**代码：**

void Update()

{

//向量相加减移动：

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

//Tranlate()

//给定方向朝着该方向移动

//transform.Translate(Vector3.forward);

//插值移动

//Vector3.Lerp();

//参数1：当前位置

//参数2：目标位置

//参数3：插值:就是移动的比例

//transform.position= Vector3.Lerp(transform.position,sphere.position,0.5f);

//匀速移动

//Vector3.MoveTowards();

//参数1：当前位置

//参数2：目标位置

//参数3：每次移动的距离

//transform.position= Vector3.MoveTowards(transform.position, sphere.position,6\*Time.deltaTime\*6f);

}