

author: Igor Chebotar
contact: wolk.fo@gmail.com

MATH CALCULATIONS

BY SIMPLE MAN

Math calculations - статический класс, содержащий в себе полезные в разработке игр математические функции. Отложи скучный учебник по математике в сторону и сосредоточься на творчестве! Этот плагин берет всю рутину на себя!

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ КЛАСС MATH CALCULATIONS?

Для начала подключи пространство имен SimpleMan.Extensions через ключевое слово using. Затем прямо внутри метода класса можешь вызывать math calculations.

Пример:

```
3 using UnityEngine;
4 using SimpleMan.Extensions;
5
6
7 public class MathCalcDemo : MonoBehaviour
8 {
9     //***** FIELDS AND PROPERTIES *****\\
10    [SerializeField]
11    private float m_speed = 5;
12
13    [SerializeField]
14    private float m_distance = 5;
15
16
17    private Transform m_satellite;
18    private float m_angle;
19
20
21
22    //***** METHODS *****\\
23    private void Start()
24    {
25        //Create satellite sphere
26        m_satellite = GameObject.CreatePrimitive(PrimitiveType.Sphere).transform;
27        m_satellite.parent = transform;
28    }
29
30    private void Update()
31    {
32        //Increase angle
33        m_angle += m_speed * Time.deltaTime;
34
35
36        //Set satellite position
37        m_satellite.localPosition = MathCalculations.GetDirectionByAngle(m_distance, m_angle);
38    }
39 }
40
```