

Il est possible d'utiliser le mode debug afin de trouver d'éventuelles erreurs.

Voici un exemple de code :

```
24 triangles[1] = 1; // les triangles sont représentés par trois indices (et sont mis bout à bout)
25 triangles[2] = 2;
26
27 Mesh msh = new Mesh(); // Création et remplissage du Mesh
28
29 msh.vertices = vertices;
30 msh.triangles = triangles;
31
32 foreach (Vector3 n in msh.vertices) // Debug permet d'accéder à des valeurs (ici par exemple les valeurs des sommets)
33 {
34     Debug.Log(n);
35 }
36 Debug.Log(msh.vertices.Length); // Longueur du vecteur de sommets(appartenant à msh)
37
```

Faire ensuite play dans Unity et regarder dans la fenêtre console

