공부를 합시다!

나도 까먹을 거 같고 창희도 모를 수도 있으니 공부 내용을 조금씩 적어서 보관하고자 합니다!

간략한 함수에 대한 설명 정도가 적혀 있을 듯 합니다. 내가 요약 정리 하지만 복붙에 가깝기도하고 오타도 있을 수 있어서 양해 바랍니다.

# 오브젝트(Object)

객체라는 이름, 또는 사물이라고도 볼 수 있는데 게임에 대부분의 것은 오브젝트이다. 배치 되는 개념이라 생각하면 될 듯 한데 아마 알고 있으니 자세한 설명은 안하겠다.

# 컴포넌트(Component)

컴포넌트는 쉽게 말해서 작동하게 하는 부품 같은 역할이다. 오브젝트는 겉 모습 사실상 컴퓨터로 비유하자면 오브젝트는 = 컴퓨터 케이스, 컴포넌트 = 부품들, 이에 따라 우리는 필요한 부품들을 비어있는 오브젝트 안에 넣고 조립만 하여 만드는 것이다!

유니티 에디터 내 인스펙터창에서 확인 할 수 있는 컴포넌트들은 다음과 같다

1. Transform : 게임 오브젝트의 위치와 크기, 회전을 지정
2. Mash filter : 메시를 따라 색을 채워 그래픽 외형을 그림
3. Mash Renderer : 메시를 따라 색을 채워 그래픽 외형을 그림
4. Box Collider : 다른 물체가 부딪칠 수 있는 물리적인 표면을 만듦
5. Rigidbody : 게임오브젝트가 물리 엔진의 통제를 받게 됨

# monoBehaviour

모든 유니티 스크립트,컴포넌트가 상속 받는 클래스로 상속 받지 않으면 게임 오브젝트의 컴포넌트로 사용할 수 없습니다. 여기에도 다양한 기능이 있어서 적을까 하다가 그건 귀찮고 필요할 때 찾으시면 됩니다.

# 코루틴

유니티를 한다면 싫든 좋든 코루틴에 대해 이해해야 해요! 하지만 저는 이해를 못해서 일단 링크만 올려둘게요

https://blog.naver.com/cdw0424/221624274241

# 함수