

ProjectR

Создано системой Doxygen 1.8.17

1	Алфавитный указатель пространств имен	1
1.1	Пространства имен	1
2	Иерархический список классов	3
2.1	Иерархия классов	3
3	Алфавитный указатель классов	5
3.1	Классы	5
4	Пространства имен	7
4.1	Пространство имен <code>UnityTemplateProjects</code>	7
5	Классы	9
5.1	Класс <code>Readme</code>	9
5.2	Класс <code>ReadmeEditor</code>	9
5.3	Класс <code>Readme.Section</code>	10
5.4	Класс <code>UnityTemplateProjects.SimpleCameraController</code>	10
5.4.1	Подробное описание	10
	Предметный указатель	11

Глава 1

Алфавитный указатель пространств имен

1.1 Пространства имен

Полный список документированных пространств имен.

UnityTemplateProjects	7
---	---

Глава 2

Иерархический список классов

2.1 Иерархия классов

Иерархия классов.

Editor	
ReadmeEditor	9
MonoBehaviour	
UnityTemplateProjects.SimpleCameraController	10
ScriptableObject	
Readme	9
Readme.Section	10

Глава 3

Алфавитный указатель классов

3.1 Классы

Классы с их кратким описанием.

Readme	9
ReadmeEditor	9
Readme.Section	10
UnityTemplateProjects.SimpleCameraController Простой контроллер камеры	10

Глава 4

Пространства имен

4.1 Пространство имен UnityTemplateProjects

Классы

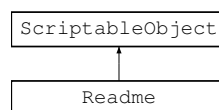
- class [SimpleCameraController](#)
Простой контроллер камеры.

Глава 5

Классы

5.1 Класс Readme

Граф наследования:Readme:



Классы

- class [Section](#)

Открытые атрибуты

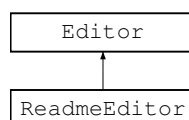
- Texture2D icon
- string title
- [Section](#)[] sections
- bool loadedLayout

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

- Readme.cs

5.2 Класс ReadmeEditor

Граф наследования:ReadmeEditor:



Открытые члены

- `override void OnInspectorGUI ()`

Защищенные члены

- `override void OnHeaderGUI ()`

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

- `ReadmeEditor.cs`

5.3 Класс `Readme.Section`

Открытые атрибуты

- `string heading`

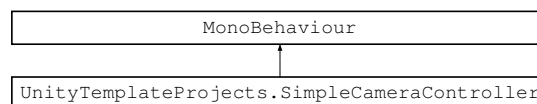
Объявления и описания членов класса находятся в файле:

- `Readme.cs`

5.4 Класс `UnityTemplateProjects.SimpleCameraController`

Простой контроллер камеры.

Граф наследования: `UnityTemplateProjects.SimpleCameraController`:



Открытые атрибуты

- `float boost = 3.5f`
- `float positionLerpTime = 0.2f`
- `AnimationCurve mouseSensitivityCurve = new AnimationCurve(new Keyframe(0f, 0.5f, 0f, 5f), new Keyframe(1f, 2.5f, 0f, 0f))`
- `float rotationLerpTime = 0.01f`
- `bool invertY = false`

5.4.1 Подробное описание

Простой контроллер камеры.

Хранит в себе информацию о текущем состоянии камеры и имеет расширенные настройки.

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

- `SimpleCameraController.cs`

Предметный указатель

Readme, [9](#)

Readme.Section, [10](#)

ReadmeEditor, [9](#)

UnityTemplateProjects, [7](#)

UnityTemplateProjects.SimpleCameraController,
[10](#)