Функция **Find()** находит объект на сцене по его имени в иерархии объектов на сцене.

**TransformDirection ()** задает сдвиг в глобальных координатах сцены

col.contacts: Это массив структур ContactPoint, каждая из которых содержит информацию о точках контакта между коллайдерами при столкновении.

Для генерации клонированных объектов программным кодом из области **Assets** используется метод **Instantiate()**, при этом изначально на сцене объекта может и не быть.

Метод **Instantiate(a,b,c)** имеет 3 аргумента:

**a** – имя переменной для связи с шаблоном **Prefabs** объекта;

**b** –позиция объекта на сцене;

**c** – поворот объекта относительно осей координат на сцене.

Для воспроизведения звуков в **Unity** необходимо задать три компонента: **AudioSource** – объект-источник воспроизведения звука, **AudioListener** – объект-прослушивающий звук.

Для того чтобы звук воспроизводился при возникновении какого либо события на сцене или по команде, необходимо добавить компонент **AudioSource** к игровому объекту, а не к камере. При этом для звука в **Assets** нужно сбросить флажок **Play On Awake** (проиграть с момента активизации), а ползунок **Spatial Blend** установить в положение **3D** – трехмерный звук, громкость которого будет зависеть от расстояния между источником и приемником звука. После этого необходимо создать ***программный код*** для запуска звука при совершении события.

Для разового запуска краткого звука (например, выстрела танка, разрыва снаряда) можно действовать проще, так как нет необходимости проверять нужно ли заканчивать или продолжать воспроизведение этого звука при выполнении соответствующих условий. В этом случае используется метод ***PlayOneShot()*** со свойством ***clip.***