

[OYUNUN ADI] - Dokümantasyon

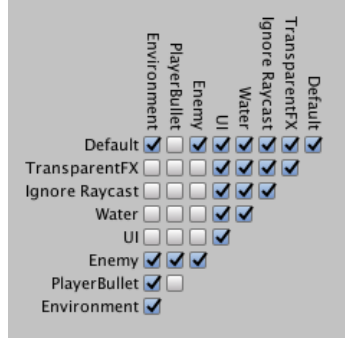
I. Oyuna Yeni GameObject Yerleştime Prosedürü

Oyundaki 4 farklı layer'a 3 farklı tag ile yerleştirilebilir.

- 1 - Default
- 2 - Enemy
- 3 - Environment
- 4- PlayerBullet

- Player "Default" layer'ındadır.
- Enemy "Enemy" layer'ındadır.
- Tüm ground. sky, ve column benzeri engeller "Environment" layer'ındadır.
- Coin'ler "Default" layer'ında tutuluyor.

Layerlar arası collisionlar:



	Default	TransparentFX	Ignore Raycast	Water	UI	Enemy	PlayerBullet	Environment
Default	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
TransparentFX	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ignore Raycast	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Water	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
UI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Enemy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PlayerBullet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Environment	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Dolayısıyla oyunda cisimleri 5 kategoride topluyoruz:

- 1 - Oyuncunun üzerinden geçerek toplayacağı cisimler (coin, gibi)
- 2 - Player'ın fırlattığı cisimler ("PlayerBullet", gibi)
- 3 - Enemy cisimleri ("EnemyBird", gibi)
- 4 - Enemy'nin fırlattığı cisimler ("EnemyBullet", gibi)
- 5 - Çevre dizaynına ait cisimler ve engeller (yer, kolonlar, ... gibi)

Prosedür:

Oyuna yeni GameObject eklerken,

- Hangi kategoride olduğunu belirleyin
- Birinci kategorideki cisimler "Default" layer'ınd olmalıdır. Belirgin bir tag'i yoktur.

- İkinci kategorideki cisimler “PlayerBullet” layer’ında olmalıdır. Belirgin bir tag’i yoktur.
- Üçüncü kategorideki cisimler “Enemy” layer’ında olmalıdır. Ayrıca tag’i “Enemy” olmalıdır.
- Dördüncü kategorideki cisimler “Enemy” layer’ında olmalıdır. Belirgin bir tag’i yoktur.
- Beşinci kategorideki cisimler “Environment” layerında olmalıdır. Ayrıca tag’i “Environment” olmalıdır.