

C

Class

Constructor

[Calling](#)

[Defined](#)

Collider

[Box Collider 2D](#)

[Edge Collider 2D](#)

Collision

[Detection](#)

[Resolution](#)

Comments

[Documentation](#)

[Line](#)

Component

[Adding to a game object](#)

[Box Collider 2D](#)

[GetComponent method](#)

[Rigidbody 2D](#)

[Sprite Renderer](#)

[Transform](#)

Console Application

[Output, Console.WriteLine](#)

[Structure](#)

Constants

[Declaring](#)

[Defined](#)

Constructor

[Calling](#)

D

Data types, see Types, Data

Debugging

[Breakpoint](#)

[Console App](#)

[General approach](#)

[Unity Script](#)

E

Editor (Unity)

[Game view](#)

[Hierarchy window](#)

[Inspector](#)

[Project window](#)

[Scene view](#)

[Encapsulation](#)

F

[Field \(of an object\)](#)

G

Game Object

Adding components to, see Component, adding to a game object

[Adding to scene](#)

[Defined](#)

Gravity

[Turning off](#)

I

[Information Hiding](#)

[Instantiation](#)

M

Method, see Object, Method

O

[Object-Oriented Programming](#)

Object

Behavior

[C# implementation terminology](#)

[Defined](#)

[Creating \(instantiating\)](#)

[Defined](#)

Identity

[C# implementation terminology](#)

[Defined](#)

Method

[Calling \(instance method\)](#)

[Calling \(static method\)](#)

[Defined](#)

[Non-void return type](#)

[Parameters](#)

[void return type](#)

Property

[Accessing \(get\)](#)

[Defined](#)

State

[C# implementation terminology \(field\)](#)

[C# implementation terminology \(property\)](#)

[Defined](#)

P

[Physics 2D Engine](#)

[Physics material](#)

Prefabs

[Creating](#)

[Defined](#)

Property, see Object, Property

R

[Rigidbody2D Component](#)

[AddForce Method](#)

S

Scripts

[As classes](#)

[As objects \(components\)](#)

[Attaching as a component](#)

Sprite

[Adding to a Unity project](#)

[Defined](#)

[Dimensions \(powers of 2\)](#)

[Start method](#)

T

Transform component, see Component, Transform

Types

[Casting](#)

[Data](#)

[Reference](#)

[Value](#)

U

[Unified Modeling Language \(UML\)](#)

[Unity, Installing](#)

[Update method](#)

V

Variables

[Assigning](#)

Declaring

[float](#)

[int](#)

[Defined](#)

[Output](#)

Visual Studio

[Build/Compile, F6](#)

[Installing](#)

[Run With Debugging, F5](#)

[Run Without Debugging, Ctrl+F5](#)