دست نویس های کلاس های یونیتی:

1. در دوربین اصلی، میشه رنگ پس زمینه را عوض کرد. در حالت پیشفرض برای Clear Flags مقدار Sky Box است.
2. بهترین شیوه برای حرکت بازیکن، استفاده از متد Translate در کلاس transform است.

(Translate (Vector3\*speed\*Time.deltatime

1. متد GetAxis مقدار ورودی کاربر را بصورت داده ی float از صفر تا یک برمیگردند اما متد GetKey تنها مقدار بولین فشرده شدن را بر میگرداند.
2. بهترین راه اضافه کردن prefabs به کد، استفاده از فیلد [SerializedField] است.
3. متد Instantiate در کلاس MonoBehavior =>

Instantiate (prefabs<gameObject>,position<Vector3>,Quaternion.identity (as a rotation))

1. متد Destroy که با دریافت یک GameObject آنرا نابود میکند.
2. Time.time : مقدار زمان سپری شده از کلاس (خوب برای تعیین cool down)
3. می توانید تغییر را در prefabs برای همه اعمال کنید. فقط باید در نمای Inspector prefabs گزینه های overrides را انتخاب کنید.
4. متد Random : مقدار float برمیگرداند. RandomRange(10.0f,20.0f)
5. یادت باشه که گزینه ی trigger را برای شی هایی که با هم برخورد ندارن بگذاری.
6. اضافه کردن tag: inspector view => tag => add tag
7. شیوه دسترسی به تگ یک شی : other.tag
8. گرفتن یک کامپوننت : gameObject.GetComponent<component-type>()
9. شناسایی و پیدا کردن برخورد (collition) بر عهده ی کامپوننت Rigitbody است. این کامپوننت است که اینترفیس های OnTrigger و OnCollition را دارد.
10. شیوه ی استفاده از coroutine : ساخت یک تابع با مقدار بازگشتی IEnumerator . تعریف تابع و برای مقدار بازگشت از سینتکس yield return new wait… استفاده میکنیم. به این صورت تابع از جایی که صدا زده شده بقیه کار را انجام میدهد و بعد از گشت مدتی که برگشت داده شده، به تابع برمیگردد و بقیه کار را انجام میدهد.

نکته: به StartCoroutin تابع صدا زده میشود و شروع میشود.

1. از متد Find در کلاس GameObject میتوانیم بقیه ی آبجت ها را پیدا کرد.
2. تعیین parent برای یک شی: GameObject.trandform.parents
3. در کامپویننت Sprite Rendering شما میتوانید لایه تعریف کنید و همچنین به لایه ها مقدار بدهید. اگر اسم لایه بالاتر از دیگری باشد، آن زوتر نمایش داده میشود (انگار که روی تصویر زیری است) . همچنین اگر عدد لایه بالاتر باشد، همین واکنش را در پی دارد.
4. تب Animation که از windows بدست میآید میتوان کد ها
5. متد Find را میتوان در هر آبجکتی صدا زد اما اگر میخواهی که فرزند یک شی خاصی را داشته باشی، باید بصورت زیر عمل کنی:  
   game-Object-Name.transform.Find(‘child-name’);  
   در واقع GameObject.Find انگار تمامی فرزندان شی را بررسی میکند. اگر دو تا هم اسم بودن، نزدیک ترین را انتخاب میکند.