

Search: **Assets**

- Backward
- BlueFadeIn
- Forward
- GreenFadeIn
- Left
- RedFadeIn
- Right
- Spin
- WhiteFadeIn

Animations.

- Backward (constant) string Animations.Backward = "Backward"
- BlueFadeIn
- Count
- Equals
- Forward
- GreenFadeIn
- Left
- RedFadeIn
- ReferenceEquals

Search: **Assets**

- Athlete
- BlueSphere
- GreenSphere
- MobileObject
- RedSphere
- WhiteSphere

AnimatorControllers.

- Athlete class HardCodeds.AnimatorControllers.Athlete
- BlueSphere
- Count
- Equals
- GreenSphere
- MobileObject
- RedSphere
- ReferenceEquals
- ToArray

Size 19

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

Axes.

- Cancel (constant) string Axes.Cancel = "Cancel"
- Count
- Equals
- Fire1
- Fire11
- Fire2
- Fire21
- Fire3
- Fire31

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

Layers.

- AddToLayerMask
- AllCount
- AllToArray
- Black_Cubes (constant) int Layers.Black_Cubes = 8
- Blue_Cubes
- BuiltinsCount
- BuiltinsToArray
- Count
- Default

Resources

- Materials
 - Black
 - Blue
 - Green
 - Hard-Coded Generator_Icon_Dark
 - Red
 - White
- Prefabs
 - Spheres
 - Blue Sphere
 - Green Sphere
 - Red Sphere
 - White Sphere
 - Athlete
- Textures
 - Dialog Bubble
 - Hard-Coded Generator_Icon_Dark
 - Hard-Coded Generator_Icon_Light
 - Cube

Assets.

- Get
- Materials class HardCodeds.Assets.Materials
- NestedsCount
- NestedsToArray
- Path
- Prefabs
- ReferenceEquals
- Textures
- ToArray

Build Settings

Scenes In Build

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

Add Current

Scenes.

- Count
- Equals
- GetName
- Main (constant) int Scenes.Main = 0
- ReferenceEquals
- ToArray

Sorting Layers

Layer	Default
Layer	Background
Layer	Midground
Layer	Foreground

+ -

SortingLayers.

- AllCount
- AllToArray
- Background (constant) int SortingLayers.Background = -1733561729
- BuiltinsCount
- BuiltinsToArray
- Count
- Default
- Equals
- Foreground

Tags

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

+ -

Tags.

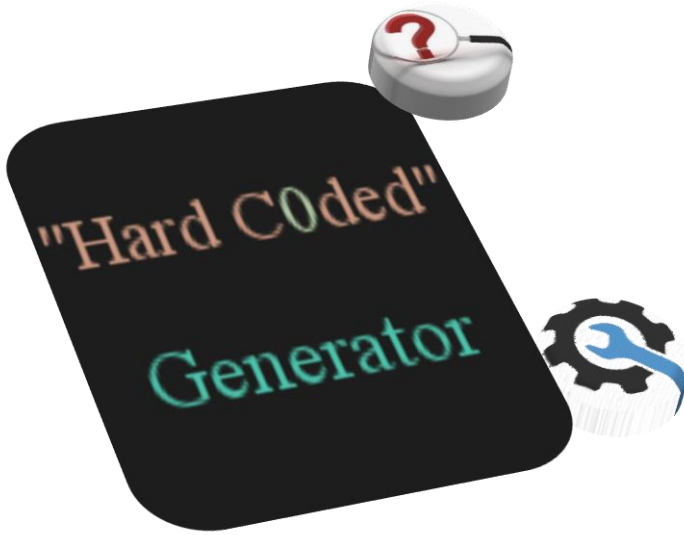
- AllCount
- AllToArray
- BlackCube (constant) string Tags.BlackCube = "BlackCube"
- BlueCube
- BuiltinsCount
- BuiltinsToArray
- Count
- Equals
- Finish

“Hard-Coded” Generator

Samet Kurumahmut tarafindan

"Hard Coded"
Generator

"HARD-CODED" GENERATOR



[Unity API](#) sabit deęerleri (string, integer, vs.) kullanır ki bu durum genellikle anlaşılması güç, 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 denetlenmeyeceęinden, 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.