

BLM0364 Oyun Programlama

Inputlar

- Klavye & mouse girdilerini tespit etme
- Tuş atama
- Debugging

Input.GetKey()

Parametre olarak belirtilen tuş
basılı tutulduğunda true döndürür.

```
if (Input.GetKey(KeyCode.UpArrow))  
{  
    print("Yukarı tuşu basılı tutuldu.");  
}
```

Input.GetKeyDown()

Parametre olarak belirtilen tuş basıldığı anda tek seferlik true döndürür.

```
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))  
{  
    Debug.Log("Boşluk tuşu aşağı indi.");  
}
```

Input.GetKeyUp()

Parametre olarak belirtilen tuş bırakıldığı anda tek seferlik true döndürür.

```
if (Input.GetKeyUp(KeyCode.Space))  
{  
    Debug.Log("Boşluk tuşu bırakıldı.");  
}
```

Input.GetKey vs Input.GetButton

İki fonksiyon da aynı işlevi görür. Belirtilen input olayı gerçekleştiğinde/gerçekleştiği sürece true döndürürler.

Fakat GetKey parametreleri sonradan değiştirilebilir değildir. Oyuncular kendi tuşlarını atayamazlar.

Tuşlara isim atayıp, GetButton'da parametre olarak kullanmak mümkündür. Tuş-isim eşleştirmesi daha sonra oyuncu tarafından değiştirilebilir.

```
if (Input.GetKeyUp(KeyCode.Space))
{
    Debug.Log("Boşluk tuşu bırakıldı.");
}

if (Input.GetButtonUp("jump"))
{
    Debug.Log("Boşluk tuşu bırakıldı.");
}
```

Input.GetAxis

GetAxis ile eksen tabanlı girdi alabilmek mümkündür. Örneğin ileri-geri hareketi sadece 'Vertical' ismindeki bir eksenle yapılabilir.

Axis fonksiyonlarından true/false değil -1 ve +1 aralığında float değerleri döndürür.

```
if (Input.GetAxis("Vertical") > 0.0f)
{
    Debug.Log("Dikey hareket - ileri");
}

if (Input.GetAxis("Vertical") < 0.0f)
{
    Debug.Log("Dikey hareket - geri");
}
```

Mouse Hareketleri

Mouse vb., tuştan farklı girdi yöntemi içeren donanımlardan veri alabilmenin en iyi yolu GetAxis fonksiyonudur.

```
Input.GetAxis("Mouse X");  
Input.GetAxis("Mouse Y");
```

Input Manager

Edit > Project Settings > Input Manager penceresinde, oyunda kullanılacak olan tüm eksenlerin isimleri ve parametreleri ayarlanabilir.

- Adaptive Performance
- Audio
- Editor
- Graphics
- Input Manager
- Memory Settings
- Package Manager
- Physics
- Physics 2D
- Player
- Preset Manager
- Quality
- Scene Template
- Script Execution Order
- ▼ Services
 - Ads
 - Cloud Build
 - Cloud Diagnostics
 - Collaborate
 - In-App Purchasing
- Tags and Layers
- TextMesh Pro
- Time
- Timeline
- UI Builder
- Version Control
- Visual Scripting
- XR Plugin Management

Input Manager

! This is where you can configure the controls to use with the UnityEngine.Input API. Consider using the new Input System Package instead.

▼ Axes

Size18

▼ Horizontal

NameHorizontal

Descriptive Name

Descriptive Negative Name

Negative Buttonleft

Positive Buttonright

Alt Negative Buttona

Alt Positive Buttond

Gravity3

Dead0.001

Sensitivity3

Snap☒

Invert☐

TypeKey or Mouse Button

AxisX axis

Joy NumGet Motion from all Joysticks

▶ Vertical

▶ Fire1

▶ Fire2

▶ Fire3

▶ Jump

▶ Mouse X

▶ Mouse Y

▶ Mouse ScrollWheel

▶ Horizontal

▶ Vertical

▶ Fire1

▶ Fire2

▶ Fire3

▶ Jump

▶ Submit

▶ Submit

▶ Cancel

Use Physical Keys☐

! Physical Keys enables keyboard language layout independent mapping of key codes to physical keys. For example, 'q' will be the key to the right of the tab key no matter which (if any) key on the keyboard currently generates a 'q' character.