

# Unity Cab 1 (Επικοινωνία ανθρώπου - υπολογιστή)

Φτιάχνω νέο project

- new Project

- ↳ as template επιλέγω 3D

- ↳ Double Unity analytics

Assets = πακέτια που προσθέτω στο παιχνίδι π.χ. εικόνες  
↳ πράγματα που χρησιμοποιώ για να δώσω αυτο-εξέλιξη στα πράγματα του

Στο Unity δουλεύω με game object

- ↳ τους προσθέτω component

Για το layout βάζω το default (Window \ layout \ default)

Οργάνωση του χώρου for the Scenes

π.χ. name for βουνό → mountain scene

name for χιόνι → snow scene

Σημαντικό tip Πρέπει να είσαι στο πιο πάνω οργανωτικό φάκελο.

①. κάθε τύπος assets να έχει το δικό του φάκελο  
π.χ. εικόνες, ήχοι, scripts

②. κάθε asset θα πρέπει να βρίσκεται στο φάκελο που ανήκει.

Inspector: επιθεωρεί τις επιλογές που έχουμε κάνει σε κάποια χαρακτηριστική

Όταν έχω πολλές cameras ανεπιθύηται το audio listener σε όλες τις cameras εκτός από τη main camera.

Αντιόρθω Game object

Game object / create empty

Αν έχω create empty child σημαίνει ότι είναι παιδί του game object

Asset Store: Διαφορα προγράμματα τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε.

• Έτοιμα game object στο gameobject / 3D object / cube  
π.χ.

Collider: <sup>(on/off)</sup> Όταν περνάω και βρω εθνός τότε να κάνει  
αλλά να περνά από τέρμα.

Prefabs: Ηδη υπάρχων αντικείμενα

Οργανώνω τα script σε φακέλο. Πάνω assets δεξί κλικ  
create/folder και πάνω τέρμα στο folder και φτιάχνω όλα τα script  
τε create (# script). Για να επηρεάσω τα script εφόσον είναι σε  
φάκελο τε τα script δεξί κλικ και open (# project  
Μέσα στα script

- Start: Μια φορά κατά τη λήψη

- Update: Σε κάθε frame (συνήθως λήψη)

Όταν τελειώσω κώδικα τα αποθηκεύω και κάνω Build.

Για να κερδίσω σε component <sup>(script)</sup> σε game object τότε  
επιλέγω το game object και add component / script / αρχείο που θέλω, cs