#region Transform类

//transform: 指的是当前脚本所挂载的游戏对象身上的Transform组件的实例（一般就是当做脚本所挂的游戏对象）

//gameObject.transform.position

//transform.position;两者等价

//名字

Debug.Log(transform.name);

transform.name = "零零";

//标签

Debug.Log(transform.tag);

transform.tag = "Player";

//位置

Debug.Log(transform.position);

//旋转

Debug.Log(transform.rotation);

//缩放

Debug.Log(transform.localScale);

//查找子物体或没激活的游戏对象：

//transform.Find()

Debug.Log(transform.Find("Capsule").name);

//下列方法都无法查找未激活的游戏对象：

//Debug.Log(GameObject.Find("Capsule").name);

//旋转

//他是最常用的旋转之一，是为了解决以下问题

transform.rotation = Quaternion.Euler(0, 45, 0);

//transform.Rotate(new Vector3(0, 45, 0));

//---会造成万向节死锁，（旋转时有一轴会消失，不起作用）

//transform.eulerAngles=new Vector3(0,45,0);

//位置

transform.position = transform.position + new Vector3(0, 0, 1); //放在Update方法中。

transform.position += new Vector3(0, 0, 1);

//new Vector3(0, 0, 1)===Vector3.forward

transform.position += Vector3.forward;

Debug.Log(transform.position);

//Vector3.forward ：代表z轴正方向

//Vector3.back ：代表z轴负方向

//Vector3.up ：代表y轴正方向

//Vector3.down：代表y轴负方向

//Vector3.right：代表x轴正方向

//Vector3.left ：代表x轴负方向

//根据下标找子物体：

Debug.Log(transform.GetChild(0));

Debug.Log(transform.GetChild(1));

Debug.Log(transform.GetChild(1).GetChild(0));

Debug.Log(transform.GetChild(1).GetChild(0).GetChild(0));

#endregion

private void Update()

{

//transform.position += Vector3.forward;

//走的太快的原因：因为Update按照每帧执行，要想执行慢，那么更改成按秒执行

//Time.deltaTime:按秒执行，后方乘以数值，代表每秒移动多少个单位

// transform.position += Vector3.forward \* Time.deltaTime\*6f;

//按下键盘wsad键让物体移动

//Input：输入类，可以获取键盘，鼠标，摇杆等按键

//GetKey()：按下按键一直带获取

//KeyCode：按键枚举

//if(Input.GetKey(KeyCode.W))

//{

// transform.position += transform.forward \* Time.deltaTime \* 6f;

//}

//if (Input.GetKey(KeyCode.S))

//{

// transform.position +=(-transform.forward) \* Time.deltaTime \* 6f;

// //transform.position -=transform.forward \* Time.deltaTime \* 6f;

//}

//if (Input.GetKey(KeyCode.A))//左旋转

//{

// //transform.position += Vector3.left \* Time.deltaTime \* 6f;

// transform.Rotate(transform.up \* -45);

//}

//if (Input.GetKey(KeyCode.D))//右旋转

//{

// //transform.position += Vector3.right \* Time.deltaTime \* 6f;

// transform.Rotate(transform.up \* 45);

//}

}