

animation

Search: Assets

Backward
BlueFadeIn
Forward
GreenFadeIn
Left
RedFadeIn
Right
Spin
WhiteFadeIn

AnimatorController

Search: Assets

BlueSphere
GreenSphere
MobileCube
RedSphere
WhiteSphere

Size

Horizontal 19
Vertical
Fire1
Fire2
Fire3
Jump
Mouse X
Mouse Y
Mouse ScrollWheel
Horizontal
Vertical
Fire1
Fire2
Fire3
Jump
Submit
Submit
Cancel
UserAxis

Layers

Builtin Layer 0	Default
Builtin Layer 1	TransparentFX
Builtin Layer 2	Ignore Raycast
Builtin Layer 3	
Builtin Layer 4	Water
Builtin Layer 5	UI
Builtin Layer 6	
Builtin Layer 7	
User Layer 8	Black Cubes
User Layer 9	Red Cubes
User Layer 10	Green Cubes
User Layer 11	Blue Cubes

Resources

Materials

Black
Blue
Green
Hard-Coded Generator_Icon_Dark
Red
White

Prefabs

Spheres
Blue Sphere
Green Sphere
Red Sphere
White Sphere
MobileCube

Textures

Dialog Bubble
Hard-Coded Generator_Icon_Dark
Hard-Coded Generator_Icon_Light

Build Settings

Scenes In Build

HardCodedGenerator/Demo/Scenes/Main.unity 0
HardCodedGenerator/Demo/Scenes/Main (Backup).unity

Add Current

Sorting Layers

Layer	Default
Layer	Background
Layer	Midground
Layer	Foreground

+ -

Tags

Tag 0	Plane
Tag 1	BlackCube
Tag 2	RedCube
Tag 3	GreenCube
Tag 4	BlueCube

+ -

Animations.

Backward
BlueFadeIn
Count
Equals
Forward
GreenFadeIn
Left
RedFadeIn
ReferenceEquals

(constant) string Animations.Backward = "Backward"

AnimatorControllers.

BlueSphere
Count
Equals
GreenSphere
MobileCube
RedSphere
ReferenceEquals
ToArray
WhiteSphere

class HardCodeds.AnimatorControllers.BlueSphere

Axes.

Cancel
Count
Equals
Fire1
Fire11
Fire2
Fire21
Fire3
Fire31

(constant) string Axes.Cancel = "Cancel"

Layers.

AddToLayerMask
AllCount
AllToArray
Black_Cubes
Blue_Cubes
BuiltinsCount
BuiltinsToArray
Count
Default

(constant) int Layers.Black_Cubes = 8

Assets.

Equals
Get
Materials
NestedsCount
NestedsToArray
Path
Prefabs
ReferenceEquals
Textures

class HardCodeds.Assets.Materials

Scenes.

Count
Equals
GetName
Main
ReferenceEquals
ToArray

(constant) int Scenes.Main = 0

SortingLayers.

AllCount
AllToArray
Background
BuiltinsCount
BuiltinsToArray
Count
Default
Equals
Foreground

(constant) int SortingLayers.Background = -1733561729

Tags.

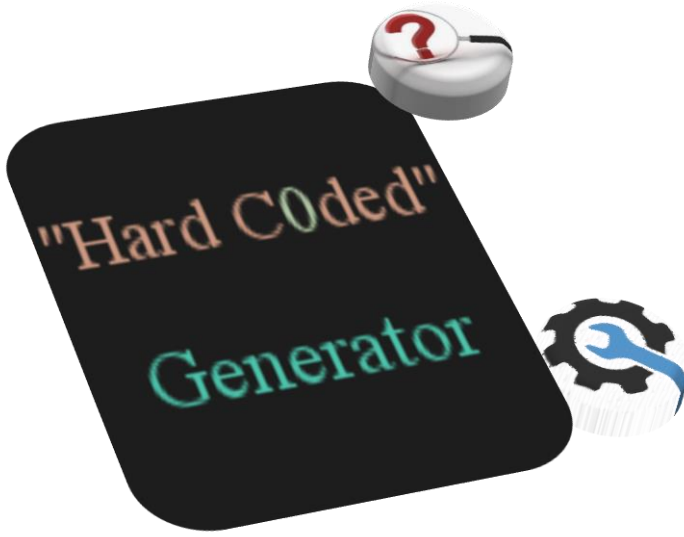
AllCount
AllToArray
BlackCube
BlueCube
BuiltinsCount
BuiltinsToArray
Count
Equals
Finish

Samet Kurumahmut tarafından
(constant) string Tags.BlackCube = "BlackCube"

“Hard-Coded” Generator

"Hard Coded"
Generator

"HARD-CODED" GENERATOR



[Unity API](#) sabit deęerleri (string, integer, vs.) kullanır ki bu durum genellikle anlaşılmaması gü, tahmin edilmesi zor durumlar doğurur. Çünkü, projemizde bu sabit deęerleri bir çok yerde kullanmamıza rağmen, deęerde yapılan güncellemeler veya deęerin silinmesi durumunda herhangi bir hata mesajı almayız ve çalışma anında problemler ile karşılaşırız. Ayrıca, hatalı yazımlar da denetlenmeyeceğinden, yine herhangi bir şekilde uyarı mesajı verilmez. *Hard-Coded Generator* bu problemleri çözmektedir.

Hard-Coded Generator'ı kullanmaya başlamak için ilk olarak `HardCodedGenerator.dll` ve `HardCodedGenerator.MenuItems.dll` projeye eklenir ve "**Window/Hard-Coded Generator/Generate Config Asset**" menüsü ile *configuration asset* oluşturulur.

Oluşturulan *configuration asset*'de ayarlar güncellenebilir. "**Window/Hard-Coded Generator/Generate Assembly**" menüsü ile veya *(re)generate* butonu ile veya Windows üzerinde "**Ctrl + Shift + Alt + H**" kısayolu / Mac üzerinde "**Cmd + Shift + Option + H**" kısayolu ile *HardCodeds* kütüphanesi oluşturulur/güncellenir.

[Web sitesine](#) git ve daha fazla bilgi için [Ayrıntılar](#) sayfasını incele.

Destek [Web sitesi](#).



SÜRÜM GEÇMİŞİ

Sürüm 1.0.0
21 Mart, 2016

Özellikler

- Aşağıdaki Unity özelliklerinde kullanılan sabit değerler taranır, ilgili tipler (class) ve üyeler (member) oluşturulur.

- * Animations
- * Animator Controllers
- * Axes
- * Layers
- * Resources
- * Scenes
- * Sorting Layers
- * Tags

- Arka planda çalışmaktadır.
- Değiştirilebilir Unity menü yolu ve kısayolları.
- Inspector üzerinden düzenlenebilir sabit değerler.
- Otomatik oluşturulan kütüphane(.dll).
- Otomatik oluşturmayı açma/kapama (configuration asset aracılığıyla).
- Özelleştirilebilir API (configuration asset aracılığıyla).
- Projedeki güncellemeleri otomatik olarak kütüphaneye yansıtma.