Bulunan Hatalar ve eklenenler:

1. Projeyi başlatınca lose ekranı geliyor, bunun sebebi PlayerController scriptinde start içerisinde objenin yok edilmesi ve canının 0 olarak set edilmesidir. Ayrıca oyun başlangıcında CharacterController komponenti inspector sekmesinde tick durumu kapalıydı bunu açık hale getirmemiz gerekti.
2. Mouse Sense inspectordan 0 olarak ayarlandığı için mouse hareket etmeyecek. Gerekli değer sürekli 0 ile çarpılacak
3. Karaktere geçici olarak kübü deforme ederek kol ekledim bu sayede silah gibi görünecek
4. Bullet prefab PlayerController scriptine atanmamış.
5. Kamera sorununu halletmek için oluşturduğum kol objesini kamera objesinin içine child olarak verdim sonra kamerayı inspectorda PlayerController scriptindeki playerarms yerine atadım. Aksi halde x eksenindeki rotasyonu yukarı baktığımız zaman tüm vücudu ile hareket edecekti. Bunu engellemiş oldum.
6. Kamera rotasyonu için y ekseninde clamp işlemi gerçekleşmesi için yAxisClamp olarak bir float değişken ekledim ve if statementler ile gerekli clamp işlemlerini gerçekleştirdim.
7. Player rotasyonunda x rotasyonunu clamplemeye gerek duymayız. Aksi halde karakter x ekseninde istediği rotasyonda dönemez kaldırıldı.
8. Kamera açılarının tutarlılığını control etmek için bir if statement ekledim. Bu if statement’ta eğer playerArms x ekseninde 360 derece açıyı aşarsa sonraki gelen değeri 360 dan çıkar dedik bu şekilde açının tutarlılığını garantiye almış olduk.
9. Character Controller komponentini için get component işlemi yapılıdı ve gerekli basit hareket mekaniği eklendi. Detaylar için PlayerController scriptine bakabilirsiniz
10. Enemy prefab oluşturuldu ve collider eklendi.
11. Bullet scriptinde Enemy tagini bulduktan sonra collider ile temas eden enemy objesini yok etmesi ve bullet objesininde yok olması için Destroy() method eklendi.