

UNITY GÜNLÜĞÜ

GİRİŞ MENÜSÜ (UI MENU-TEXTMESHPRO) VE SAHNE DEĞİŞTİRME

GÜN 1

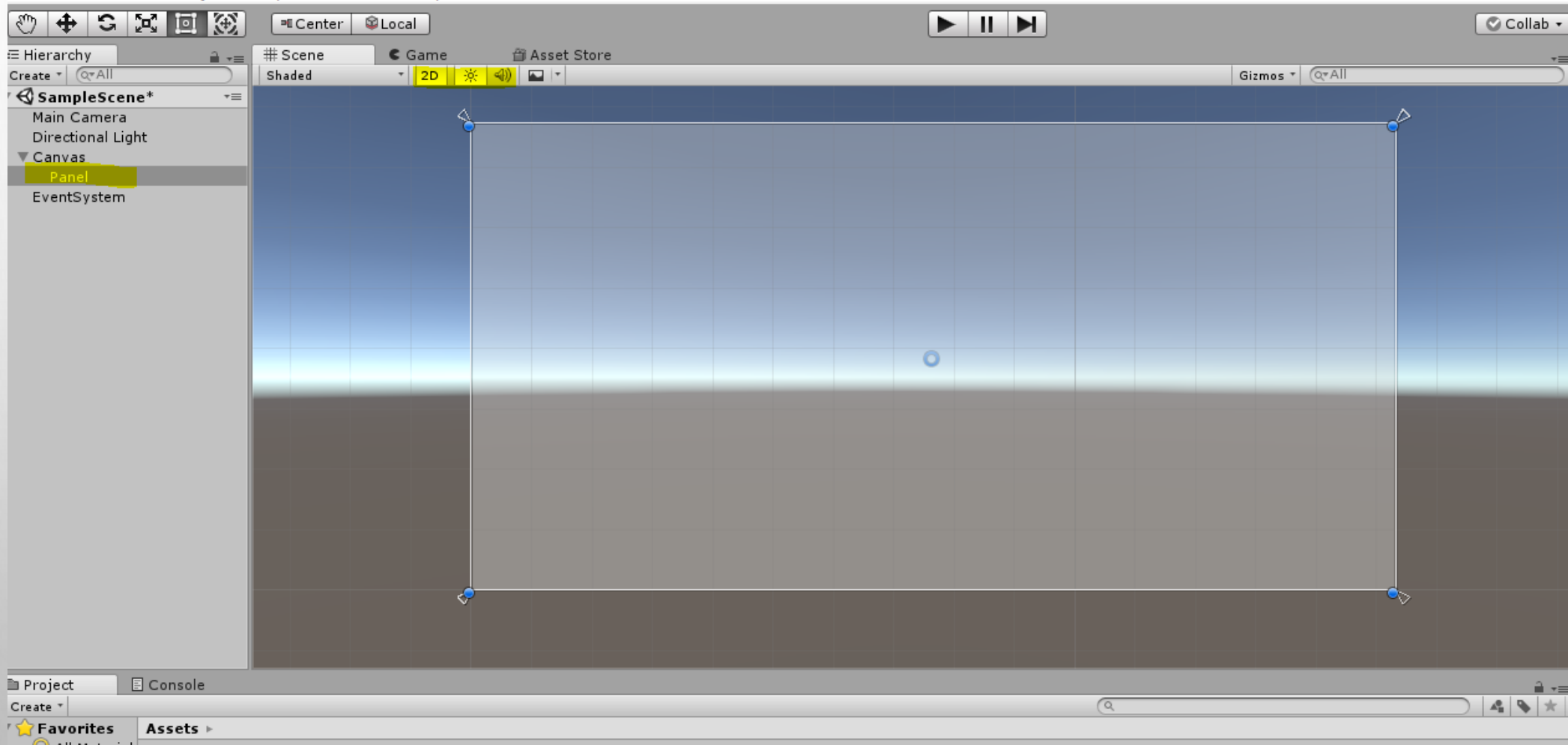
UI MENU-TEXTMESH

1. Giriş menüsü / Canvas
2. Buton ekleme/Event kullanımı
3. Textmesh ile text kullanımı
4. Sahne değişimi scripti
5. Trigger / Collider
6. Trigger kullanarak sahne değişimi

UI MENU-TEXTMESH

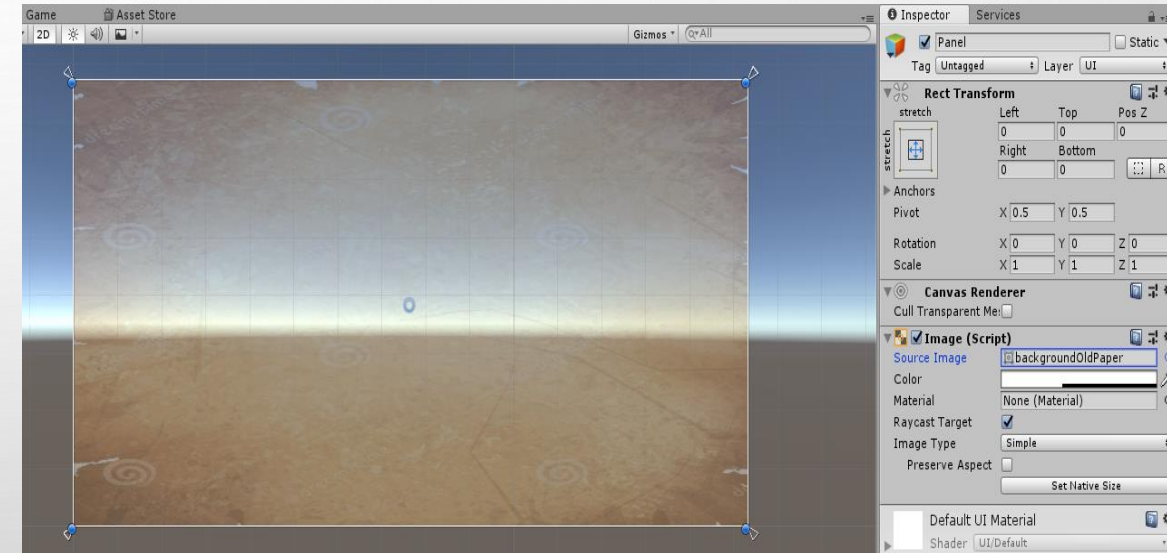
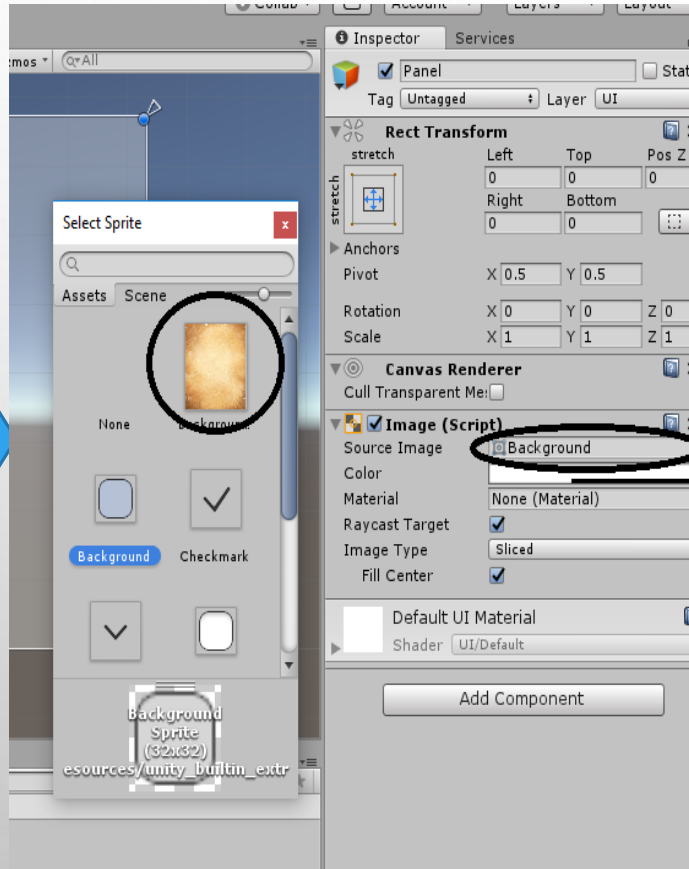
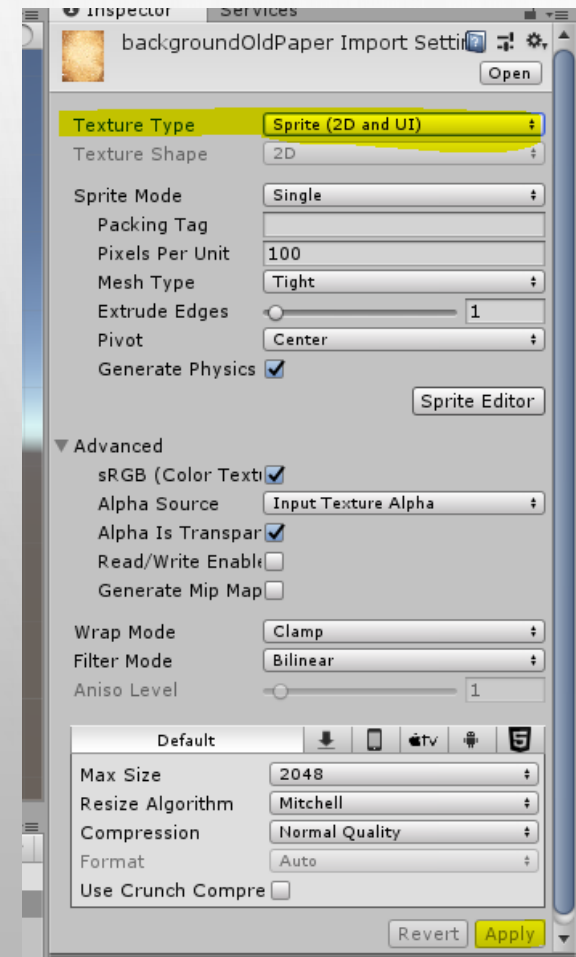
- ✓ Giriş sahnesinde eklenecek bir buton ile sahne değişimi nasıl sağlanır?
- Giriş sahnesi eklenir ve kaydedilir.
- Giriş sahnesine bir UI/Panel eklenir.
- Canvas objesi üzerine bir UI nesnesi olarak yeni bir *buton* eklenir. Bu buton tıklandığında sonraki sahneye geçiş sağlanacaktır.

UI MENU-TEXTMESH



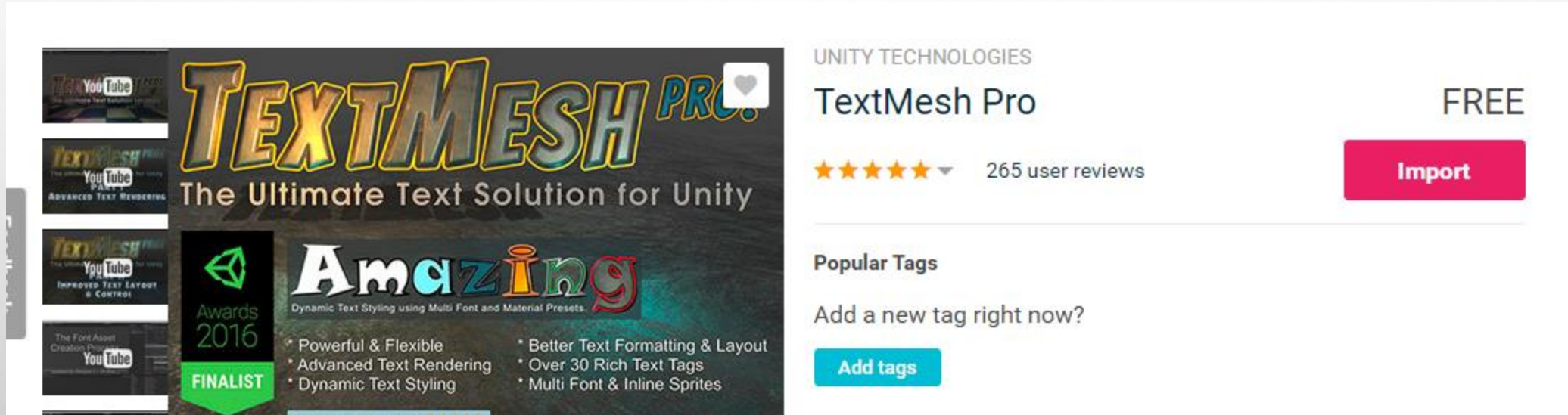
UI MENU-TEXTMESH

Plane background ayarlamak için bir resim dosyası sprite yapalım ve panelin background'ına atayalım.



UI MENU-TEXTMESH

- Plane üzerine text ekleyerek menü yapılabilir. Fakat Unity'nin bünyesine dahil ettiği TextMeshPro ile daha iyi menü girişleri yapılabilir.



The screenshot shows the Unity Asset Store page for TextMesh Pro. On the left, there is a vertical strip of four YouTube video thumbnails. The main banner features the 'TextMesh Pro' logo in a stylized, metallic font, with the tagline 'The Ultimate Text Solution for Unity' below it. To the right of the banner, the text 'UNITY TECHNOLOGIES' is displayed above the product name 'TextMesh Pro'. A 'FREE' label is positioned to the right of the product name. Below the product name, there are five gold stars and the text '265 user reviews'. A pink 'Import' button is located on the right side of the page. Under the 'Popular Tags' section, there is a prompt 'Add a new tag right now?' and a blue 'Add tags' button. The banner also includes an 'Amazing' badge and a list of features: 'Powerful & Flexible', 'Advanced Text Rendering', 'Dynamic Text Styling', 'Better Text Formatting & Layout', 'Over 30 Rich Text Tags', and 'Multi Font & Inline Sprites'. A green 'Awards 2016 FINALIST' badge is also visible.

UNITY TECHNOLOGIES
TextMesh Pro

FREE

★★★★★ 265 user reviews

Import

Popular Tags

Add a new tag right now?

Add tags

TextMesh Pro
The Ultimate Text Solution for Unity

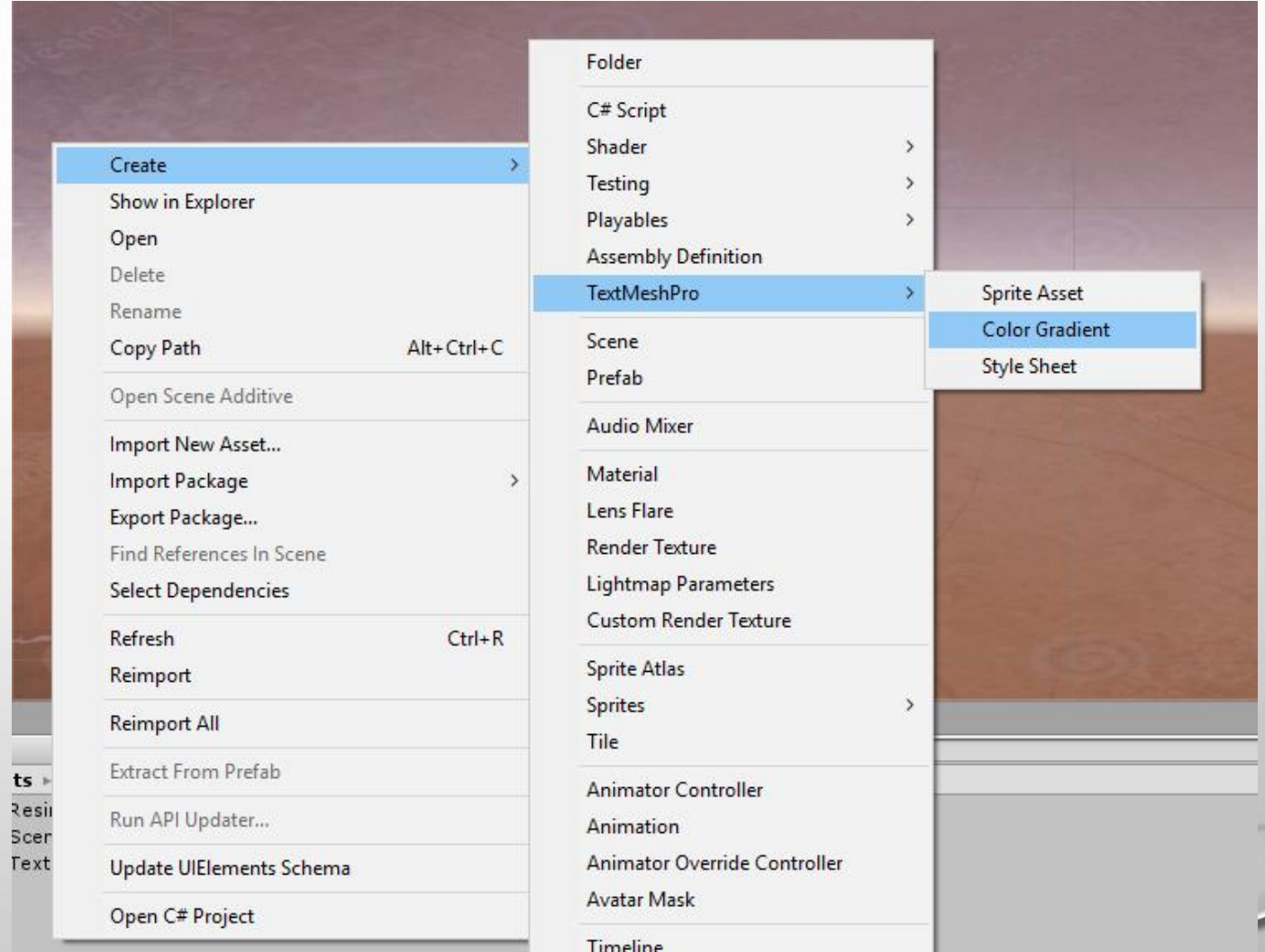
Amazing
Dynamic Text Styling using Multi Font and Material Presets

- Powerful & Flexible
- Advanced Text Rendering
- Dynamic Text Styling
- Better Text Formatting & Layout
- Over 30 Rich Text Tags
- Multi Font & Inline Sprites

Awards 2016
FINALIST

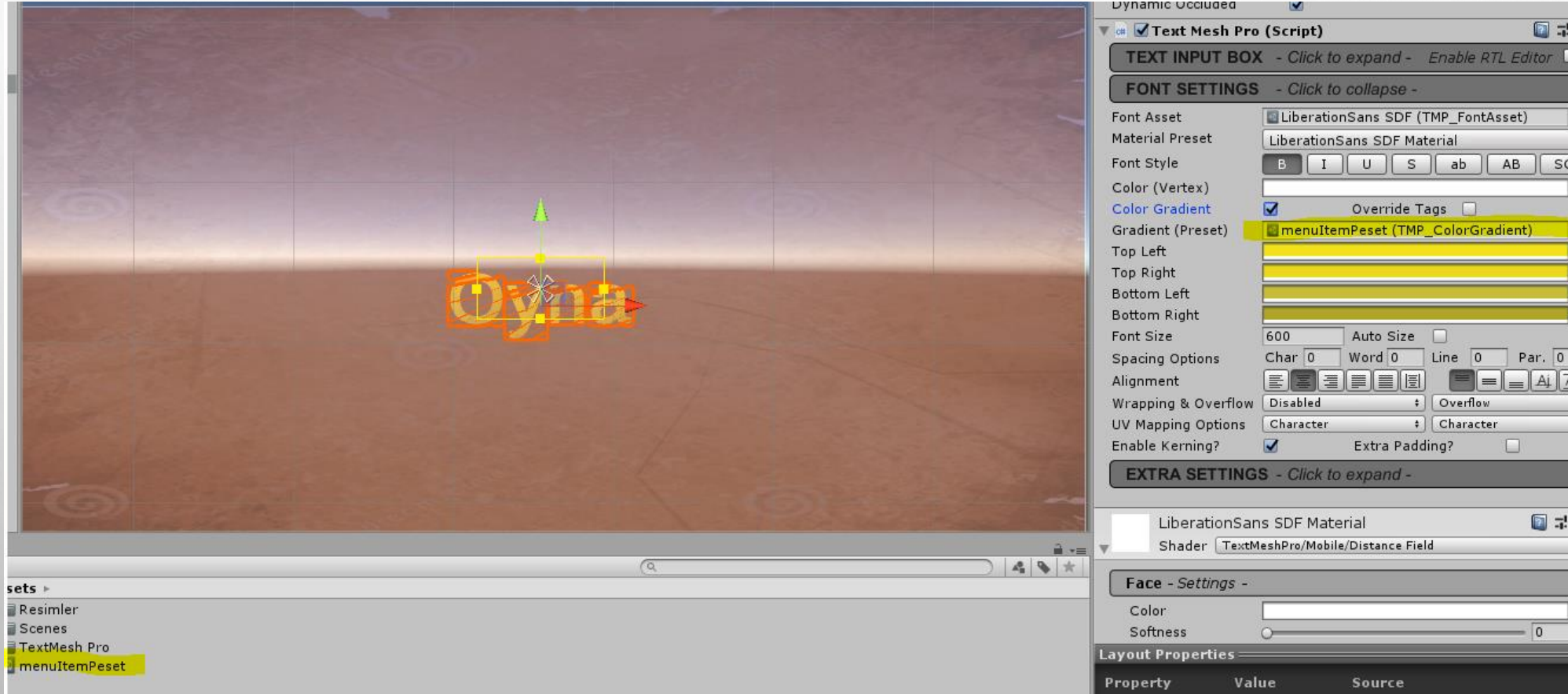
UI MENU-TEXTMESH

- Menü için 3 seçenekli bir arayüz olacak..Alt menüsü olacak ve geçişler yapılacak..
- Menü seçenekleri TextmeshPro ile hazırlanacak.
- Her biri için aynı renk şablon preseti kullanacağız. Bunun için bir gradient preset hazırlayıp her seçeneğe bunu aktaracağız.
- Gradient Preset için Project panelinde Create/TextmeshPro/Gradient Preset ile renk ayarları yapılip yeni bir preset oluşturulur.



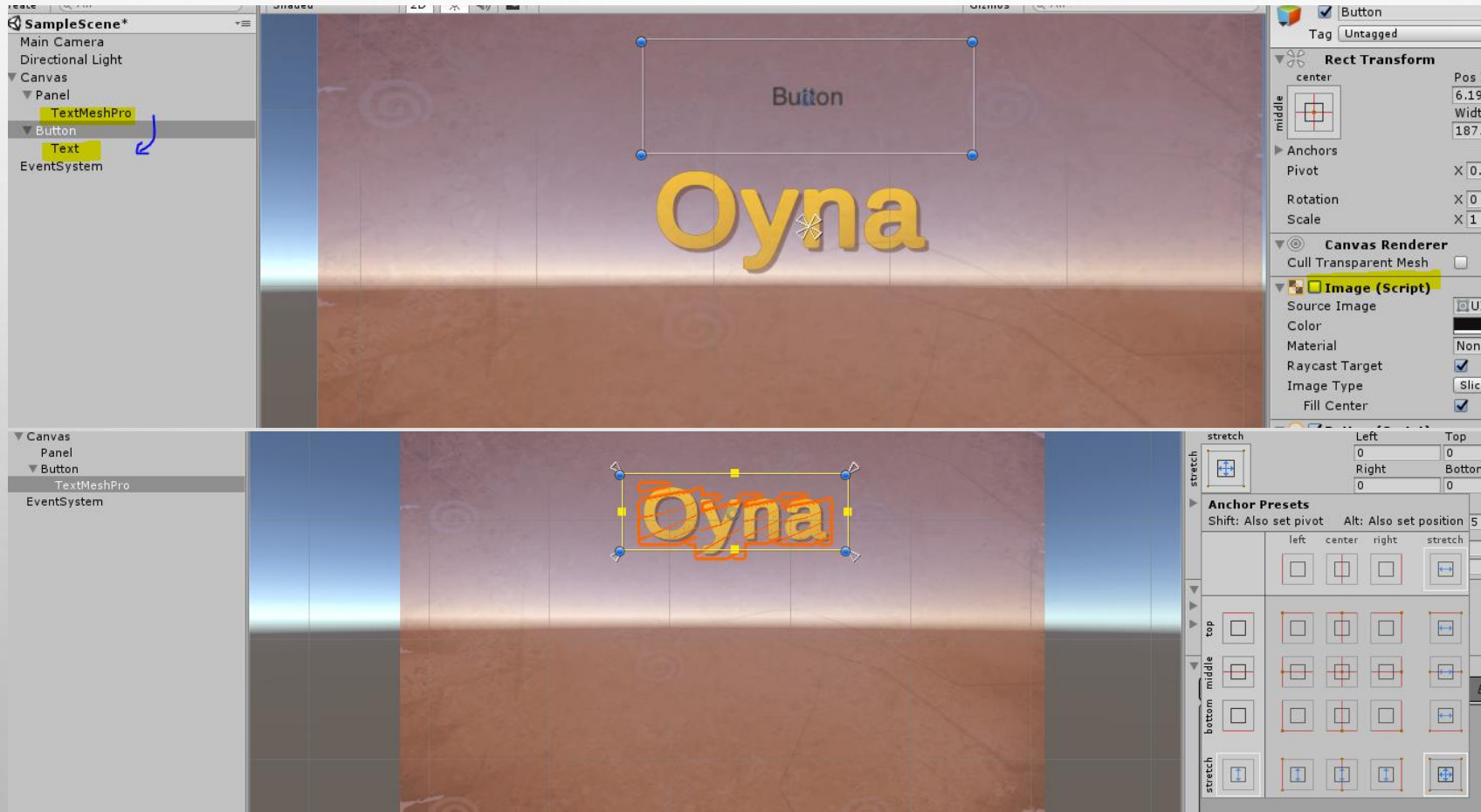
UI MENU-TEXTMESH

- Preset ilgili yere sürükleyip bırakarak getirilir.
- Material presetten Drop Shadow olan seçilir.



UI MENU-TEXTMESH

- Text'e buton özelliği ekleyerek interaktif işlevsel duruma getirmeliyiz. Create/UI/Button
- Butonun arkaplanını siyah yapalım ve butonun Image özelliğini şimdilik kapatalım.
- Butonun kendi text özelliğini silip yerine textmeshPro olanı getireceğiz. Ardından Anchor ile tam ortasına bağlayacağız.



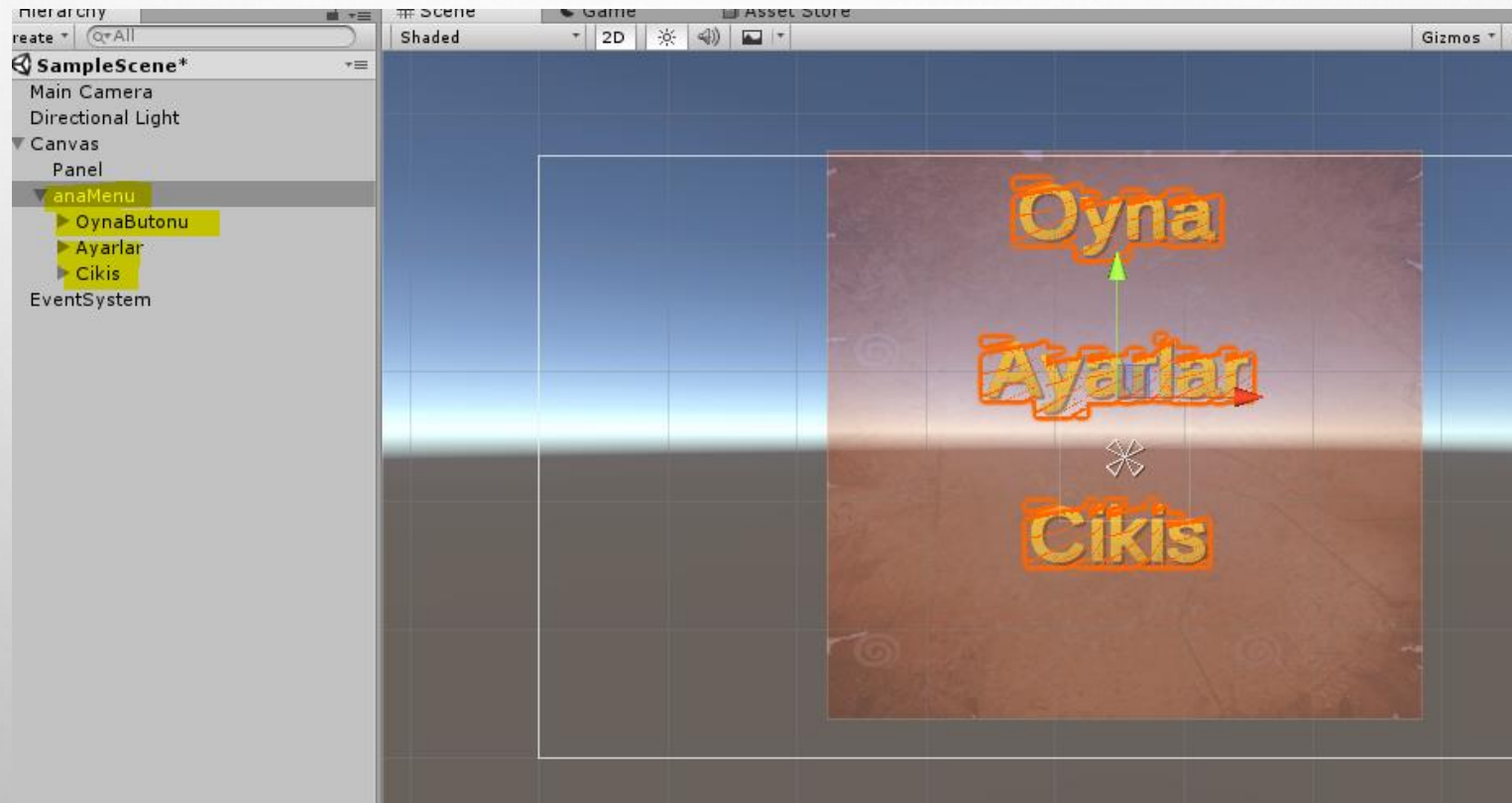
UI MENU-TEXTMESH

- Artık butonumuz tıklanabilir oldu. İsmi «oynabtn» yapalım
- Şimdi butonun Image özelliğini açarak.
- Normal color : Alpha 0
- Highlight color: Alpha 0'dan büyük



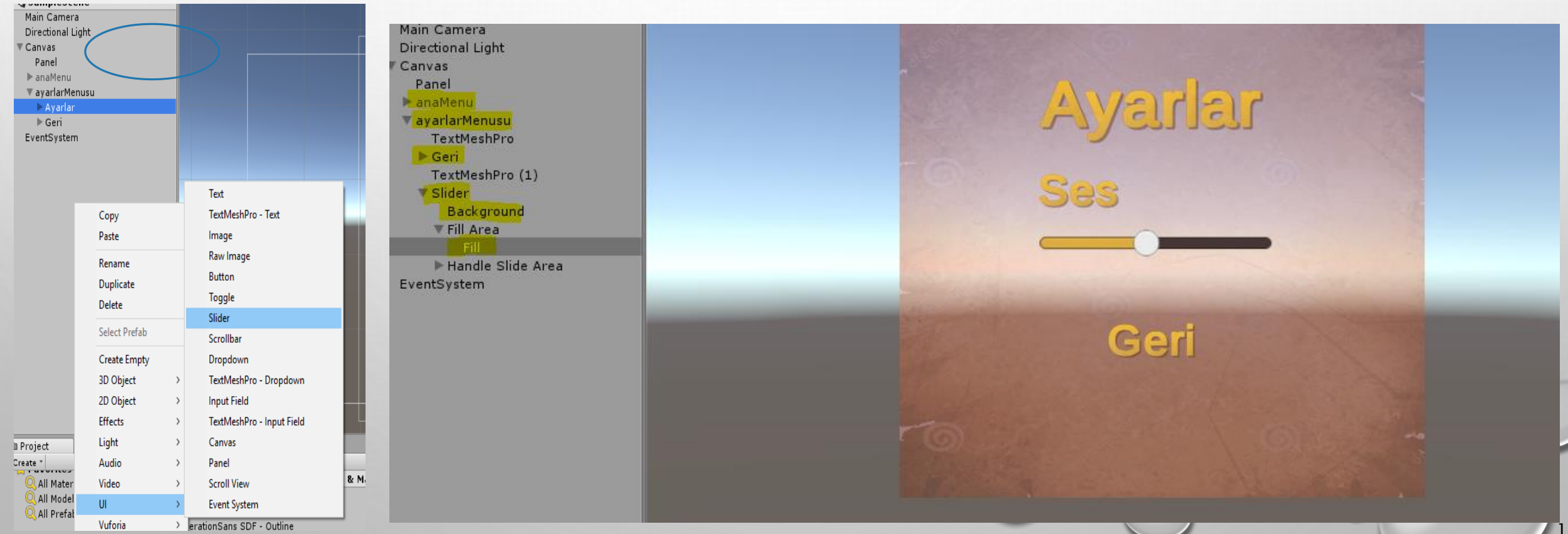
UI MENU-TEXTMESH

- Butonları kopyalp diğ r seenekleri ekleyip anamen  tamamlanır. Canvas  zerinde boř bir object oluřturulup ismi 'anaMenu' olarak belirlenir. T m seenekler bu men  altına tařınır.



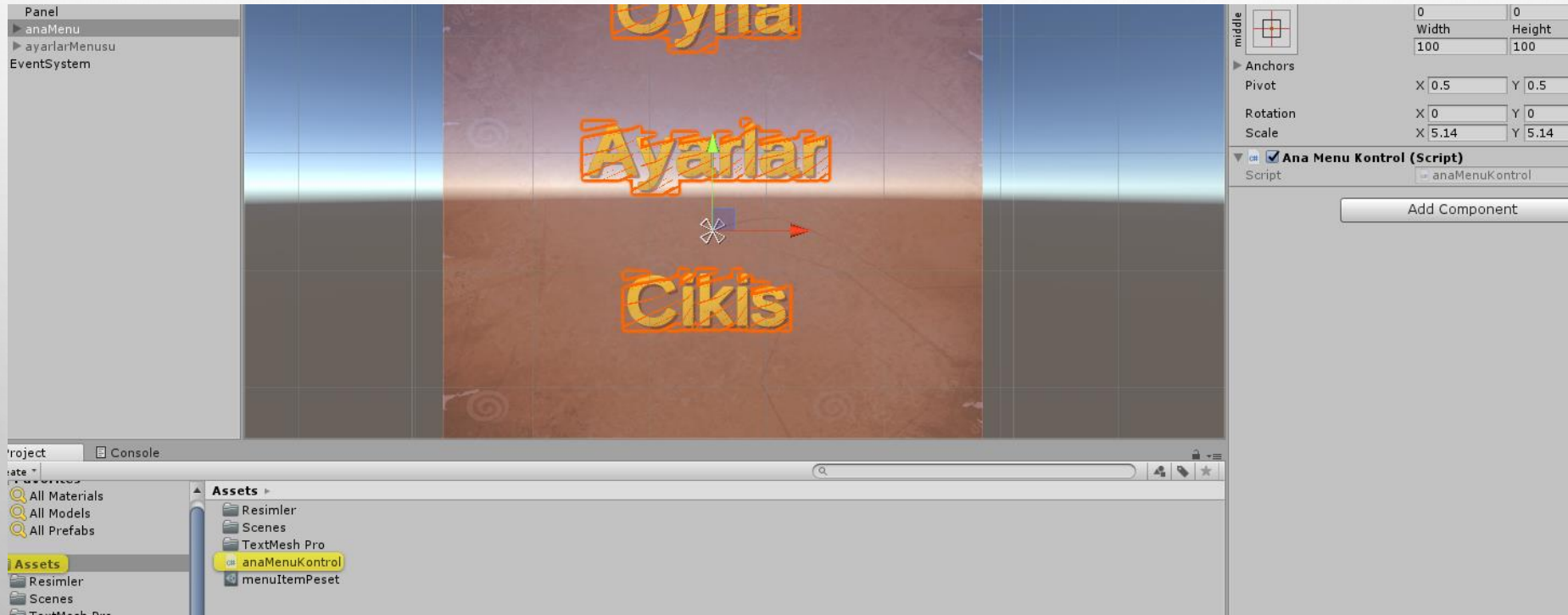
UI MENU-TEXTMESH

- Benzer şekilde anaMenu kopyası alınır ve alt menü hazırlanır. 'ayarlarMenu' isminde alt menü oluşturulur.
- Alt menü ayarlardan girilecek ve bir slider içerecek bir menü olacak. Slider ayarları yapılacaktır. Background, Fill vb.
- Geri butonu eklenecek.



UI MENU-TEXTMESH

- Artık **anaMenu** için bir script hazırlayıp her buton için bir metot tanımlayarak bir script ile tüm menü fonksiyonel hale getirebilir.
- Create / New Script / anaMenuKontrol



UI MENU-TEXTMESH

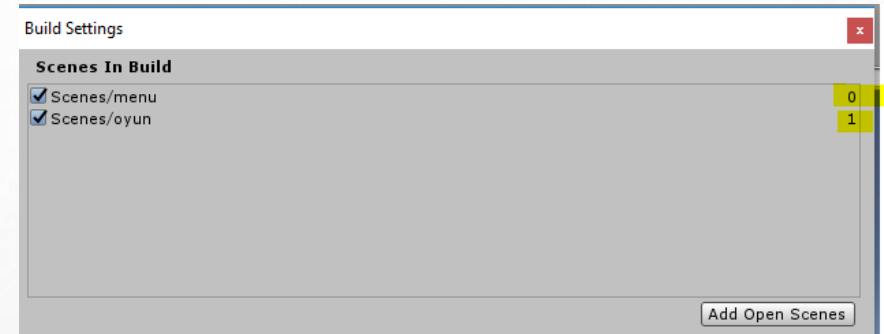
- Her buton için metotları yazalım. Önce Oyna butonu için

```
using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
using UnityEngine.SceneManagement;
```

```
public class anaMenuKontrol : MonoBehaviour {
```

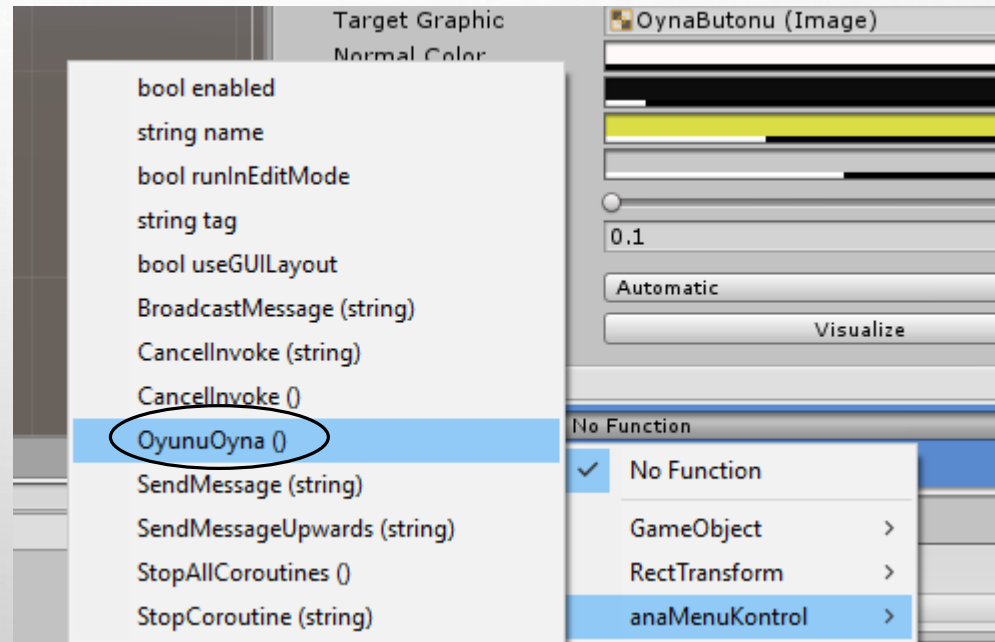
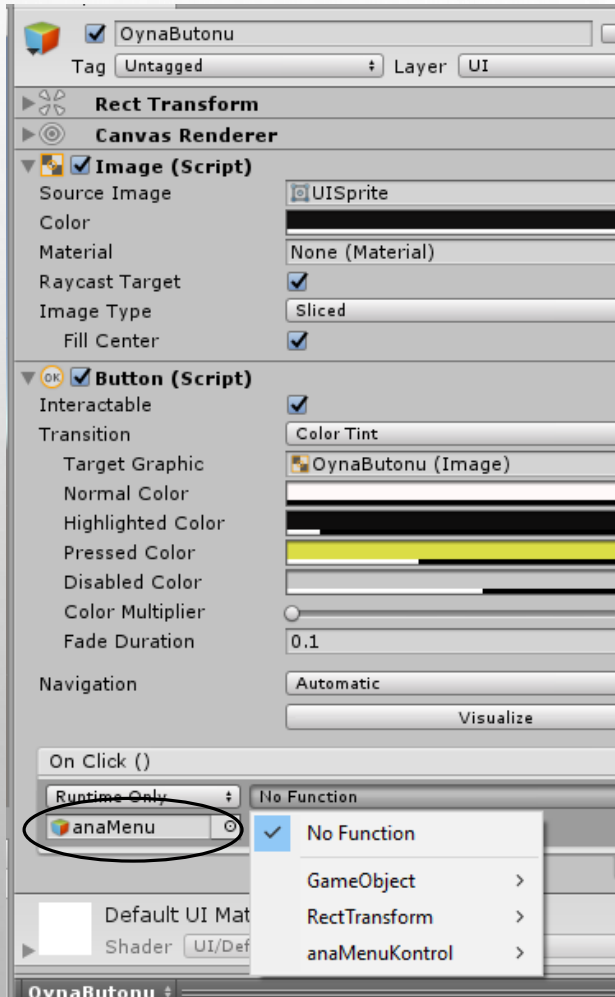
```
//Oyna butonu Projede ekli sahnelerden OYUN sahnesini çağıracak. Bunun  
için Loadscene kullanılır
```

```
    public void OyunuOyna()  
    {  
        //bir sonraki sahneyi çağıracak..Yani oyuna geçecek.  
        SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex  
+ 1);  
    }  
}
```



UI MENU-TEXTMESH

- Metodu hazırladık şimdi metodu buton bağlamak için. *Oyna* butonunun *OnClick* olayına artı ile yeni event eklenir. *anaMenu* object kısmına taşınır. *OyunOyna()* metodunu bağlanır.



UI MENU-TEXTMESH

- Çıkış butonu için aynı koda Cikis() metodu eklenir ve butona atanır

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

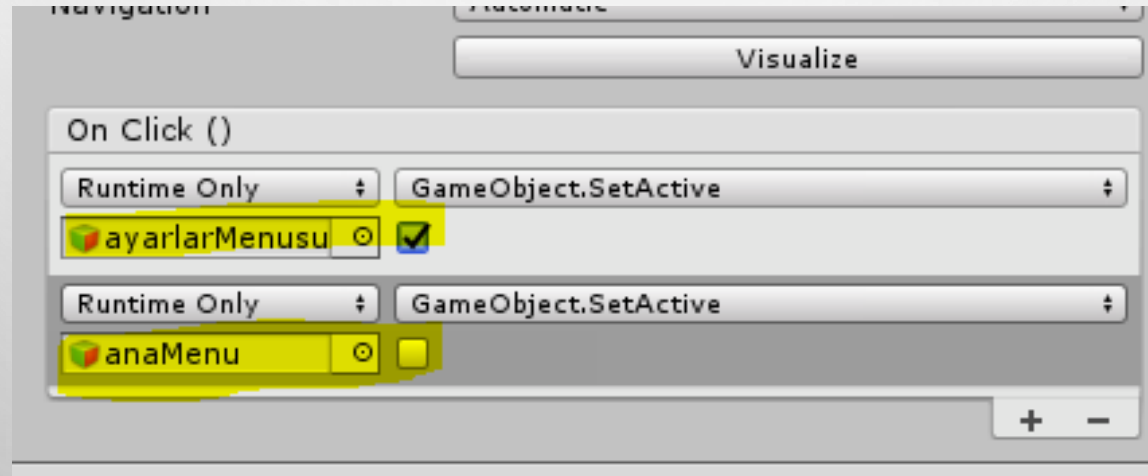
public class anaMenuKontrol : MonoBehaviour {

    //Oyna butonu Projede ekli sahnelerden OYUN sahnesini çağıracak. Bunun için Loadscene kullanılır
    public void OyunuOyna()
    {
        //bir sonraki sahneyi çağıracak..Yani oyuna geçecek.
        SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex + 1);
    }
    public void Cikis()
    {
        Application.Quit();
    }
}
```

UI MENU-TEXTMESH

- Ayarlar menüsü için ise unity'nin built-in enable/setactive seçeneğini kullanalım. Ayarlar tıklandığında *anaMenu* gizlenecek(setactive) ve *ayarlarMenu* *setactive ile true edilecek*.
- Daha 'Geri' butonunda tersi uygulanacak .

ayarlarMenu aktif ediliyor
anaMenu pasif ediliyor



SAHNELER ARASI GEÇİŞ

- Bu noktada sahneler arasında geçiş için 2 metod kullanılabilir.
- Application.LoadLevel (Obsolete metod)
- SceneManager.LoadScene-Unity5.3
(UnityEngine.SceneManagement)

SAHNELER ARASI GEÇİŞ

- Her ikisi içinde script'i çalıştıralalım.
- Önce script yazılacak. Script yazıldıktan sonra bu scripti direk olarak buton nesnesine atanmayacak. Boş bir *gameObject* oluşturup scripti *gameObject*'e atayacağız. Ardından *gameObject*'i (script) butonun *Click* olayına eşleştirip, Click olayı gerçekleştiğinde script içindeki hangi metodun çağırılması gerektiğini belirteceğiz. Çağrılan sahne değiştirme metodu ile de geçiş yapılacak sahne ismi yada numarası ile sahne çağrılacaktır.

SAHNELER ARASI GEÇİŞ

- Scripte yeni bir fonksiyon eklenir. Bu fonksiyon(GecisYap) buton tıklandığında çalıştırılacak/seçilecek olan fonksiyon olacaktır.

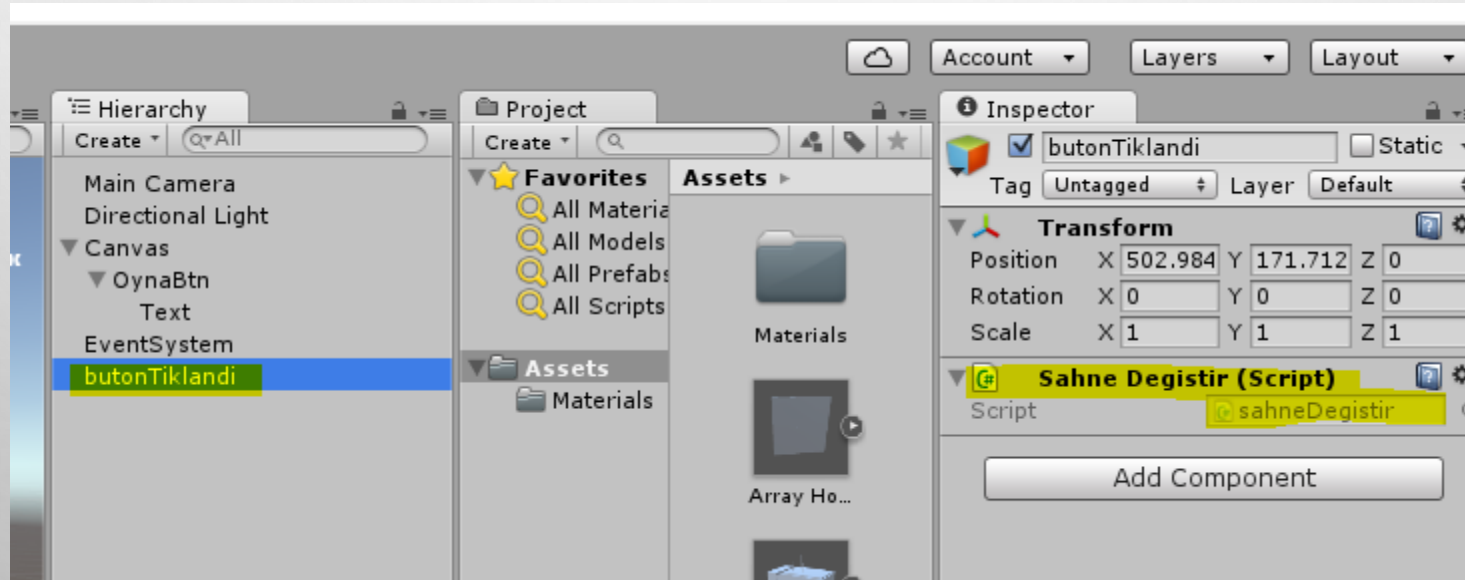
```
using UnityEngine;
using System.Collections;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class sahneDegistir : MonoBehaviour {

    public void GecisYap(int sahneNo)
    {
        // Application.LoadLevel(sahneNo);
        SceneManager.LoadScene(sahneNo);
    }
}
```

SAHNELER ARASI GEÇİŞ

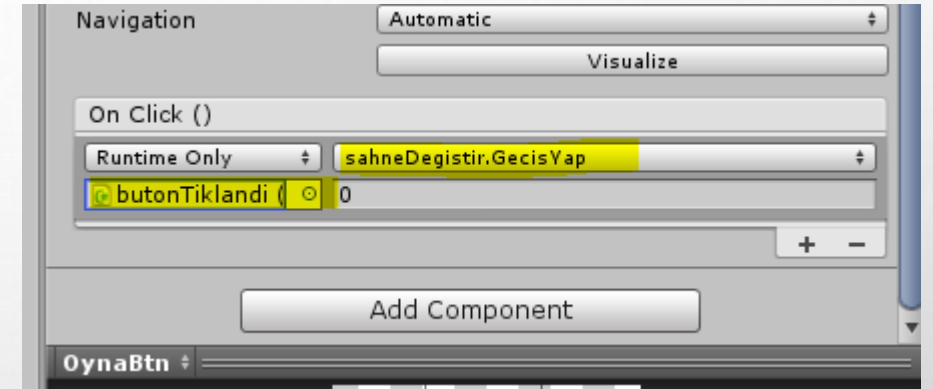
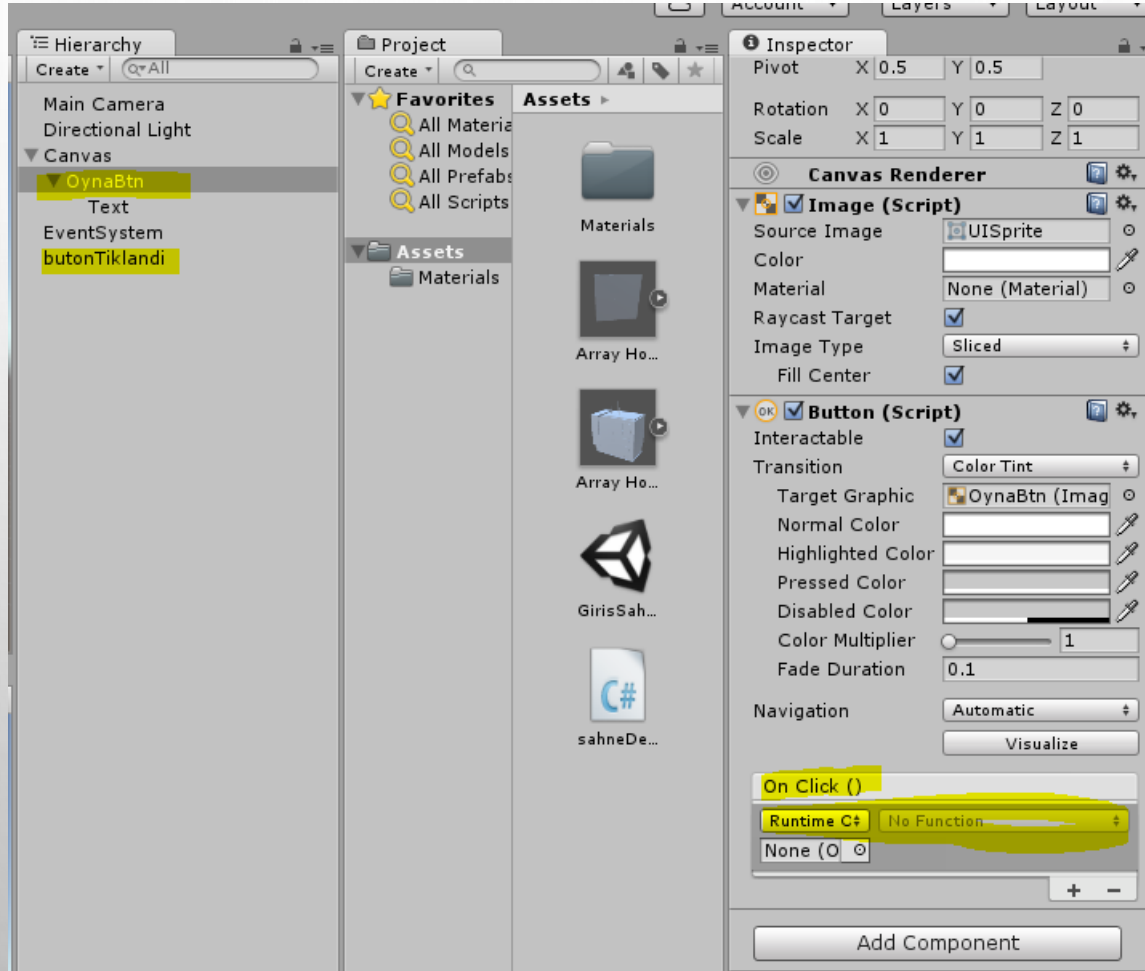
- Script yazıldıktan sonra script Canvas nesnesine sürükleyip bırak ile atanır.
- Ardından sahnede boş bir gameObject oluşturulur. Bu gameObjecte bir isim verilir ve yazılan script sürükleyip bırak ile boş objeye atanır.



SAHNELER ARASI GEÇİŞ

- Bu noktada script boş objeye atanacak , boş object ise butona atanacaktır. Buton nesnesi seçilip + ile yeni bir OnClick olayı oluşturulur.
- Onclick olayına da oluşturulan boş gameObject atanır.
- Ardından Script içinden hangi metod çalıştırılacaksa o metod seçilir. Böylece Scriptteki metod Click olayına atanır.

SAHNELER ARASI GEÇİŞ



SAHNELER ARASI GEÇİŞ

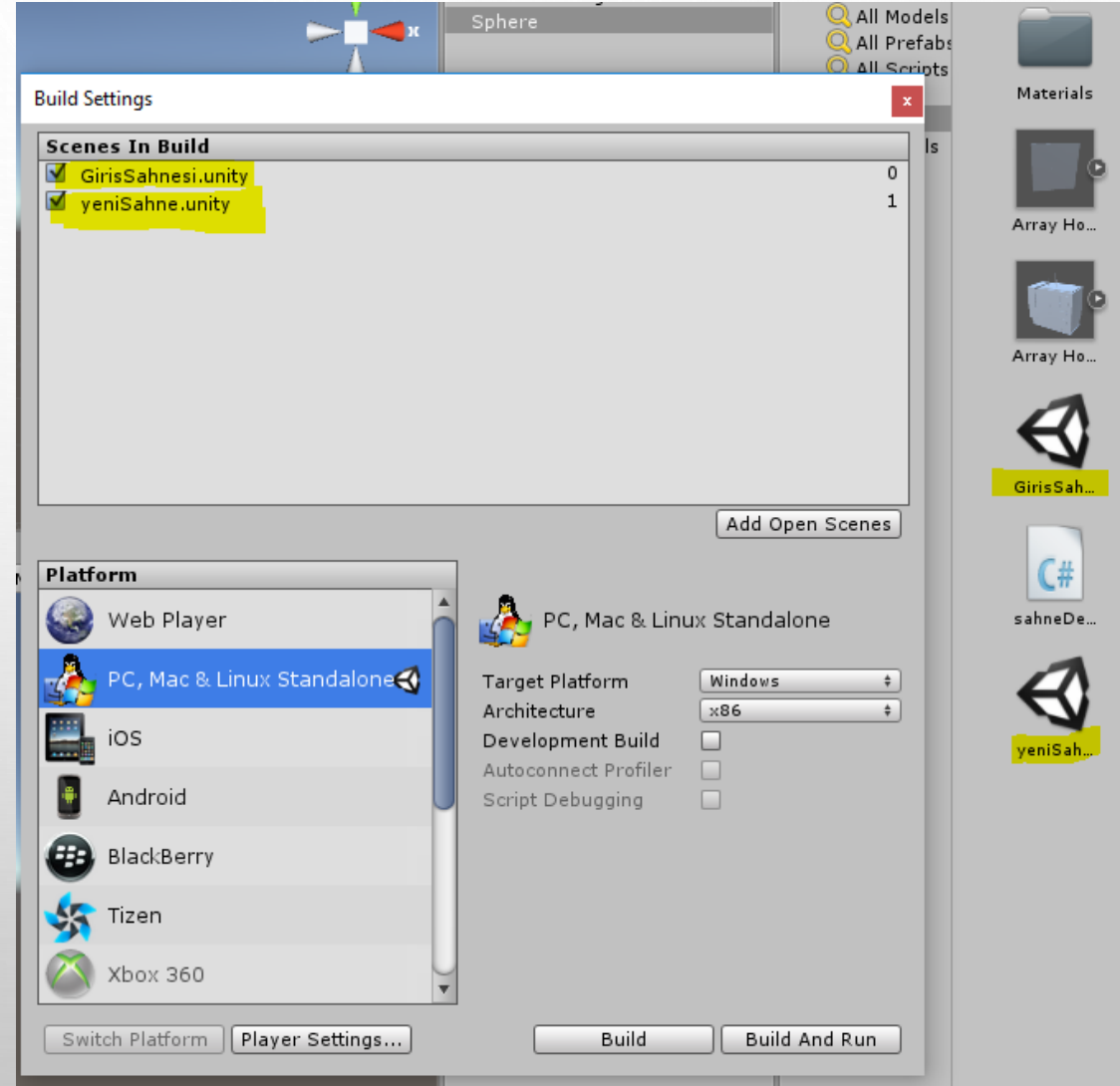
- Sahneyi değiştirecek Application.LoadLevel (GecisYap) metodu integer bir değer istemektedir. Bu değer projedeki sahnelerin sıra numaraları olarak düşünülebilir.
- Bir sahneyi çağırarak için ya sahnenin sıra numarası yada ismi kullanılabilir.

SAHNELER ARASI GEÇİŞ

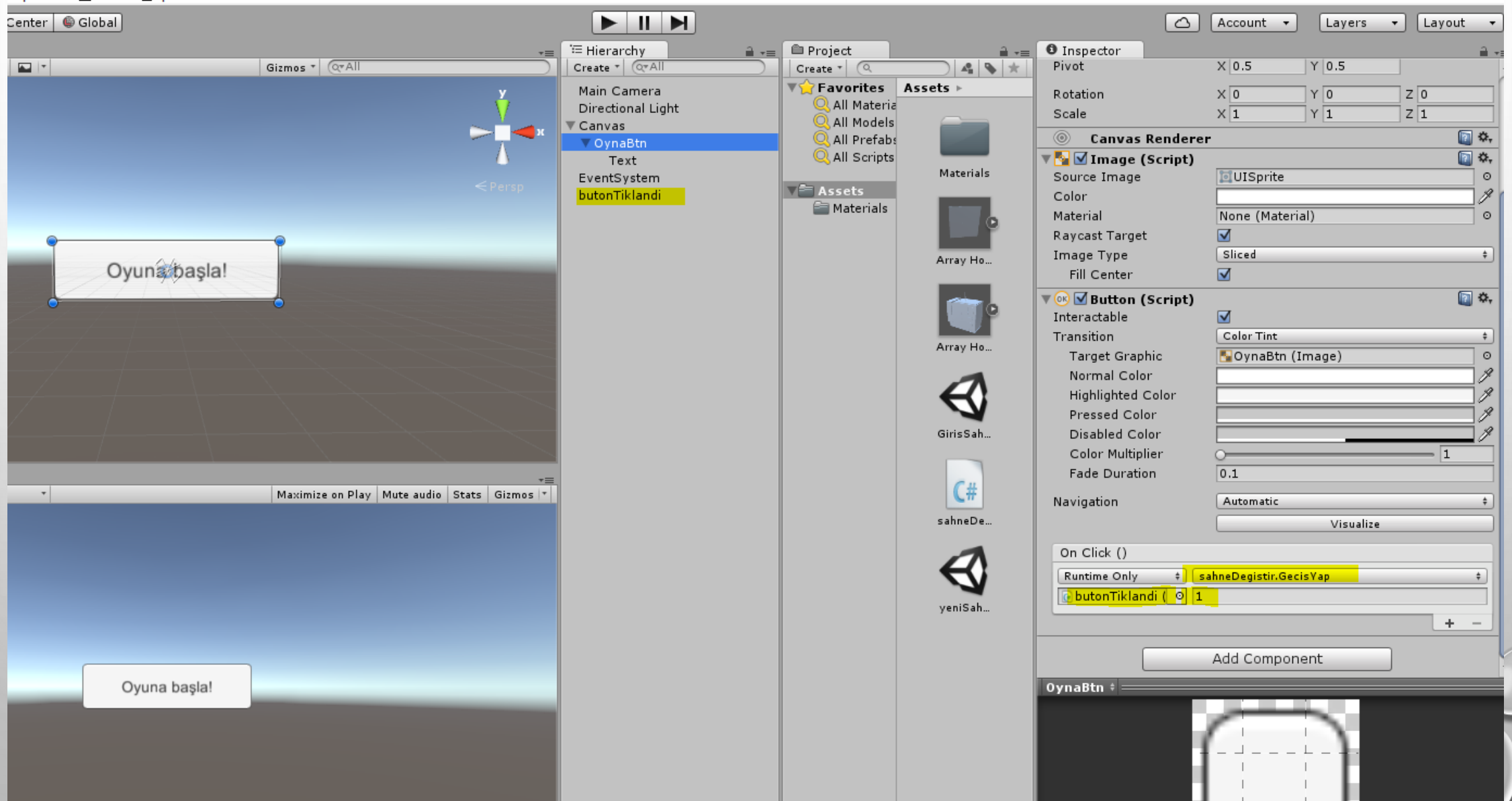
- Sahnelerin sıra numarası nasıl belirlenecek?
- Bunun için proje derleme ekranına gidilir ve her sahne Build listesine eklenir. Ekleme sırası aynı zamanda sıra numarası olacaktır.
- İkinci sahneyi oluşturma zamanı!
- Yeni bir sahne eklenip içine basit bir obje ekleyip kaydedilir.
- Bu iki sahne File/Build Settings seçeneği ile listeye eklenir. Verilen sıra numarası LoadLevel metodunda kullanılacak olan integer değer olacaktır.

SAHNELER ARASI GEÇİŞ

- İki sahne Builds Settings ile eklenir. Metoda gerekli sıra numarası verilir ve sahne çalıştırılır.



SAHNELER ARASI GEÇİŞ



SAHNELER ARASI GEÇİŞ (Scene Manager ile)

- Sadece çağıran metod SceneManager.LoadScene() olarak değiştiriliyor.

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
using UnityEngine.SceneManagement;
public class sahneDegistir : MonoBehaviour {

    public void GecisYap(int sahneNo)
    {
        //Application.LoadLevel(sahneNo);
        SceneManager.LoadScene("yeniSahne");
    }
}
```

NOT: Aynı anda iki metod kullanılamıyor!!

SAHNELER ARASI GEÇİŞ (OnTriggerEnter ile)

- Burada Collider olduğu anda bir tuşa basarak yada direk olarak sahne değiştirme işlemi gerçekleştirilir. Bu işlemi gameBall projesinde uygulayınız.

```
void OnTriggerEnter(Collider other)
{

    if(other.gameObject.CompareTag("geciselmas"))
    {

        SceneManager.LoadScene(sahneNo);
        //Application.LoadLevel(2);
        //ilgili sahne seviyesi yazılır.
    }
}
```