

## UnityEngine.SceneManagement

Trong UnityEngine.SceneManagement, có một số phương thức quan trọng để quản lý và tương tác với các cảnh (scenes) trong Unity. Dưới đây là một số phương thức quan trọng trong lớp SceneManager:

**LoadScene:** Phương thức này được sử dụng để tải một cảnh mới. Có một số phiên bản của phương thức này, cho phép bạn chỉ định cảnh được tải bằng tên hoặc chỉ số, và có thể chọn các tùy chọn như LoadSceneMode để xác định cách thức tải cảnh (ví dụ: tải cảnh mới hoặc thêm vào cảnh hiện tại).

**UnloadScene:** Phương thức này được sử dụng để giải phóng một cảnh đã được tải khỏi bộ nhớ. Bạn có thể chỉ định cảnh bằng tên hoặc chỉ số.

**SetActiveScene:** Phương thức này được sử dụng để đặt một cảnh làm cảnh hoạt động hiện tại. Bạn có thể chỉ định cảnh bằng tên hoặc chỉ số.

**GetSceneByName và GetSceneByBuildIndex:** Đây là hai phương thức dùng để lấy tham chiếu đến một cảnh bằng tên hoặc chỉ số.

**GetActiveScene:** Phương thức này trả về cảnh hiện tại đang hoạt động.

**GetSceneAt:** Phương thức này trả về cảnh tại một chỉ số cụ thể trong danh sách cảnh được tải.

**GetSceneCount:** Phương thức này trả về số lượng cảnh đã được tải.

**CreateScene:** Phương thức này được sử dụng để tạo một cảnh mới và trả về tham chiếu đến cảnh đó.