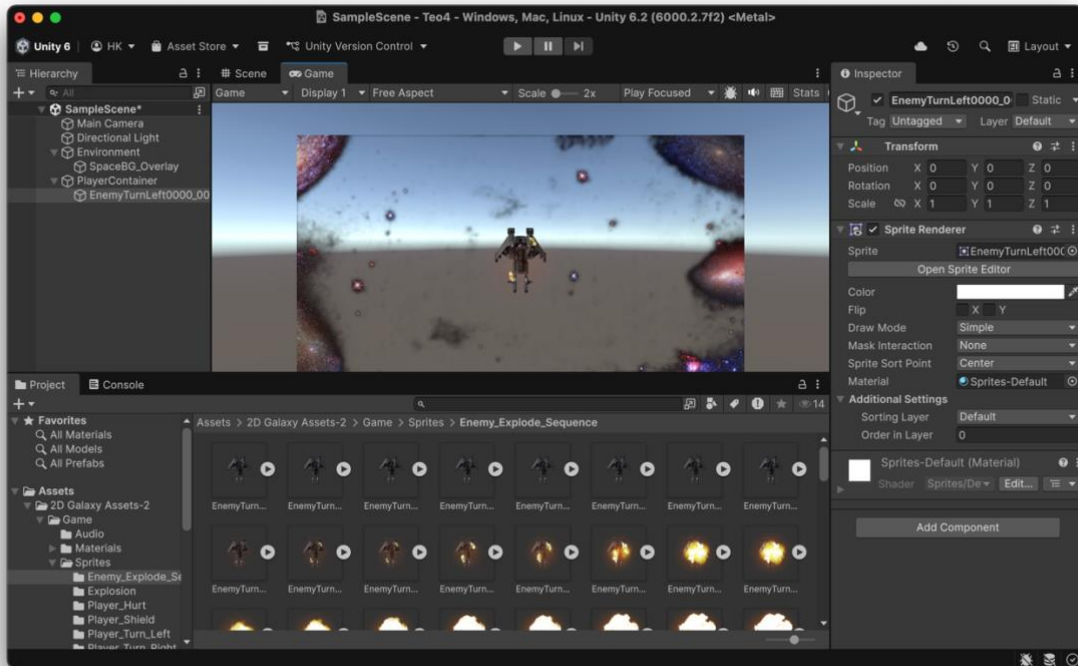
Hierarchy penceresinden “create empty” diyerek bir Environment nesnesi oluşturulur.



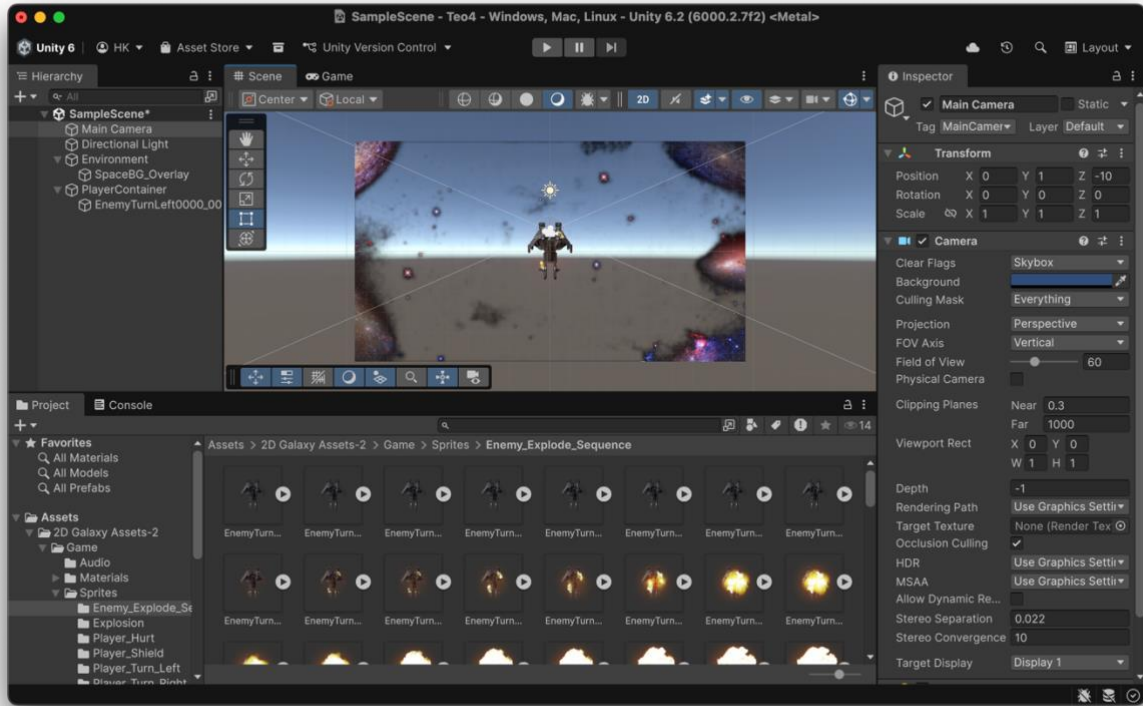
Sprites klasöründen ekranda görmek istediğimiz arka planı hierarchy penceresindeki “environment” nesnesine sürüklenir.



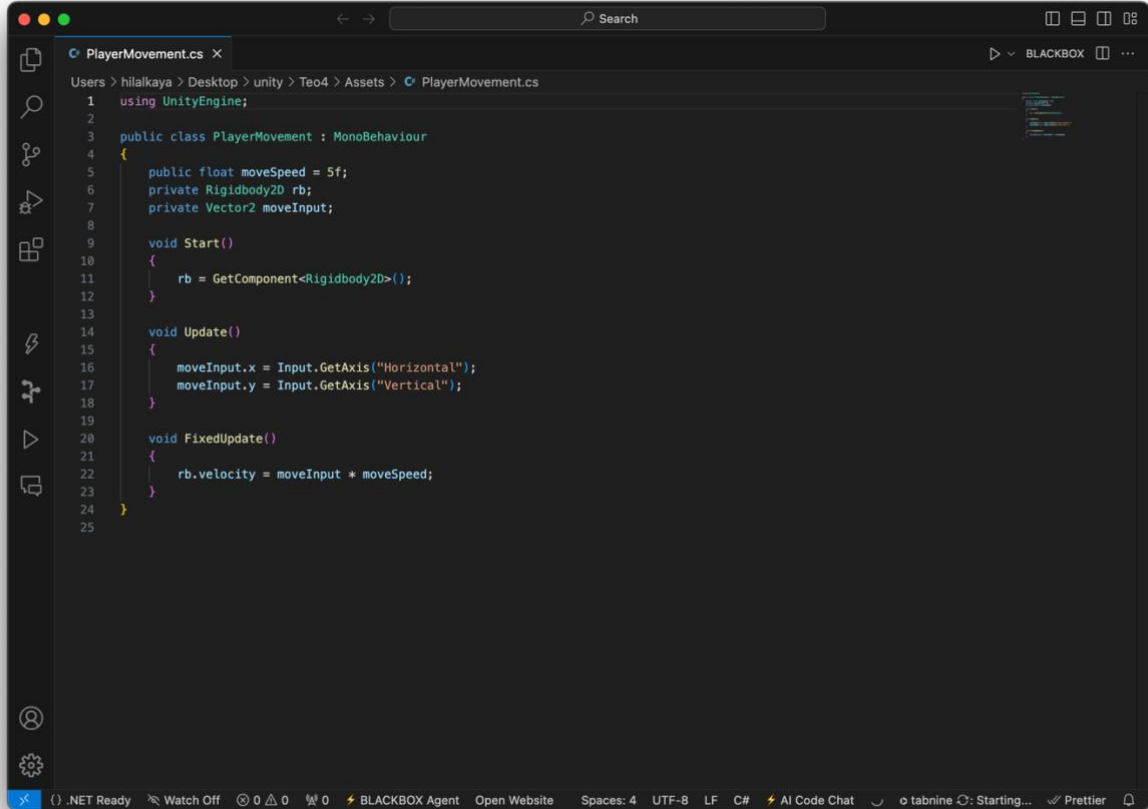
Daha sonra bir PlayerContainer nesnesi oluşturup sprites klasöründeki player nesnesi için seçtiğimiz görseli objeye sürükleriz.



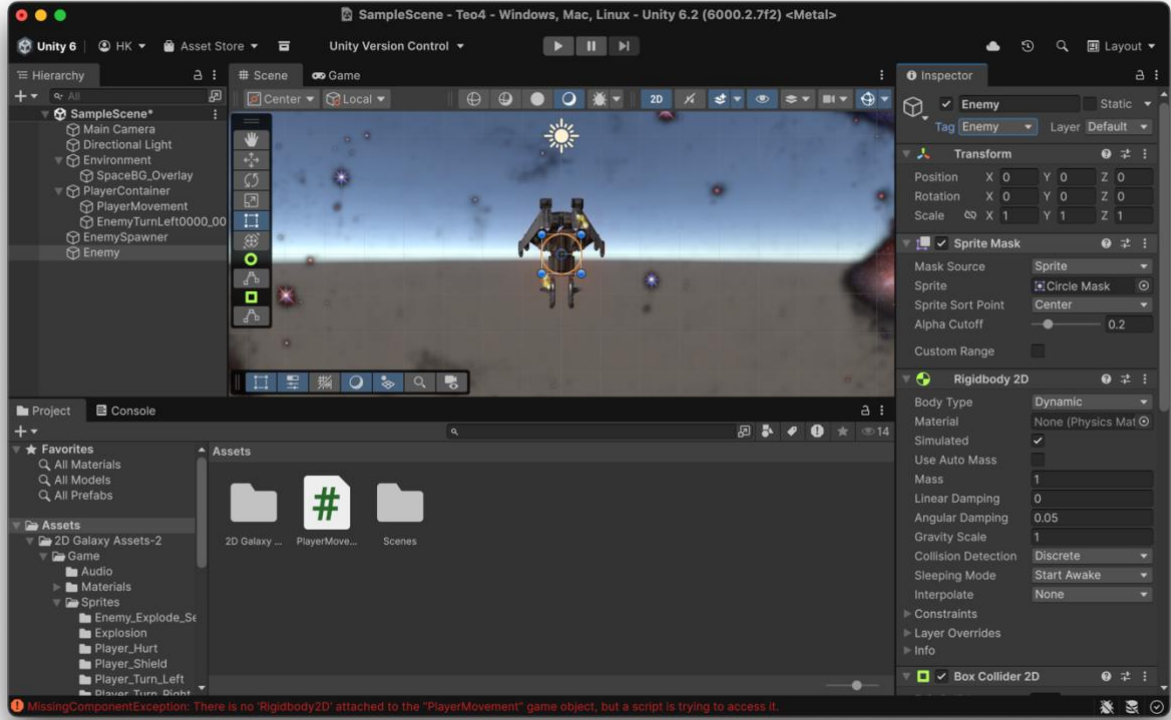
Ekranın sağ üstteki panelinden 2D seçeneği seçilir.



Player nesnesinin hareketini “PlayerMovement” scripti ile kontrol edilir.



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



Github Linki :