

UNITY GÜNLÜĞÜ

GİRİŞ MENÜSÜ VE SAHNE DEĞİŞTİRME

GÜN 1

SAHNELER ARASI GEÇİŞ

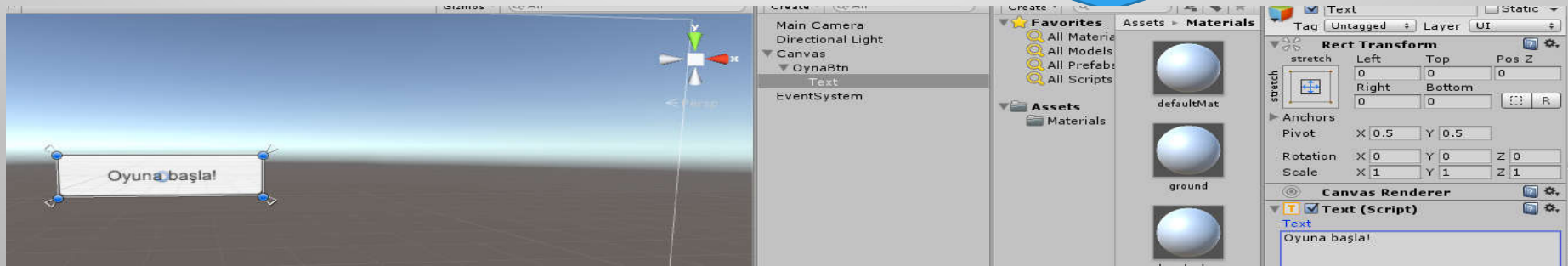
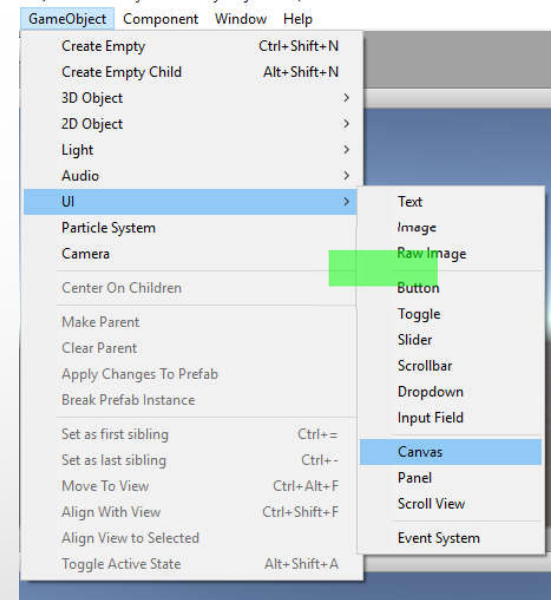
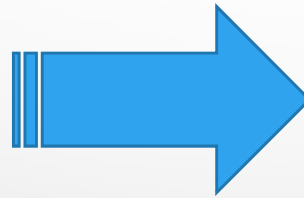
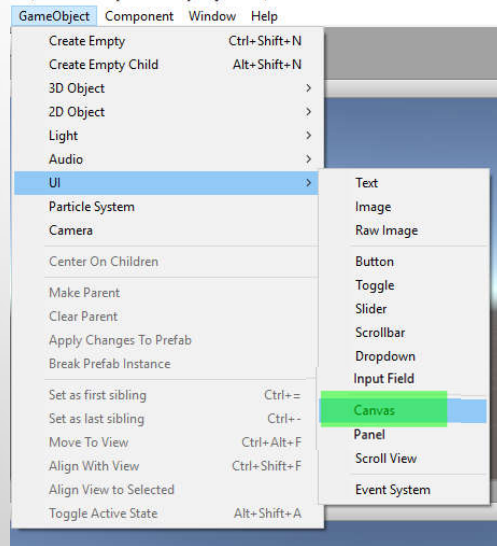
- 1.Giriş menüsü / Canvas / Buton ekleme
- 2.Sahne değişimi scripti
3. Trigger / Collider
- 4.Trigger kullanarak sahne değişimi

SAHNELER ARASI GEÇİŞ

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

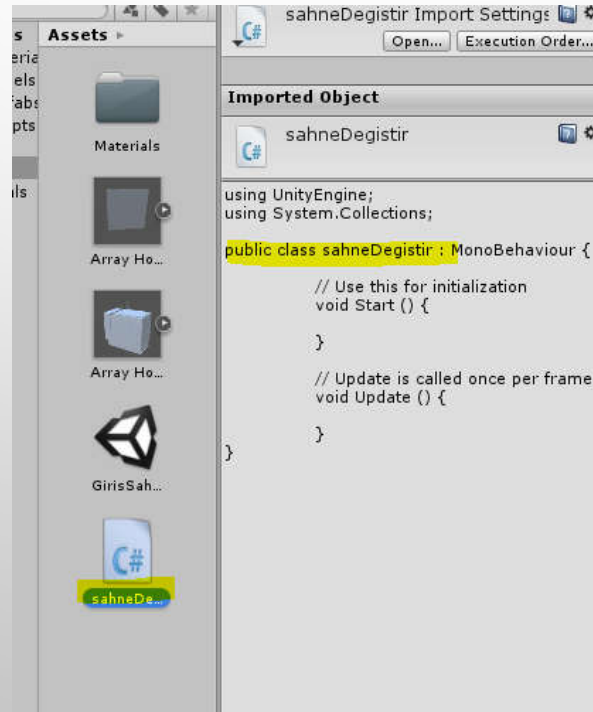
SAHNELER ARASI GEÇİŞ

- Temel olarak bir canvas ve buton nesnesi eklenir



SAHNELER ARASI GEÇİŞ

- Canvas ve eklenen butonun tıklandığında bir sonraki sahneye geçişini sağlayacak olan script sahneye eklenir ve script düzenlenmek için editörde açılır



SAHNELER ARASI GEÇİŞ

- Canvas ve eklenen butonun tıklandığında bir sonraki sahneye geçişini sağlayacak olan script sahneye eklenir ve script düzenlenmek için editörde açılır

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

SAHNELER ARASI GEÇİŞ

by yselim

- 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.

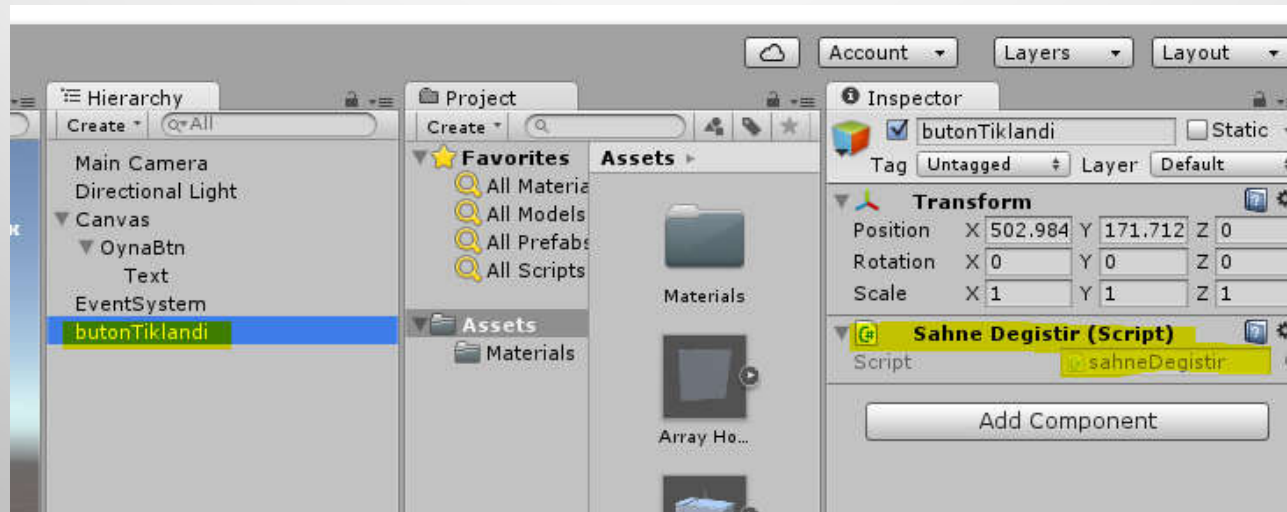
```
using UnityEngine;
using System.Collections;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class sahneDegistir : MonoBehaviour {

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

SAHNELER ARASI GEÇİŞ

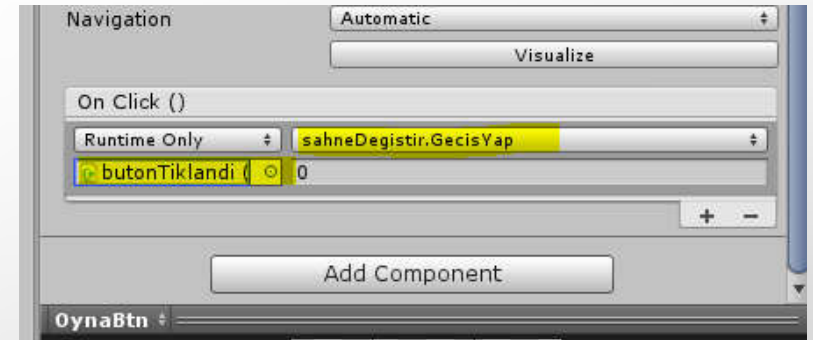
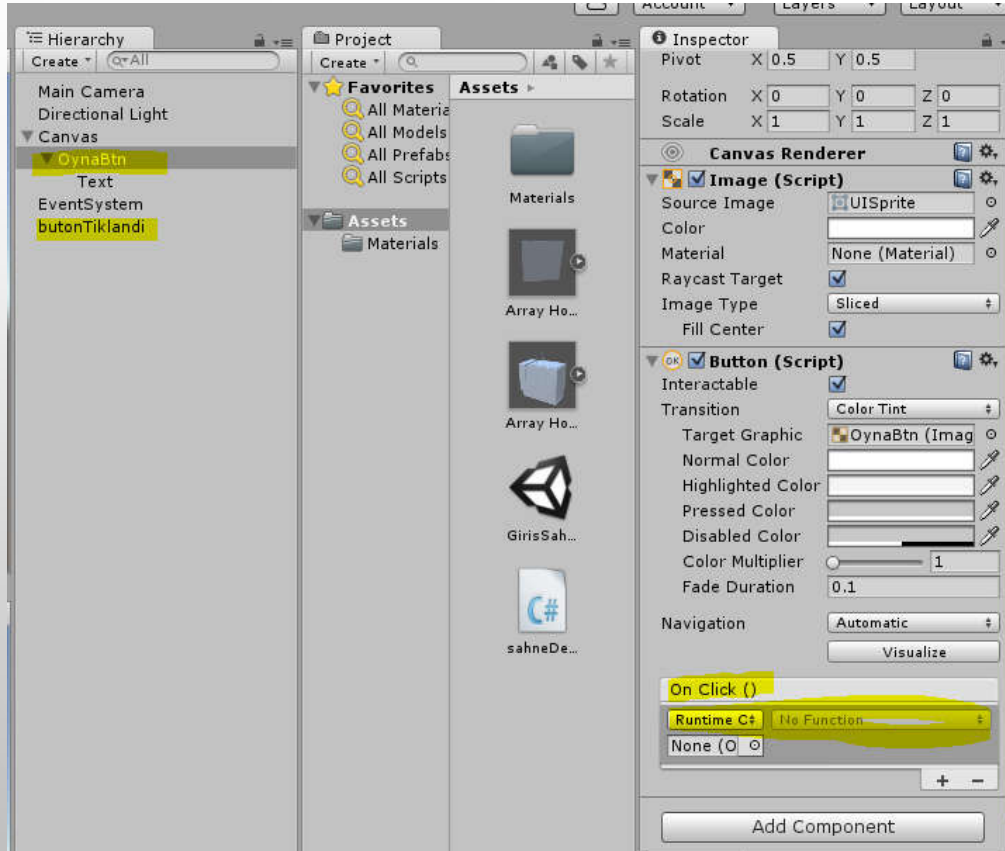
- Script yazıldıktan sonra script Canvas nesnesine sürükleyip bırak ile atanır.
- Ardından sahnede boş bir gameObject oluşturulur. Bu gameObjecte bir isim verilir ve yazılan script sürükleyip bırak ile boş objeye atanır.



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

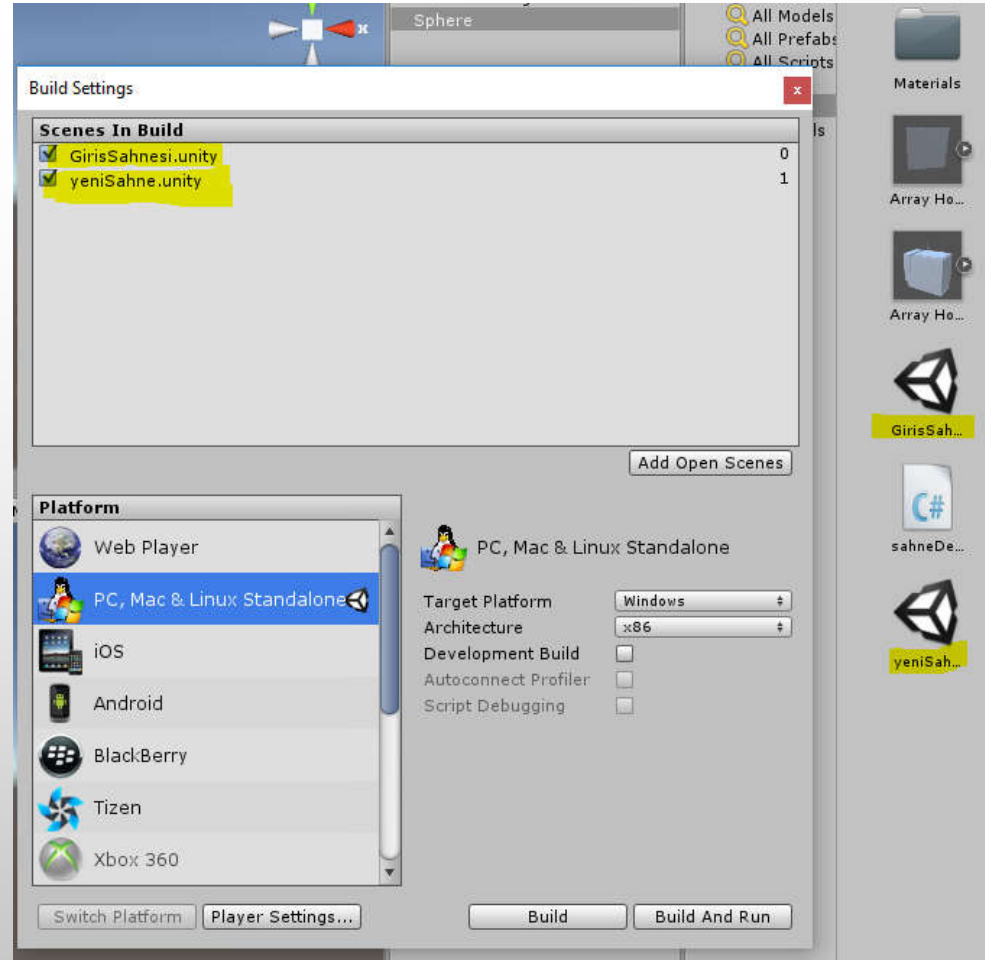
- Sahneyi değiştirecek `Application.LoadLevel (GecisYap)` metodu integer bir değer istemektedir. Bu değer projedeki sahnelerin sıra numaraları olarak düşünülebilir.
- Bir sahneyi çağırmak için ya sahnenin sıra numarası yada ismi kullanılabilir.

SAHNELER ARASI GEÇİŞ

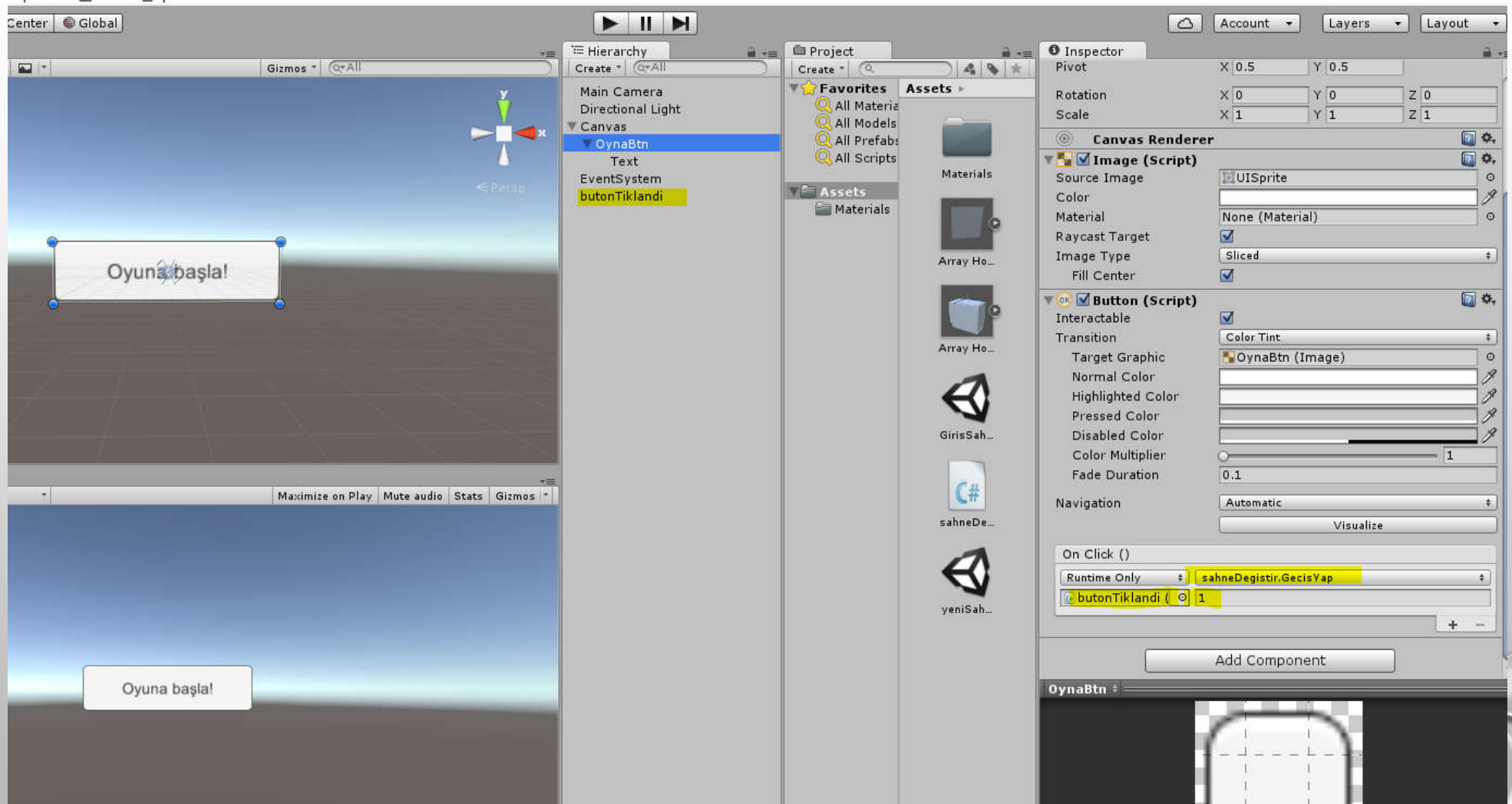
- Sahnelerin sıra numarası nasıl belirlenecek?
- Bunun için proje derleme ekranına gidilir ve her sahne Build listesine eklenir. Ekleme sırası aynı zamanda sıra numarası olacaktır.
- İkinci sahneyi oluşturma zamanı!
- Yeni bir sahne eklenip içine basit bir obje ekleyip kaydedilir.
- Bu iki sahne File/Build 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.
    }
}
```