

# HAFTA 10 – RAPOR

DERS : OYUN PROGRAMLAMA

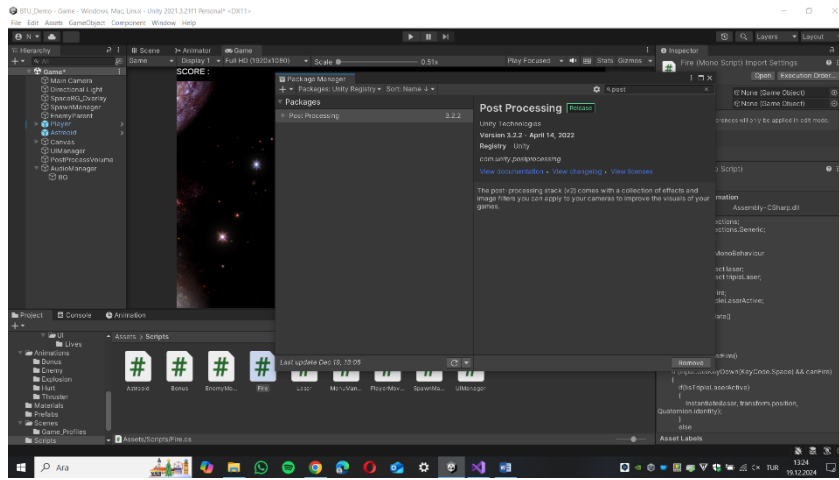
AD SOYAD : LÜTFÜ BEDEL

ÖĞRENCİ NO : 21360859030

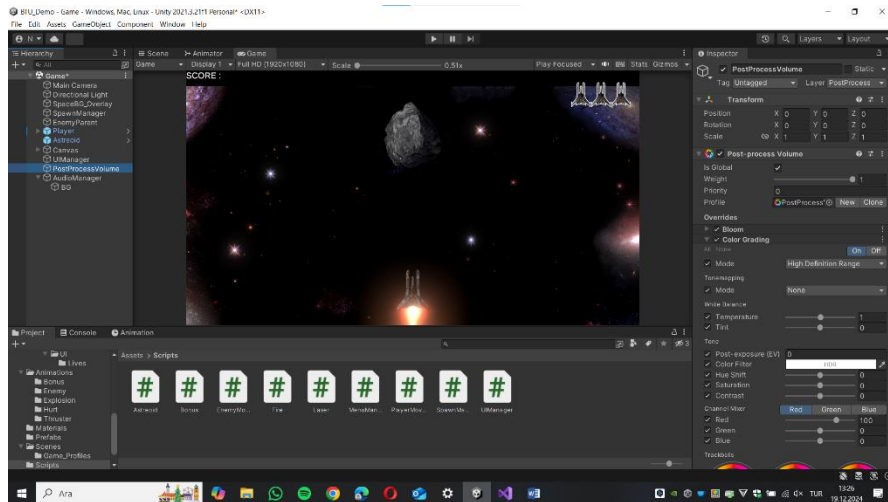
GITHUB : [https://github.com/lutfubedel/BTU\\_Oyun\\_Programlama\\_Kodlari/tree/main/Hafta\\_10](https://github.com/lutfubedel/BTU_Oyun_Programlama_Kodlari/tree/main/Hafta_10)

## BÖLÜM 1 : Post Processing Kurulumu

Öncelikle Post Processingi projemize kurmak için Windows->Packet Manager içerisinde Post Processing'i kuruyoruz.

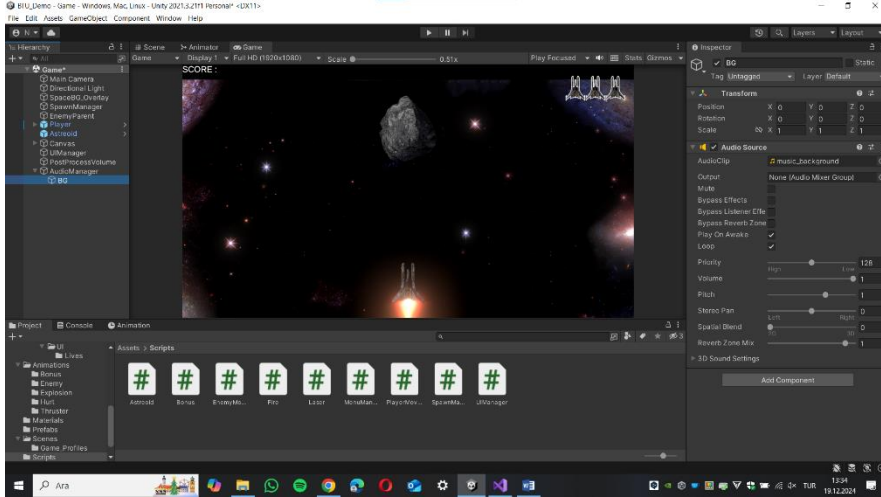


Boş bir obje oluşturduktan sonra içerisine Post Processing Volume isminde bir component ekliyoruz. Bu component içerisinde Add Effect -> Unity içerisinde Bloom ve Color Grading kısımlarını ekleyebiliriz. Post Processing efektlerin etkili olabilmesi için Camera içerisine Post-Process Layer componenti eklenir. Bu şekilde istediğimiz efektlerin ekranda görünmesini sağlayabiliriz.



## BÖLÜM 12 : Ses Ekleme

Oyuna arka plan sesi eklemek için öncelikle boş bir obje oluşturulur ve bu obje içerisine bir “AudioSource” componenti eklenir ve clip olarak assets klasörü içerisindeki background müziği eklenir. Bu müziğin başlangıçta çalmasını istediğimiz için “Play On Awake” seçilir ve sürekli çalması için “Loop” seçeneği de seçilir.



Oyuncu her ateş ettiğinde bir ses çalmasını istiyorsak önce player objesi içerisine bir “AudioSource” componenti eklenir. Playerın ateş etme işlemlerini kontrol ettiğimiz “Fire” scripti içerisinde “AudioSource” source ismi ile tanımlanır ve çalmasını istediğimiz ses “AudioClip” türünde laserSound isminde tanımlanır. Daha sonra ateş etme işlemi gerçekleştiğinde önce AudioSource’un clip kısmına daha önce tanımlamış olduğumuz laserSound eklenir ve ardından AudioSource çalıştırılır.

```
if(!isTripleLaserActive)
{
    Instantiate(laser, transform.position, Quaternion.identity);
    source.clip = laserShot;
    source.Play();
}
```

Enemy objelerin yok edilme sesi için de aynı şekilde bir AudioSource tanımlanır ve laser objesi ile çarpıştığı anda patlama sesinin çalması sağlanır.

```
Unity İletisi | 0 başvuru
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D other)
{
    if(other.CompareTag("Player"))
    {
        other.GetComponent<PlayerMovement>().life -= 1;
        Destroy(this.gameObject);
    }
    if(other.CompareTag("Laser"))
    {
        UIManager uiManager = GameObject.FindWithTag("UIManager").GetComponent<UIManager>();
        uiManager.score += Random.Range(50, 100);

        source.Play();
        anim.SetTrigger("Dead");
        moveSpeed = 0;
        Destroy(other.gameObject);
        gameObject.GetComponent<BoxCollider2D>().enabled = false;
        Destroy(this.gameObject, 2f);
    }
}
```

Bonus alma sesi için de AudioSource tanımlanır ve player objesi ile temas ettiği anda sesin çalması sağlanır. Ancak önceki haliyle çarpışır çarpışmaz obje yok edildiği için ses çalamıyordu bu sorunun önüne geçmek için hemen yok etmek yerine önce görselini kapatıyoruz ve 2 saniye sonra objeyi yok ediyoruz. Bu şekilde sesin çalması için yeterli süre oluyor.

```
Unity İletisi | 0 başvuru
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
{
    if(bonusID == 1)
    {
        if (collision.gameObject.CompareTag("Player"))
        {
            collision.gameObject.GetComponent<Fire>().isTripleLaserActive = true;
            source.Play();
            GetComponent<SpriteRenderer>().enabled = false;
            Destroy(this.gameObject, 2f);
        }
    }

    else if (bonusID == 2)
    {
        if (collision.gameObject.CompareTag("Player"))
        {
            collision.gameObject.GetComponent<PlayerMovement>().isSpeedBonusActive = true;
            source.Play();
            GetComponent<SpriteRenderer>().enabled = false;
            Destroy(this.gameObject, 2f);
        }
    }
}
```