

<https://github.cds.internal.unity3d.com/unity/dots-chicken-race>

- Translation, Rotation, Scale 사용 (dots-0.6.1)

최신 dots에서는 삭제 됨

https://unity.slack.com/archives/CFC4XKH98/p1661173893180589?thread_ts=1661173613.994809&cid=CFC4XKH98

- Root Scene : UI나 카메라 이동 등 처리
 - Game (SubScene, 배경이나 Spawn 관련 내용 설정 됨)

Translation, Rotation, Scale 컴포넌트 삭제 됨

- LocalToWorldTransform (which is a position + scale + rotation)
- TransformAspect (an aspect, which has the same interface it had in Transform V1)
- LocalToWorld (only when you feel like dealing yourself with a 4x4 matrix and you are sure the other systems will not overwrite your changes, in other words you should probably not use this one in most cases)

<https://github.cds.internal.unity3d.com/minsu-kim/dots-chicken-race-study>

- 최신 dots 사용 하도록 수정
 - Translation, Rotation, Scale을 LocalTransform으로 수정
 - WorldTransform을 직접 변경하면 물리 시뮬레이션 결과가 뒤틀어짐
 - EntityInQueryIndex을 EntityIndexInQuery로 수정
 -

ChickenSpawnerSystem

- ChickenSpawnerJob을 이용해 닭 생성
- SpawnerAuthoring 으로 관련 데이터를 넘겨 받음
 - ChickenSpawnerJob에서 UnitPrefab을 EntityCommandBuffer.Instantiate를 이용해 ECS용 entity 생성

SimpleAnimSystem

- SimpleAnimationJob을 이용해 애니메이션
- SimpleAnimationComponent는 UnitBakingSystem에서 추가
 - GPUAnimationState, AnimationTextureCoordinate도 같이 추가

ChangeAnimationStateSystem

- 카운트 다운 이후 애니메이션을 변경해 줌

BakingSystem

- Baker들을 처리

RenderingData

- ISharedComponentData를 상속 받음
 - https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.entities@0.1/manual/shared_component_data.html?q=ISharedComponentData
 - <https://mrbinggrae.tistory.com/230>
 - 같은 데이터를 가지면 메모리에 같이 올라가고 **Renderer**등에서 처리하기 용이해짐
- BakingPrefab
 - Entity로 변환해 사용 할 **GameObject**로 만들어진 프리팹
- LodData
 - Gpuanimation 패키지에 포함 된 lod를 설정할 수 있는 구조체체

??

- SystemState
-