Unity 정리

2D adventure 튜토리얼은 2022.3 LTS로 진행됨.

Scene: 각 단계 혹은 챕터 별로 하나의 신들을 넣는 것이 시작하기 좋은 practice.

* project에서 Assets > Scenes 파일에, Create > Scene으로 씬 제작.

Sprite: 캐릭터 등의 item 제작 시 필요한 캐릭터의 사진.

* Project 창에서 Art > Sprites > Characters(이건 프로젝트마다 다를 듯) 에서 원하는 사진의 화살표를 눌러 제작된 sprite 선택. 2D 게임에서 사용되는 스프라이트인 경우, Sprite (2D and UI)를 선택 해준다(Scene view toolbar 에서도 2D mode 선택하기. 참고로 mode에 따라 카메라가 바뀌는 등 변화가 있다).
* 그냥 넣었을 시 작게 보일 수 있음. Sprite의 Pixel Per Unit(PPU? Unity 유닛 하나에 들어가는 pixel 수를 나타냄)을 고쳐주면 된다
* Inspector에선 선택한 item의 attribute를 확인 가능.
  + Transform: item의 위치정보.
    - Position: item이 어디에 놓이는지. 0,0으로 두면 화면 한가운데 위치함.
* Component 추가: inspector 창에서 가능한 선택지를 찾아서 골라도 되고, Script 등을 직접 드래그 앤 드롭 해도 된다.

Script: item들의 활동을 정의하는 스크립트. C#을 사용한다.

* Assets에 Script를 모아두는 폴더 제작. Create > C# Script의 방식으로 제작한다.
* 수정은 컴퓨터에 설치되어 있는 IDE로 진행된다.
* Functions:
  + Update: 게임이 진행되는 동한 규칙적으로 반복되는 instruction.
* Types, methods:
  + Vector2 type: 변수의 type. 2개의 수 값을 저장할 수 있기 때문에 2D 위치 좌표에 적합하다.
  + Transform.position: method. Item의 transform 컴포넌트(위의 inspector 확인할 것)에 저장되어 있는 X,Y 값을 가져옴(아마 Vector3 형식의 변수에 저장하게 되면 z도 저장할 듯).
  + 0.1f: 소수를 사용하기 위해선 뒤에 f를 붙여줘야 함(floating point)

Tilemap: 특정 sprite를 가리키는 tile들을 관리하는 컴포넌트,