

# UNITY GÜNLÜĞÜ

## GİRİŞ MENÜSÜ TASARLAMA

GÜN 1

# GİRİŞ MENÜSÜ TASARLAMA

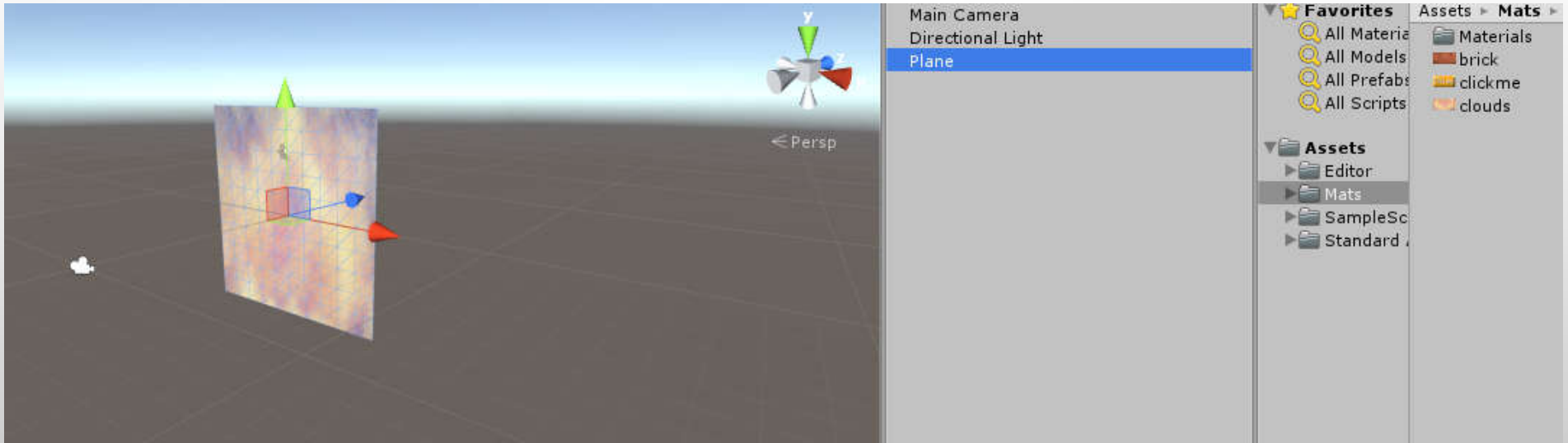
- 1.Giriş menüsü
- 2.Canvas ekleme
- 3.Button ekleme
- 4.InputField ekleme

## GİRİŞ MENÜSÜ TASARLAMA

- ✓ Giriş menüsü eklemek için sahneye bir plane eklenir. Eklenen bu plane üzerine GUI text ve button nesneleri kullanılarak kullanıcı menüsü eklenir.
- ✓ Ayrıca kullanıcı adı yada benzer bir giriş kutusu (inputField) kullanılarak, kullanıcıdan bilgi çekilebilir.
- ✓ InputField içine yazılacak bilgi plane üzerindeki bir GUI text'e aktarılıp sonuç görülür.

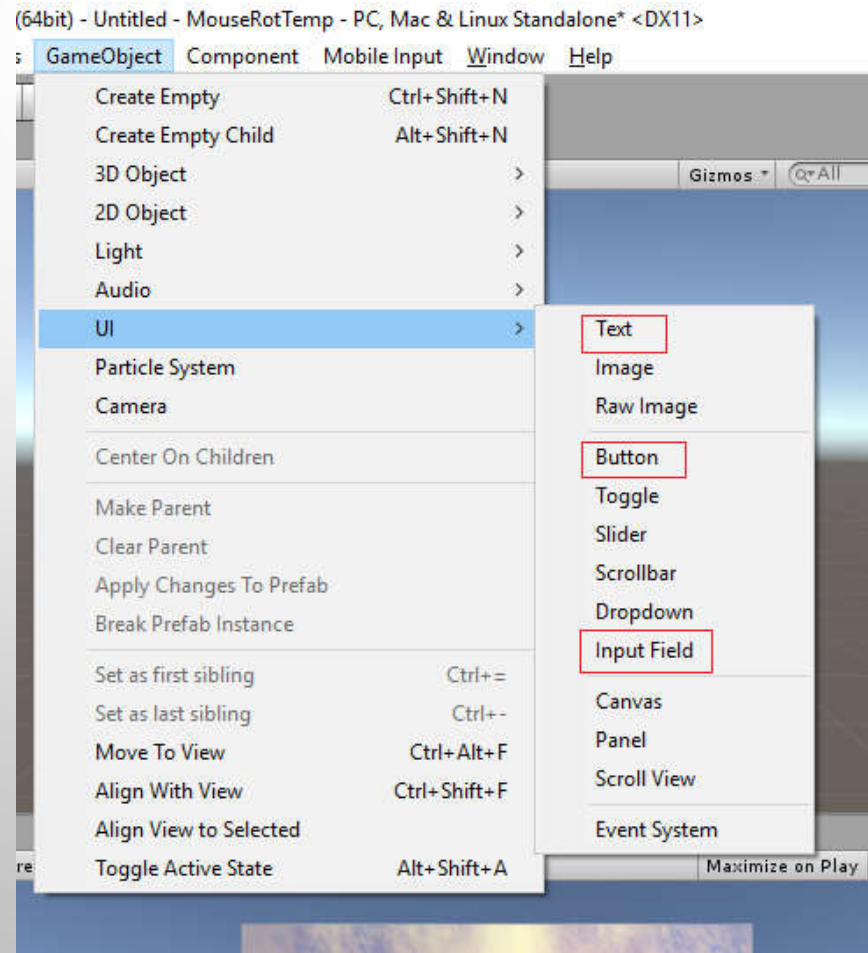
# GİRİŞ MENÜSÜ TASARLAMA

by yselim



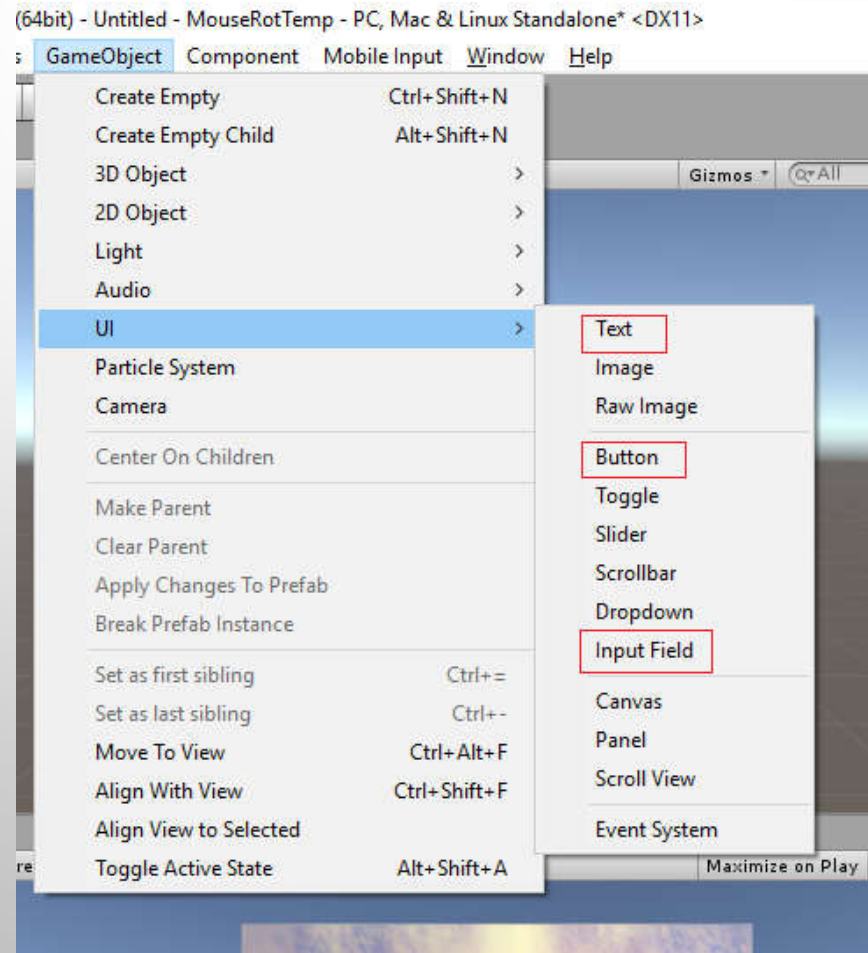
# GİRİŞ MENÜSÜ TASARLAMA

- ✓ Plane üzerine button , text ve inputfield bileşenleri eklenir



# GİRİŞ MENÜSÜ TASARLAMA

- ✓ Plane üzerine button , text ve inputfield bileşenleri eklenir



## GİRİŞ MENÜSÜ TASARLAMA

- ✓ InputField için kod yazılır. Değişkenlere sürükleyip bırakarak nesneler taşınır. Test edilir.

```
1  #pragma strict
2
3  var username : String;
4  var inputField : UnityEngine.UI.InputField;
5  var nameDisplay : UnityEngine.UI.Text;
6
7  function Update () {
8      username = inputField.value;
9      nameDisplay.text = username;
10 }
```

# MOUSELOOK

✓ Capsule ekleyip main camera kapsül child bileşeni yapılır. Maincamera için 'mouselook' scripti eklenir.TPS için mouselook kodu.

```
public class mouseLookScript01 : MonoBehaviour {  
  
    public float lookSensitivity = 5f;  
    public float xRotation;  
    public float yRotation;  
    public float currentXRotation;  
    public float currentYRotation;  
    public float xRotationV;  
    public float yRotationV;  
    public float lookSmoothDamp = 0.1f;  
  
    // Use this for initialization  
    void Start () {  
  
    }  
  
    // Update is called once per frame  
    void Update () {  
  
        xRotation -= Input.GetAxis ("Mouse Y") * lookSensitivity;  
        yRotation += Input.GetAxis ("Mouse X") * lookSensitivity;  
  
        transform.rotation = Quaternion.Euler (xRotation, yRotation, 0);  
  
    }  
}
```



# MOUSELOOK

✓ Capsule ekleyip main camera kapsül child bileşeni yapılır. Maincamera için 'mouselook' scripti eklenir.TPS için mouselook kodu.

```
public float hassasiyet=10f;
public float hRot;
public float vRot;
public float xKonum;
public float yKonum;
// Use this for initialization
void Start () {

}

// Update is called once per frame
void Update () {
    hRot = Input.GetAxis("Mouse X")*hassasiyet*Time.deltaTime;
    vRot = Input.GetAxis("Mouse Y") * hassasiyet*Time.deltaTime;
    xKonum = Input.GetAxis("Horizontal") *hassasiyet* Time.deltaTime ;
    yKonum = Input.GetAxis("Vertical") *hassasiyet*Time.deltaTime ;
    //transform.rotation = Quaternion.Euler(0, hRot, 0f);
    transform.Rotate(-vRot, hRot, 0f);
    transform.position = new Vector3(yKonum, 0f, xKonum);
}
```