|  |
| --- |
| **유니티 학습공간** |

# 기본

휠 클릭: hand tool

alt: 화면회전

마우스 오른 클릭: 게임 자유시점 뷰

필수파일: assets, packages, projectSettings

게임 오브젝트: 컴포넌트를 붙일 수 있는 단순한 홀더

브로드캐스팅: 게임 오브젝트들에게 메시지를 보냄

# C#문법

float a = 123.456f; //소수점 아래 7자리까지만 정확

double은 소수점 아래 15자리까지 정확

Debug.log(“내 나이는” + age); //콘솔 출력, age는 변수

var는 할당하는 값을 기준으로 타입을 결정

Mathf 수학함수

int [] scores = new int[10]; //배열 생성

Animal snoopy = new Animal(); //새로운 오브젝트 snoopy,

snoopy는 오른쪽을 가리키는 포인터 일 뿐이다

object = object를 하면 포인터가 같은 것을 가리킨다

call by reference // 변수가 무언가를 가리키기만 하는 포인터

기본적으로 call by reference로 되는듯

# 소코반