void Start()

{

//Vector3.Lerp()

//Quaternion.Lerp()

//Mathf.Lerp()

//参数3：是参数1和参数2的比例值，范围0~1.

Debug.Log(Mathf.Lerp(0, 100, 1f));

Debug.Log("绝对值 "+Mathf.Abs(-4));

Debug.Log("返回最大值 " + Mathf.Max(-4,12,32,2,4,5));

Debug.Log("返回最小值 " + Mathf.Min(-4, 12, 32, 2, 4, 5));

Debug.Log("开方 " + Mathf.Sqrt(4));

Debug.Log("sin " + Mathf.Sin(30));

Debug.Log("cos " + Mathf.Cos(90));

//将value值限制在[min,max]区间中

//value：指的就是要限制的值

//min：区间最小值

//max：区间最大值

//如果value>max ,返回max

//如果value<min ,返回min

//如果value在区间中，返回该值本身

Debug.Log("限制 " + Mathf.Clamp(1,2,10));

}

void Update()

{

//获取键盘纵轴，实现物体移动：

float ver = Input.GetAxis("Vertical");

if (ver != 0)

{

//移动：

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

//限制:

transform.position=new Vector3(transform.position.x,transform.position.y,Mathf.Clamp(transform.position.z, -15, 8));

}

}