**Void**.

You use void as the return type of a [method](https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/programming-guide/classes-and-structs/methods) (or a [local function](https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/programming-guide/classes-and-structs/local-functions)) to specify that the method doesn't return a value.

<https://docs.microsoft.com/fr-fr/dotnet/csharp/methods>

Sous la section de **Signatures de méthode**

<https://docs.microsoft.com/fr-fr/dotnet/csharp/programming-guide/classes-and-structs/methods>

Sous la section de **Valeurs retournées**

**transform.localScale**

localScale est seul paramètre existe nous permet de modifier verctor3 dans le composent de transformé sur un *GameObject.*

Il y a d’autres lossyScale pour lire le *global scale* d’Object, mais il ne permet pas à modifier ces valeurs.

Il n’a pas de Scale ou mainScale pour modifier Vector3 de Component Transform.

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Transform.html>

**Time.deltaTime**

**Time.deltaTime transforme un frame à une seconde**

**Donc**

transform.Translate(0, 0, 30 \* [Time.deltaTime](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Time-deltaTime.html))

Ça signifie qu’Object bouge sur Axe Z 30 points par seconde.

Le façon que Time.deltaTime fonctionne par rapport de frame rate de votre ordinateur.

Si votre ordinateur est 20 fps (20 Frame par seconde), Time.deltaTime égale à 0.05, donc le temps de chaque frame. Si c’est 500 fps, Time.deltaTime égale 0.002.

<https://medium.com/star-gazers/understanding-time-deltatime-6528a8c2b5c8>

euler Angle

En mécanique et en mathématiques, les angles d'Euler sont des angles introduits par Leonhard Euler (1707-1783) pour décrire l'orientation d'un solide ou celle d'un référentiel par rapport à un trièdre cartésien de référence1. Au nombre de trois, ils sont appelés angle de précession, de nutation et de rotation propre2,1, les deux premiers pouvant être vus comme une généralisation des deux angles des coordonnées sphériques.

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Transform-eulerAngles.html>