

# Объявление и инициализация переменных

# Вывод данных в консоль

В редакторе Unity есть консоль, в которую можно выводить произвольные сообщения.

Это делается при помощи метода **Debug.Log()**.

Значение в скобках — это аргумент метода.

В данном случае это может быть строка («заклѳчѳнная в кавычки») или переменная, которая и будет выведена в консоль.

# Ещё несколько комментариев

Названия переменных **чувствительны к регистру!**  
`myVar`, `MyVar` и `myvar` — три абсолютно разные переменные.

`@` — особый символ, позволяющий использовать зарезервированные слова в качестве названий переменных: `@int` отсылает к переменной под названием `int`.

Для удобочитаемости кода так делать не рекомендуется.