

Game Development for Beginners

Chapter 21

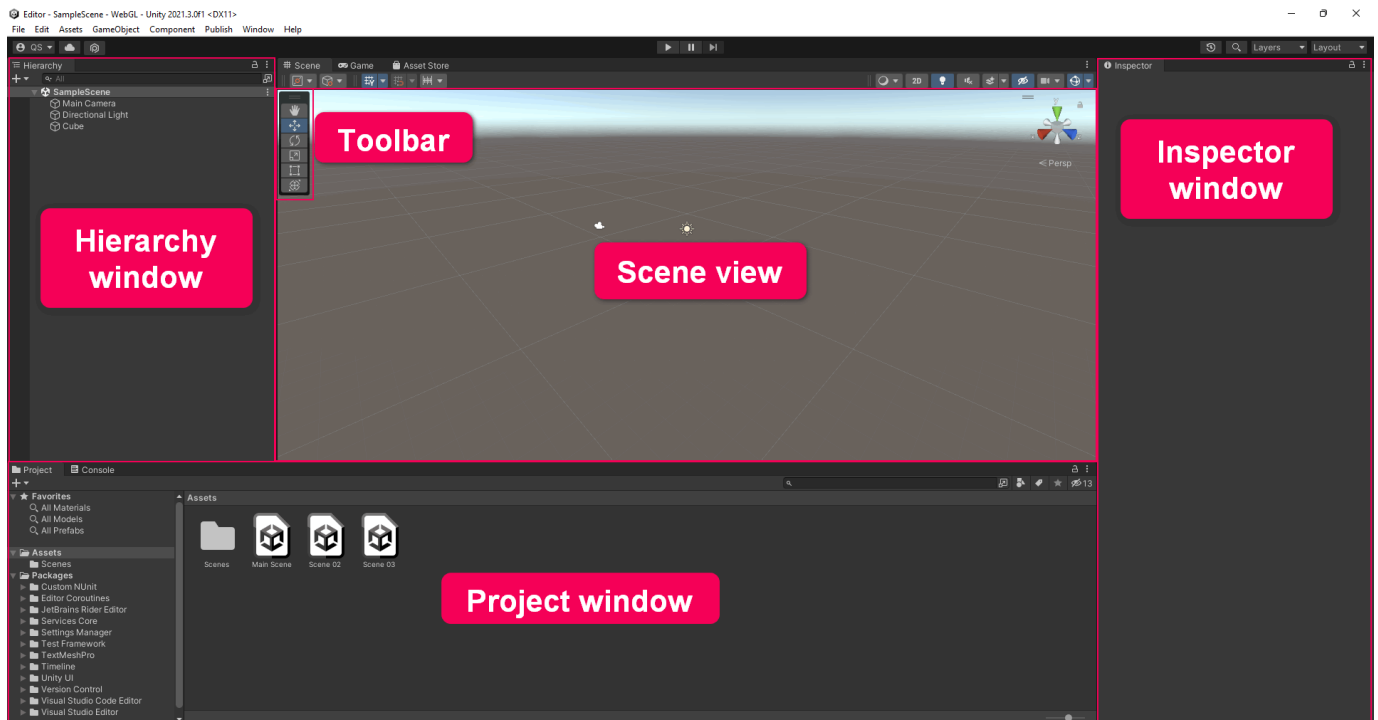
Unity Interface එකෙහි මූලිකාංග සරලව
හඳුනාගන්නා ආකාරය



Trainer: Ranga Pushpakumara

Introduction - හැඳින්වීම

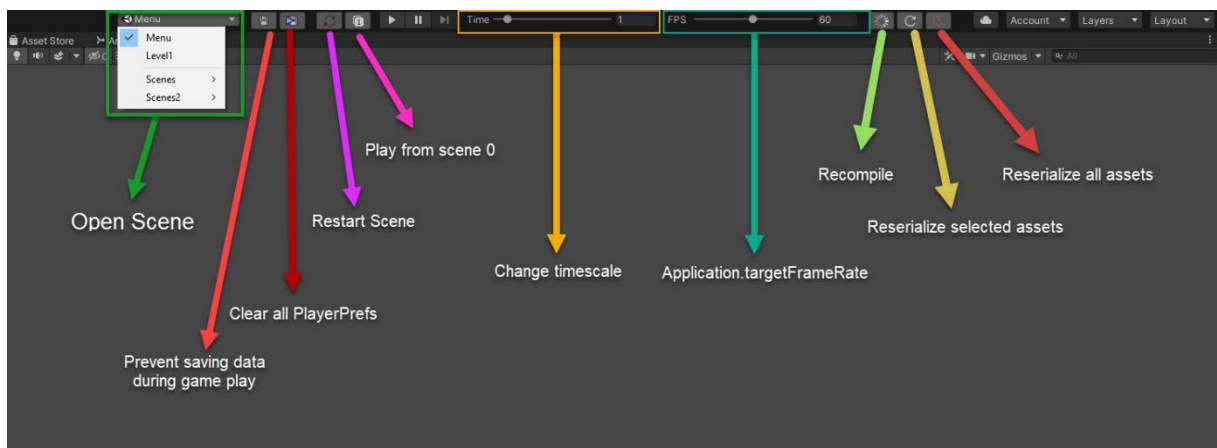
Unity යනු සංකීර්ණ මෘදුකාංගයක් වුවද, එහි මූලික කොටස් එකින් එක හඳුනා ගැනීමෙන් ඔබට එය පහසුවෙන් ඉගෙන ගත හැක. මෙම පරිච්ඡේදය මගින් Unity Editor එක විවෘත කළ පසු දැකගත හැකි ප්‍රධාන Windows සහ Tools පිළිබඳව විස්තර කෙරේ.



1. Title Bar

Title Bar යනු Unity අතුරු මුහුණතේ ඉහළින්ම ඇති තීරුවයි.

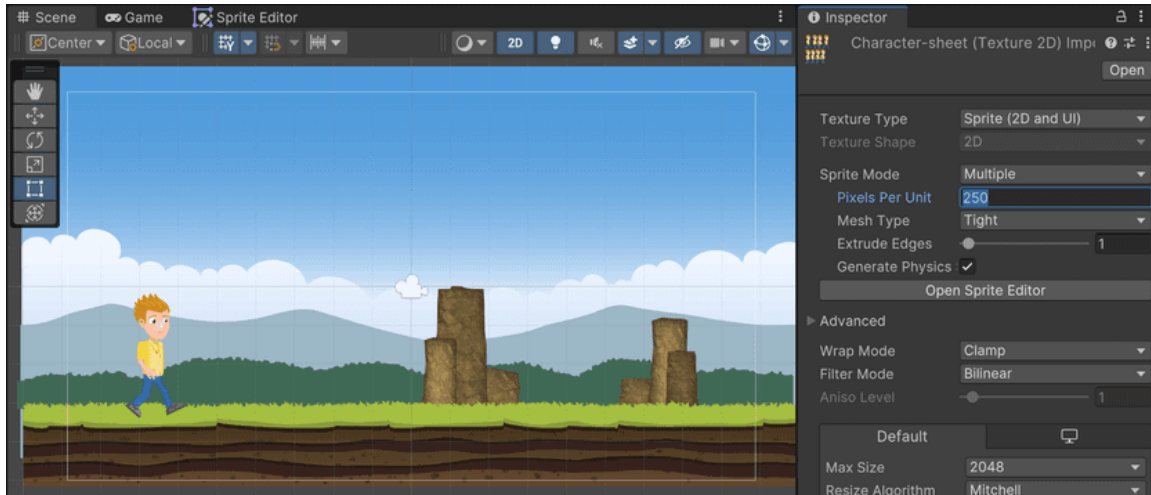
- Project Name: අප Project එක නිර්මාණය කරන විට ලබා දුන් නම මෙහි දර්ශනය වේ (උදා: Space Shooter).
- Unity Version: අප භාවිතා කරන Unity සංස්කරණය මෙහි සඳහන් වේ.
- Platform: වර්තමානයේ Project එක සකසන්නේ කුමන Platform එකක් සඳහාද යන්න පෙන්වයි (උදා: Windows, Mac, Linux). අවශ්‍ය නම් Android හෝ IOS මොඩියුල හරහා මෙය වෙනස් කරගත හැක.



2. Scene Window (Scene View)

මෙය Game එකේ Construction Area එක වේ.

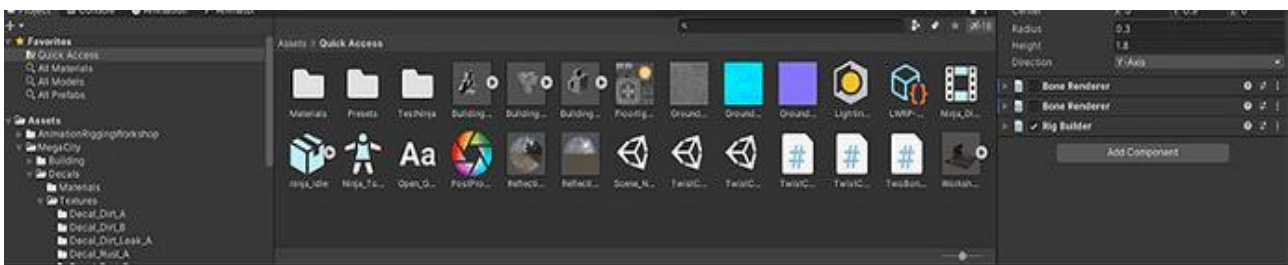
- Game එකේ Environment එක, ගොඩනැගිලි, Characters සහ අනෙකුත් Game Objects ස්ථානගත කරන්නේ සහ සකස්න්නේ මෙතැනදීය.
- මෙය 2D හෝ 3D ලෙස වෙනස් කර බැලිය හැක. (අපගේ Project එක 2D බැවින් මෙය පැනලි/Flat ආකාරයට දිස්වේ).



3. Project Window (Assets)

මෙය Game එකේ Library (Storage) ලෙස හැඳින්විය හැක.

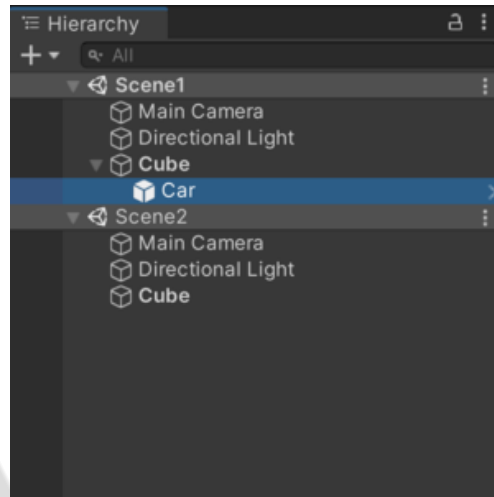
- Game එකට අවශ්‍ය සියලුම Files (Images, 3D Models, Audio, Scripts, Animations) ගබඩා වී ඇත්තේ මෙහිය.
- පිටතින් Unity වෙත ගෙන එන (Import කරන) ඕනෑම දෙයක් Asset එකක් ලෙස හැඳින්වේ.
- මෙහි Folder සාදා Files පිළිවෙලට තබා ගැනීම වැදගත් වේ.



4. Hierarchy Window

දැනට අප වැඩ කරන Scene එක (Level එක) තුළ ඇති සජීවී සියලුම Game Objects ලැයිස්තුව මෙහි දැක්වේ.

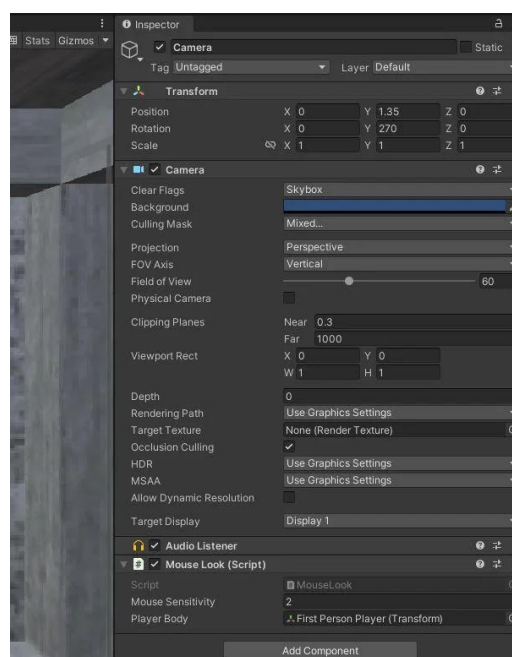
- Scene Window එකේ පෙනෙන ඕනෑම දෙයක් Hierarchy එකේ නමක් ලෙස ලැයිස්තුගත වී ඇත.
- මෙහිදී Objects තෝරා ගැනීමට (Select), නම වෙනස් කිරීමට (Rename), පිටපත් කිරීමට (Copy/Paste) හෝ මකා දැමීමට (Delete) භාවිත කළ හැකිය.



5. Inspector Window

Inspector Window යනු තෝරාගත් Game Object එකක හෝ Asset එකක සියලුම විස්තර සහ ගුණාංග (Properties) පෙන්වන ස්ථානයයි.

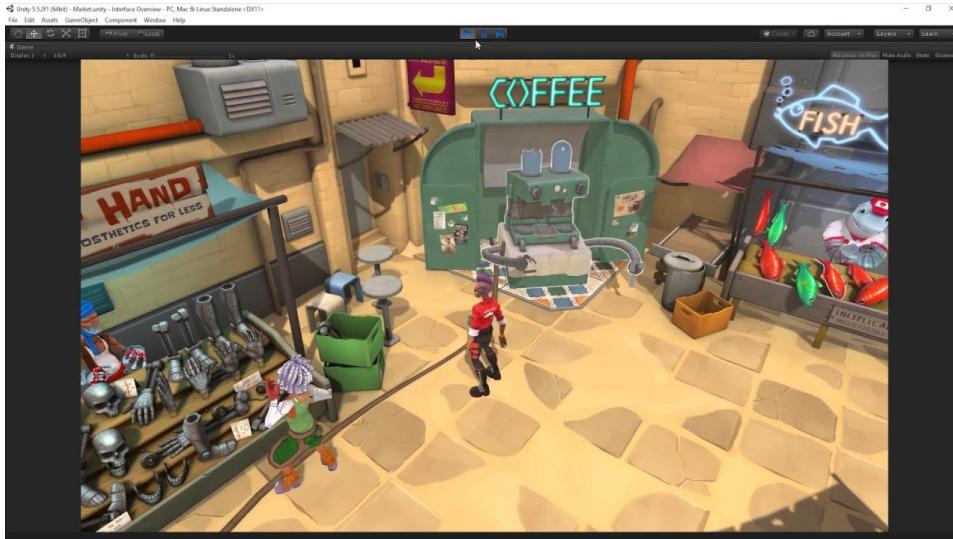
- Scene හෝ Hierarchy මගින් යම් Object එකක් Select කළ විට, එහි විස්තර මෙහි දිස්වේ.
- උදාහරණයක් ලෙස කැමරාවක් Select කළ විට එහි Transform සහ Camera Settings මෙහි වෙනස් කළ හැක.



6. Game Window

Player ට පෙනෙන Final Output එක මෙයයි.

- Scene එකේ අප සකසන දේ කැමරාව හරහා ක්‍රීඩකයාට පෙනෙන ආකාරය මෙහි පෙන්වයි (Preview).
- ගේම් එක Play කර Test කර බැලීමට මෙය භාවිතා කරයි.
- Simulator එක හරහා විවිධ Mobile Screens වල ගේම් එක පෙනෙන ආකාරය බලා ගත හැක.



7. Console Window

මෙය Programmer සඳහා ඉතා වැදගත් කොටසකි.

- Project එකේ ඇති Errors, Warnings සහ කේත වල Status මෙහි පෙන්වයි.
- Code කිරීමේදී දෝෂ නිවැරදි කරගැනීමට (Debugging) මෙය අනිවාර්යයෙන්ම පරීක්ෂා කළ යුතුය.

