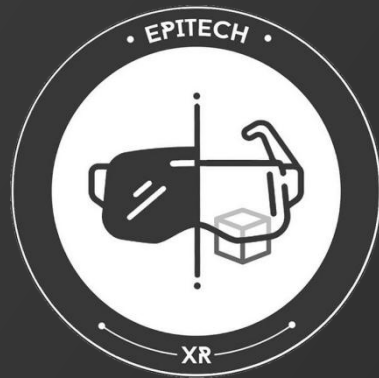


FOCUS GROUP GAME // XR
WORKSHOP N°1
INTRODUCTION A UNITY - PARTIE 2
C# & SCRIPTS



1. CREER UN SCRIPT

Pour créer un script, il existe 2 méthodes :

Vous pouvez ajouter un composant ('Add Component') dans l'inspecteur d'un objet, ou créer un script depuis l'onglet projet. La première méthode attache directement le script à l'objet, la 2ème ne le fait pas.

Une fois le script créé, ouvrez le avec Visual Studio.

Dans L'inspecteur, faites un clic droit puis 'Edit script'.

Dans le projet, faites un double clic.

**VISUAL STUDIO A ETE
INSTALLE EN MEME TEMPS
QUE UNITY**



2. LES VARIABLES, PUBLIQUES ET PRIVEES

Vous voici maintenant dans VSCode.
Pour le moment, vous devriez avoir
quelque chose comme ceci :

Deux fonctions, 'Start' et 'Update', ainsi
qu'une classe, qui englobe tout.

Pour déclarer vos variables, déclarez les
avant la fonction start.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class test : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
    }
}
```

**NE DECLAREZ PAS VOS
VARIABLES DANS LES FONCTIONS.
CE N'EST PAS DU C!!!**



Vous pouvez déclarer vos variables en utilisant 2 mots clés : Public et Private.

Vos variables publiques seront visibles et modifiables depuis l'inspecteur (vous pourrez donc les modifier durant vos tests).

Vos variables privées ne seront accessibles que depuis le script, et ne seront pas modifiables par vos autres objets.

3. LIENS UTILES

Il existe une multitude de méthodes pour une multitude de GameObjects, donc il peut être difficile de s'y retrouver.

Ils sont tous répertoriés ici : <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/>.

4. DECOUVERTE

Maintenant, vous pouvez créer votre premier script, pour animer la scène que vous avez créé au workshop précédent. N'hésitez pas à demander aux leaders du Groupe si vous avez besoin d'aide, et surtout, amusez vous!

Commencez par exemple par déplacer un objet de votre scène.

**SOUVENEZ-VOUS, AVEC 'TRANSFORM',
VOUS POUVEZ MODIFIER LA TAILLE,
LA POSITION ET LA ROTATION D'UN OBJET!**

