

Задания:

1): написать "Привет, мир!"

Прописывать в теле функции Start следующую строчку:

`Debug.Log("Привет, мир!");`

Запустить игру и увидеть в консоли заданную надпись.

2) Добавить комментарий к строчке с надписью "эта команда позволяет писать в командной строке". Написать такую же команду следующей строчкой, только чтобы она писала "Hello, world!" Закомментировать первую строчку полностью и запустить игру. Закомментировать обе строчки.

3) Объявить целочисленную переменную, дать ей значение, равное нулю. Написать в консоли имя этой переменной, а затем - значение.

(Подсказка: имя пишем в кавычках, как писали "Привет, мир!". Для получения значения переменной просто убираем кавычки).

4) Написать программу, которая суммировала 2 числа и выводила результат в консоль. Закомментировать часть программы, что даёт сумму.

5) Написать программу, которая говорит, равна ли наша переменная нулю.

Использовать оператор `if`. Получилось? Спроси учителя, как управлять переменной не бегая постоянно в код. Он расскажет про `public`.

6) Написать программу, которая при нажатии на пробел просила бы его не трогать. Скорее всего что-то пойдёт не так. Спроси учителя.

7) Написать программу счёта того, сколько раз мы нажали на клавишу или попросить прописать программу управления: нажимаем W - программа пишет "вверх". Прописать такие правила для кнопок управления WASD (вверх, влево, вниз, вправо). Если сообщения не пойдут одно за другим а будет показываться справа от надписи только сумма отправленных одинаковых сообщений, нажать на кнопку Collapse в командной строке. После этого задания вернуть к исходному состоянию

8) Игра "Нервный пробел"

При нажатии на пробел первые два раза он просит на него не нажимать, на третий - пишет, что пользователь его задолбал и не реагирует на нажатия. Стоит спросить о логическом операторе "И" (в C# - `&&`).

9) Первое управлению

Написать программу, которая начинает с координат 0,0 (ввести 2 переменные, которые будут выдаваться) будет отсчитывать ходы по клавишам передвижения по системе x,y. Стоит обратить внимание на задание 7.

Материалы:

Debug.Log("Квокка"); - команда вывода текста. Выводит в консоль - она же командная строка - то, что написано в кавычках.

Результат:

Квокка

int i = 0; - объявление целочисленной переменной с именем *i* и значением 0. Имя и значение могут быть произвольными.

i = 5 + 8; - переменная *i* равна сумме пяти и восьми. Переменная обязательно должна быть объявлена.

if(условие)

```
{  
    действие1  
}  
else  
{  
    действие2  
}
```

Если выполняется условие, то выполняй действие1, иначе действие 2. Можно написать без пункта else, тогда при невыполнении условия программа просто ничего не будет делать.

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))

```
{  
    действие  
}
```

Если нажата клавиша пробел (**Spase**), то выполнить действие

public int i = 0; - объявление публичной целочисленной переменной *i*, равной нулю.

Публичной потому что к ней может теперь обращаться Юнити как со стороны пользователя, так и со стороны других скриптов.

Функция — элемент программирования, позволяющий группировать и обобщать программный код, который может позднее использоваться произвольное число раз. К ним надо просто привыкнуть и научиться пользоваться

void Start() - Всё в скобочках этой функции выполняется один раз, потом она передаёт управление функции **void Update()**. Она выполняется в первую очередь

void Update() - функция, которая постоянно работает сразу после того, как ему передаст управление **void Start()**