

# Создание первого скрипта-компонента, `Debug.Log()`

# Вывод данных в консоль

В редакторе Unity есть **консоль** — блокнот, куда выводятся разнообразные сообщения. Это могут быть сообщения об ошибках, как созданные редактором, так и прописанные самим разработчиком в коде.

Консольные записи очень помогают при поиске ошибок в коде и отслеживании состояния игры.

В коде сообщения в консоль отправляются методом **Debug.Log()**.

# Числовые переменные float, long

Для переменных с запятой требуется указывать соответствующий типу данных постфикс:

- float myFloat = 1.6f
- long myLong = 16L
- ulong myUlong = 16UL