//x y eksenlerinden açı alınır (input axis x , y), kameranın açısına eklenir ,buna yön denir, karakterin açısı bulunur, karakterin açısı – kameranın açısı = 0 olana kadar karakter en kısa yoldan döndürülür. Sonra karakterin animasyon ağacına direkt x ve y yapıştırılır. Elinde silah yoksa karakter karakterin açısı – yön = 0 olana kadar karakter en kısa yoldan döndürülür. Sonra karakterin animasyon ağacına x = 0 y=1 girilir.

Yapılanlar mavi renkte

1. “character moving controller”dan “karakterin elinde eşya var mı” boolu set ile değer aldığında,
   1. değer true ise karakter objesindeki “characterHasObject” scriptini etkinleştirir. O scriptte update method ile:
      1. karakterin önü kameranın önü olacak şekilde açısı değiştirilir
      2. ~~Karakterin açısı hangi yöne değişiyorsa o yöne dönme animasyonu uygulanması için animasyon ağacında gerekli dönme animasyonları çağırılır~~

~~[bunda update methodunda yaparsak anında dönme animasyonu başlayıp anında durur]~~(karakterin ne zaman dönmeyi bitirdiğini nasıl tespit edeceğimi bulamadığım için iptal edildi)

* 1. Değer false ise karakter objesindeki “characterHasObject” scriptini etkisizleştirir.

1. “Vertical” ve “horizontal input” “character manager” tarafından, input system controller’dan bakılarak update içinde denetlenir ve aşağıdaki olaylar “bu inputlar” > 0 ise update içinde gerçekleşir:
   1. "character manager" "character moving controller"daki "move manager(float vertical, horizontal)" fonksiyonunu “Vertical” ve “horizontal input”ları yollayarak çağırır
   2. "character moving controller" "move manager" fonksiyonu içinden çağırılan "kameranın istenen yönü(x ve y inputlarını alır)" fonksiyonu ile character camera'sının girilen inputlara göre yönünü bulur ve vector3 şeklinde normalize edilmiş halde döndürür. (x y inputunun açısı alınır bizim bulduğumuz ray çizme yöntemiyle çizilen ray’a açı eklenir ve yön vectör3 olarak bulunur)
   3. Bu yönü “character moving controller” içindeki "karakterin gideceği yön(vector3)" değişkenine "move manager" fonksiyonu atama yapar
   4. "move manager" daha sonra "move" fonksiyonuna "karakterin gideceği yön(vector3)" değişkenini yollar ve bu fonksiyonu çağırır:

(aşağısı “move” fonksiyonu içidir)

“move” fonksiyonu karakterin elinde eşya var mı yok mu diye “character moving controller”dan “karakterin elinde eşya var mı” fonksiyonu ile denetler

* + 1. Varsa: [zaten önceden karakterin önü hep kameranın da önü olur. Fare ile kameranın açısı değiştikçe karakterin de açısı anında değişir. Bunu karakter animation kontroller diye bir script içinde yapalım]
       1. Animation tree’ye direkt x ve y inputları girilir.
       2. Karakter rigidbody ile o yöne doğru belli bir hızda hareket eder.
    2. Yoksa: (özet: karakterin önü dönmesi istenen yöne gelene kadar en kısa yoldan dönme animasyonu uygulanır sonra da karakter ileri doğru hareket ettirilir)
       1. "move" fonksiyonu “character moving settings”teki "karakter istenilen yöne dönük halde mi" fonksiyonuna dönmesi istenen yön (az önce “kameranın istenen yönü” fonksiyonuyla hesaplanan) açı olarak girilir. (açı eksi de olabilmeli)
       2. Açı eksi ise sola, artı ise sağa döndürme animasyonu çalışması için animasyon ağacına x ekseni olarak direkt +1 veya -1 girilir.
       3. Açı’nın mutlak değeri – karakterin x eksenindeki yönünün mutlak değeri (360’a modlanmış olmalı) == 0 ise: (update içinde denetlenmeli)
          1. Animation tree’ye direkt y ekseni 1 x ekseni 0 girilerek ileri animasyonu çalıştırılır
          2. Rigidbody ile karakter ileriye hareket eder