

# 유니티 스크립팅

---

# 유니티 스크립팅

- 유니티 게임 엔진에서 제공하는 라이브러리를 이용하여 게임 플레이를 프로그래밍

```
1  #pragma strict
2
3  public class Blog extends MonoBehaviour
4  {
5      private var _blogName : String;
6      private var _authorName : String;
7
8      public function Start()
9      {
10         _blogName = "http://";
11         _authorName = "Geir";
12     }
13 }
```

# 유니티 스크립팅 언어

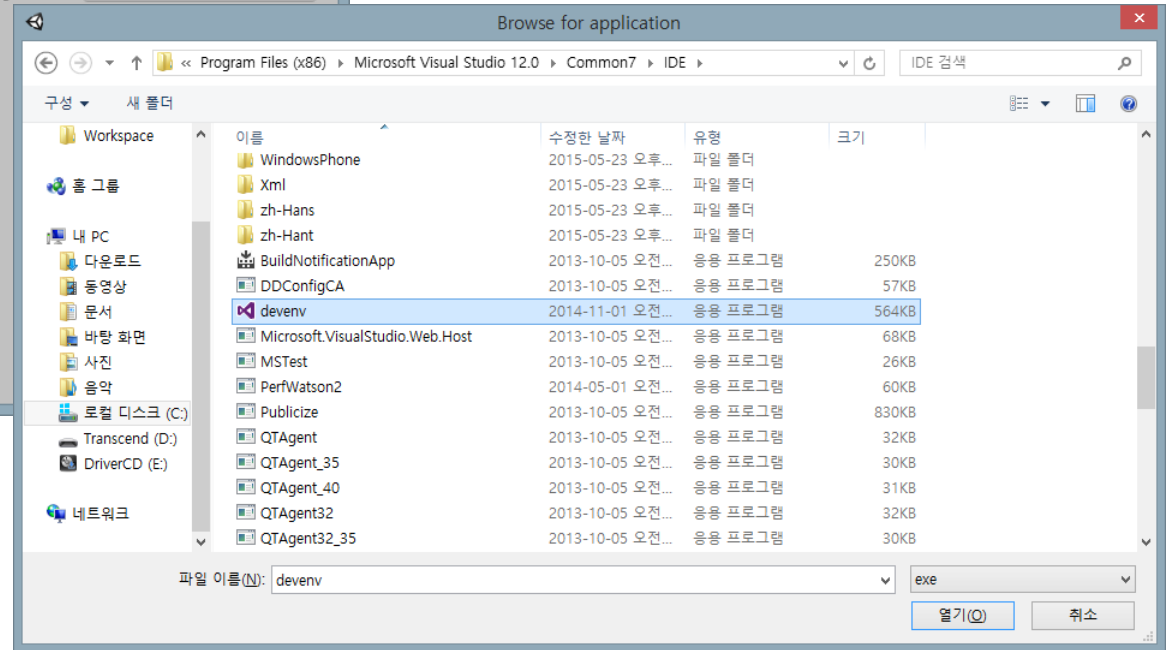
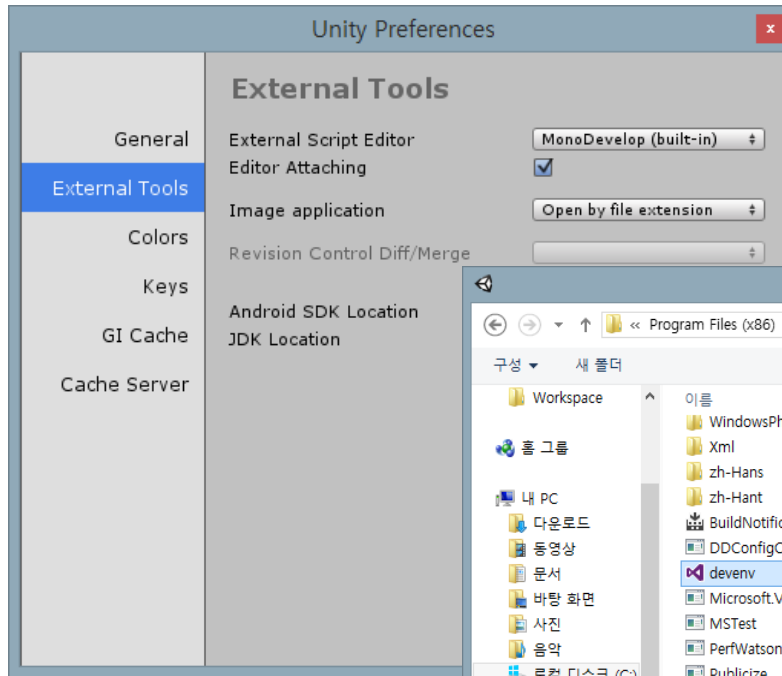
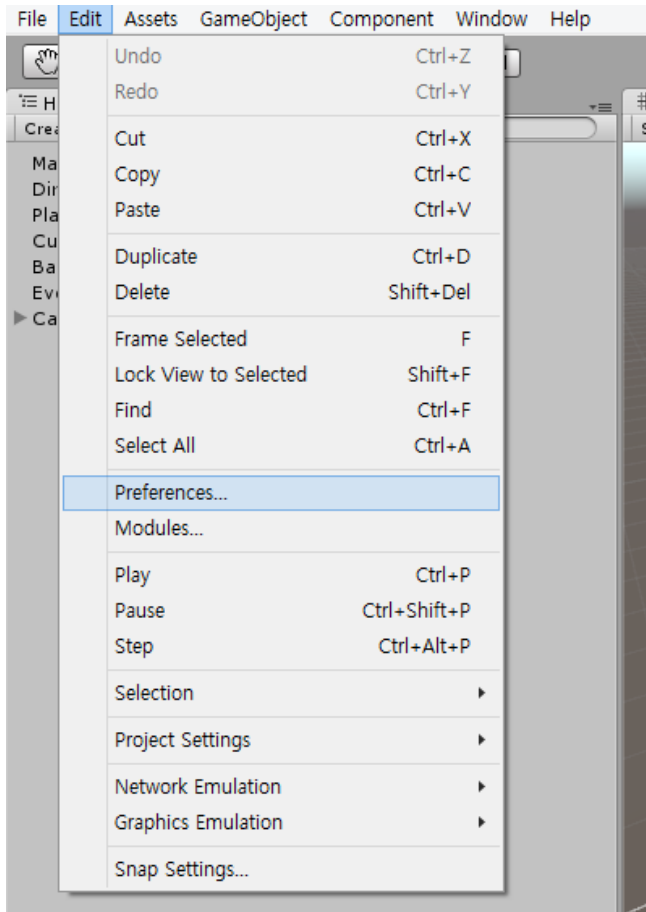
- C#
  - 마이크로소프트에서 개발 객체지향 언어
  - JAVA, C++과 유사한 문법
- JavaScript
  - 객체 기반의 스크립트 언어
  - C와 유사한 문법

# C# 통합개발환경(IDE)

- Visual Studio
- MonoDevelop
  - 특징
    - **Multi-platform**
    - C# 코드 자동완성 기능 지원
    - 지원 언어 : C#, F#, Visual Basic .NET, C/C++
    - 통합 디버거 지원

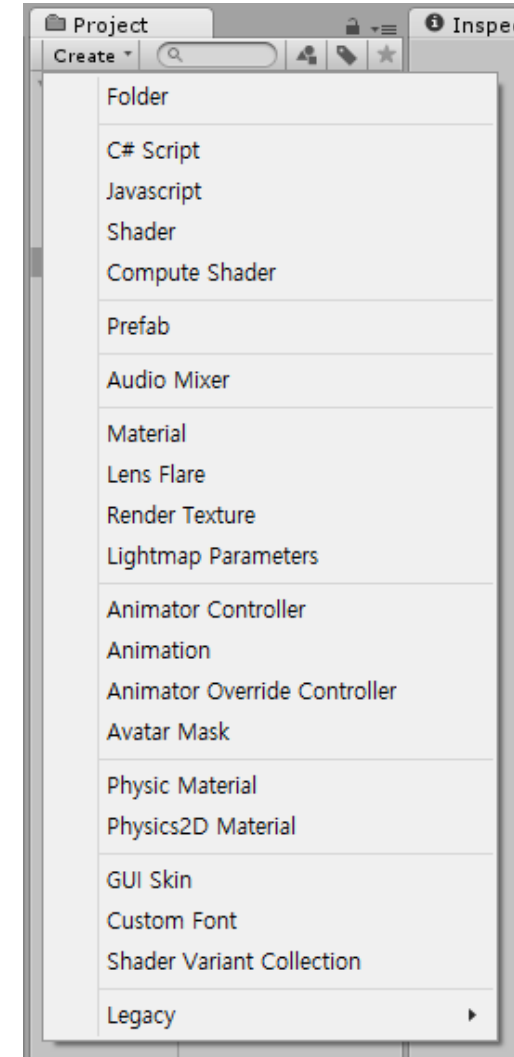
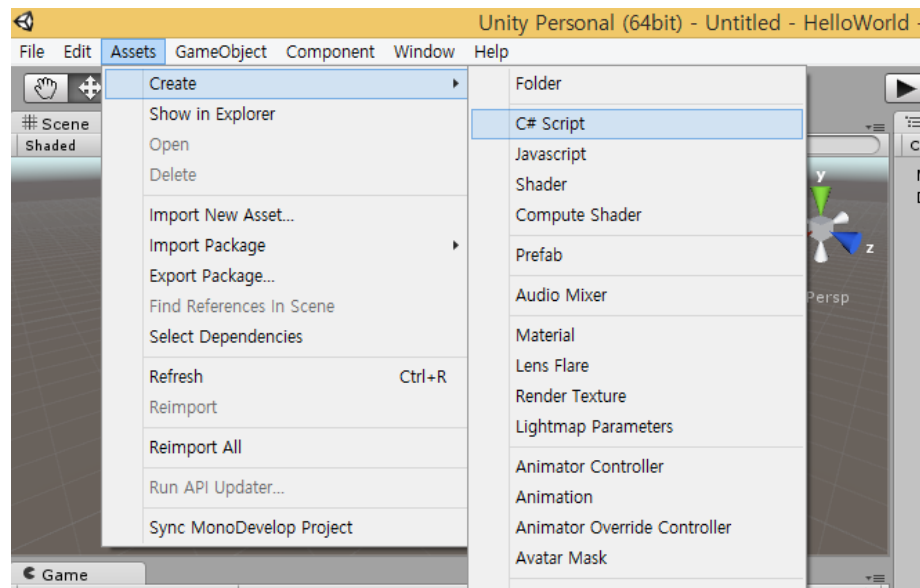


# 통합개발환경(IDE)의 설정

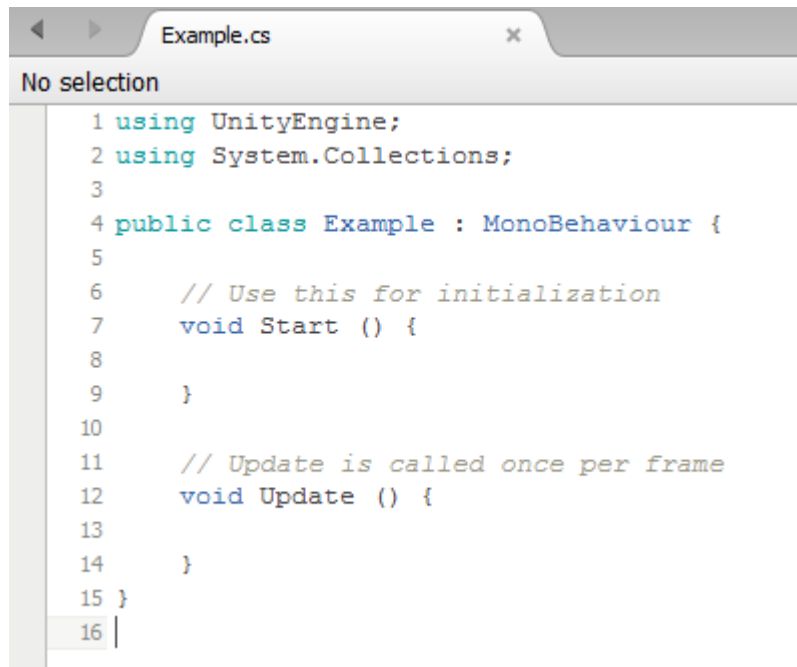


# 스크립트의 생성

- Assets >> Create >> C# Script (or JavaScript)
- Project View >> Create 버튼

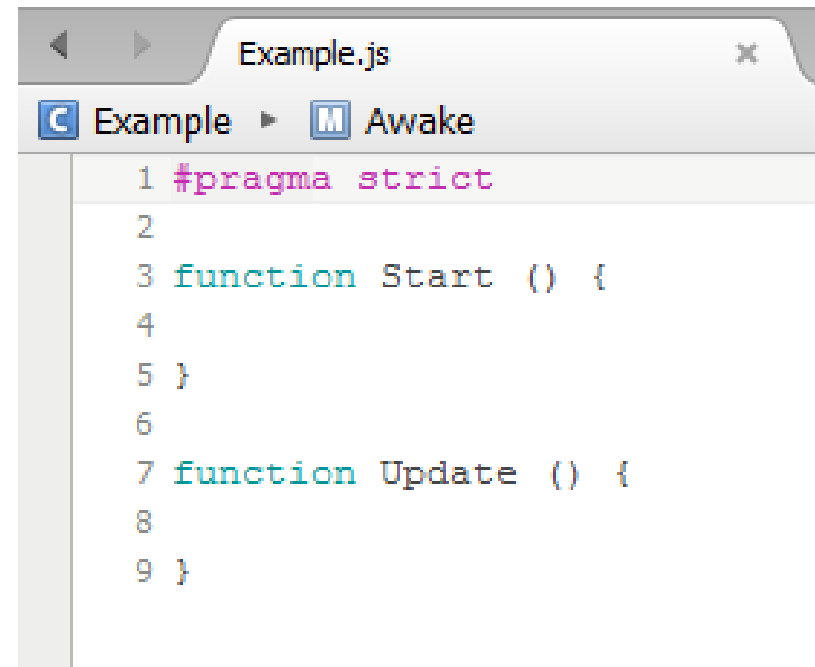


# C# vs JavaScript



```
1 using UnityEngine;
2 using System.Collections;
3
4 public class Example : MonoBehaviour {
5
6     // Use this for initialization
7     void Start () {
8
9     }
10
11    // Update is called once per frame
12    void Update () {
13
14    }
15 }
16 |
```

C#



```
1 #pragma strict
2
3 function Start () {
4
5 }
6
7 function Update () {
8
9 }
```

JavaScript

# 스크립트의 생성

- **주의 할 점**

- 스크립트 파일의 이름과 생성된 스크립트의 클래스명이 반드시 일치해야 한다.



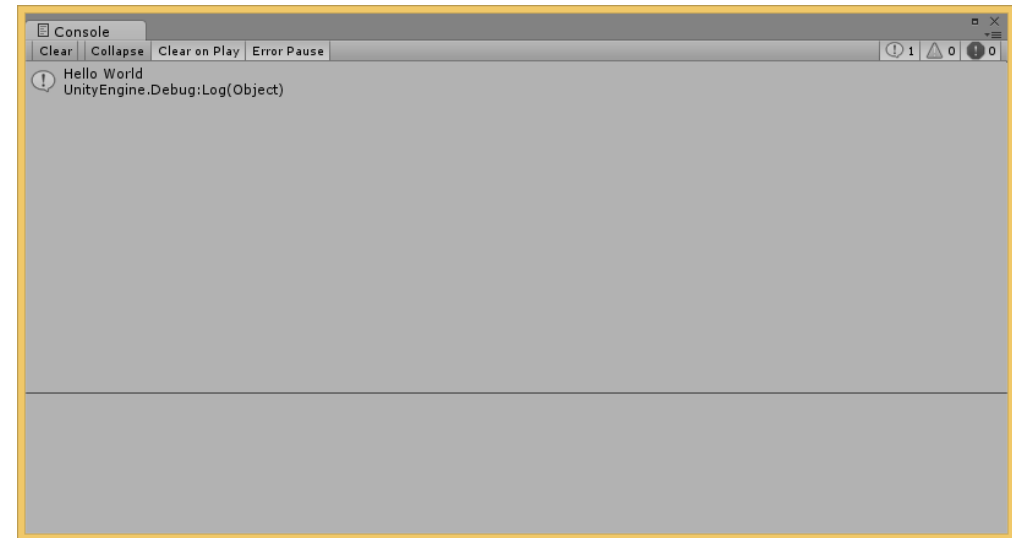
# 스크립트 작성

- Hello World



The screenshot shows a code editor window with a tab labeled 'Player.cs'. The text 'No selection' is visible above the code. The code is as follows:

```
1 using UnityEngine;
2 using System.Collections;
3
4 public class Player : MonoBehaviour {
5
6     // Use this for initialization
7     void Start () {
8         Debug.Log ("Hello World");
9     }
10
11     // Update is called once per frame
12     void Update () {
13
14     }
15 }
16 |
```



The screenshot shows the Unity console window. The title bar includes 'Console', 'Clear', 'Collapse', 'Clear on Play', and 'Error Pause'. The console displays a log message: 'Hello World' followed by 'UnityEngine.Debug:Log(Object)' on the next line. The message is preceded by an information icon and a line number '1'.

# 스크립트 추가

- 게임 오브젝트 선택 후
  - Inspector View에서 Add Component
  - 추가하고자 하는 스크립트 파일을 드래그 & 드랍

