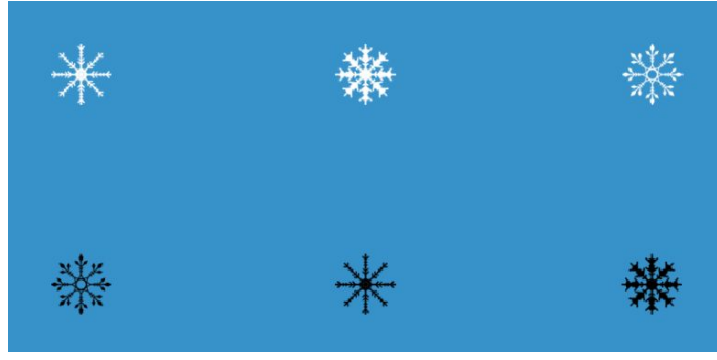
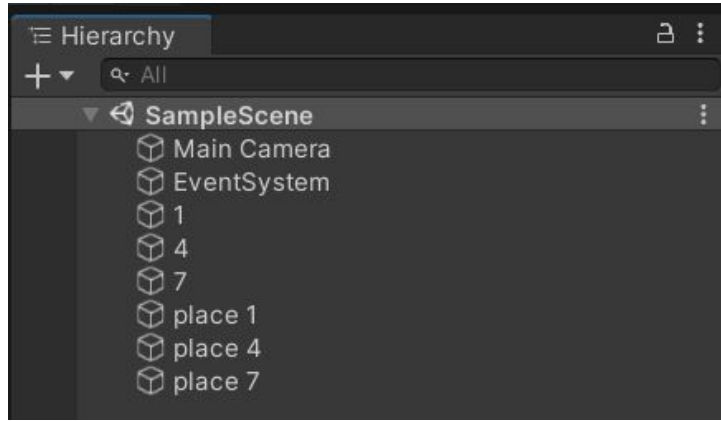


## SÜRÜKLE & BIRAK OYUNU



Şekil 1: Oyunun Görünümü.



Şekil 2: Hiyerarşi Görünümü.

Oyunda 2 adet script bulunmaktadır. dragDrop script'inde hareket kontrolleri yapılırken, triggerControl script'inde her bir obje bırakılacağı yer ile arasındaki collider çakışmasını kontrol eder.

### dragDrop Script

Bu script'te objelerin hareketleri sürekli olarak Update fonksiyonuyla kontrol edilir.

- Ekrandaki dokunuş touch değişkenine atanır.
- Dokunuşun pozisyonu ray değişkenine atanır.
- ray değişkeninin merkezi ve yönü kullanılarak Raycast oluşturulur ve raycastHit2D değişkenine atanır.
- Eğer dokunduğumuz noktanın collider'ı varsa ve bu obje sürüklenabilir (tag'inde drag kelimesi var ise) bir obje ise dokunduğumuz noktanın transformu touchPos değişkenine atanır.
- Son aşamada ise dokunuşun durumları kontrol edilerek hareketler gerçekleştirilir.
  - İlk objeye dokunulduğunda; dokunulan nokta ile objenin merkezi arasındaki farklar iki eksenin de delta değişkenine atanır.
  - Eğer obje hareket ettirilmeye başlandıysa objenin pozisyonu touchPos ile sürekli güncellenir.

- Eğer obje bırakıldıysa; Objenin kendisinden gelen pozisyon bilgisine bağlı olarak ya ilk konumuna bırakılacak ya da eşleştiği objenin üzerine bırakılacaktır.

### **triggerControl Script**

- Objenin ilk pozisyonu Start fonksiyonu ile initialPos değişkenine atanır.
- Objenin pozisyonunun atanacağı yeri belirlemek için ise bool tipinde isTrigger değişkeni kullanılır. Başlangıç durumunda yanlıştır.
- Eğer objenin collider'ı başka bir obje ile çakışıyorsa ve bu obje kendisiyle aynı kelimeyi barındıran bir tag'e sahip ise (drag kelimesi hariç) çakışılan objenin pozisyonu dropPos'a atanır. isTrigger değişkeni ise doğru olur.
- Eğer obje çakışma durumundan ayrılır ise isTrigger yanlış olur.
- Objenin pozisyonunun atanması için moveToPosition fonksiyonu kullanılır.
  - isTrigger doğru ise objenin pozisyonu dropPos ile güncellenir.
  - isTrigger yanlış ise obje ilk pozisyonuna döner, initialPos değişkeni objenin pozisyonuna atanır.