**Prefab**

**ถ้าแปลความหมายก็คือ แบบสำเร็จรูป แต่ในเชิงการออกแบบเกมส์แล้ว เปรียบเสมียนเครื่องมือที่ใช้ในการจัดระเบียบ และ ประหยัดการใช้ทรัพยกรและได้ประสิทธิภาพสูงในการทำงาน และมีความสะดวกรวดเร็วมากขึ้น**

**Animation (Tween)**

**เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการกำหนดการเคลื่อนที่ หมุน ย่อ หรือขยายให้อ็อบเจ็กต์ เป็นรูปแบบการสร้างภาพเคลื่อนไหวทีีใช้มากที่สุด และโปรแกรมจะกำหนดรูปแบบชนิดนี้เป็นค่าเริ่มต้นของการสร้างภาพเคลื่อนไหวทุกครั้ง โดยโปรแกรมจะสร้างภาพเคลื่อนไหวและเส้นทางการเคลื่อนไหวให้เองโดยอัตโนมัติ**

**Load Resource (Image)**

**Resource จะหมายถึงไฟล์ต่างๆที่จะนำเข้ามาใช้ในแอปพลิเคชันที่จะสร้างเท่านั้น สำหรับการเก็บ Resource เหล่านี้ ให้คำนึงถึงความเหมาะสมในการเรียกใช้งาน โดยดูว่าไฟล์นั้นจะใช้สำหรับอะไรและเลือกเก็บไว้ให้เหมาะสม**

**Script Life Cycle**

**1.Initialization**

**2.Physics**

**3.Inputs**

**4.Game Logic**

**5.Rendering**

**6.End of Frame**

**7.Pausing**

**8.Decommissioning**