* Vector2
  + 2D. Placering, Bevægelse. X og Y akse.
* Vector3
  + 3D. Det samme som vector2, men har i stedet en akse mere, altså X,Y & Z.
* Rigidbody
  + Tilføjer Gravity til objektet, så objekter falder til jorden i stedet for at være i luften.
* OnCollisionEnter2D
  + Når 2 objekter med en collider rammer hinanden, vil der ske noget, f.eks at printe ”hello world”.
* Transform
  + Position, Rotation, Scale of an object.
  + Rotation, er hvordan man roterer objektet, kun x og y virker i 2d spil, da z aksen ikke eksisterer i 2d.
  + Position. Det er hvor henne man er henne i spillet.
  + Scale er størrelsen på objektet.
* Translate
  + Tilføjer de ønskede værdier i den nuværende position som der er i transform.
* Velocity
  + Tilføjer speed til rigidbody, enten hurtigt eller langsom. Velcity bibeholder den samme fart, hvorimod addforce tilføjer hastighed til den fart objektet flyver med. (F.eks trampolin effekten). Det foreslås at man bruger add force i stedet for at pille velosity.
* Offset
  + Det er hvor objektet bliver spawnet, så sættes det i Offset. F.eks så man ikke spawnet inde i en boss.
* Components
  + Components bliver tilføjet til et gameObject, f.eks et tomt Gameobject som får box collider, så er Box collider et component.
* GameObjects
  + Alle tingene i vores spil. Gameobjects med components.
* Prefab
  + Man gemmer Gameobjects med dens components i assets folderen, så man har et færdiglavet gamebjects med components og scripts.
* IEnumerator(Couroutine)
  + Gør det muligt at stoppe processen i et bestemt tidspunkt.
* ForceMode2D.Impulse
  + Gør at man hopper med det samme, hvorimod addforce tilføjer gravity til næste gang du hopper.
* Quaternion.identity
  + Ingen rotation. Vi har brugt det i vores skud, og det skal selvfølgelig ikke rotere.
* Time.timescale
  + = 0, fryser spiller. =1 starter spiller igen. (Vinder en bane har vi brugt det).
* RaycastHit2D
  + Ved når man kommer nær et object, at det er der.
* Update Vs FixedUpdate
  + Update er ligeglad med Fysik(Rigidbody). FixedUpdate skal bruges hvis du bruger noget med RigidBody. Hvis man vil ha en bedre performance skal man bruge FixedUpdate.