

씬 구조

**Additive
Scene**

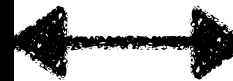
설정씬

결과씬

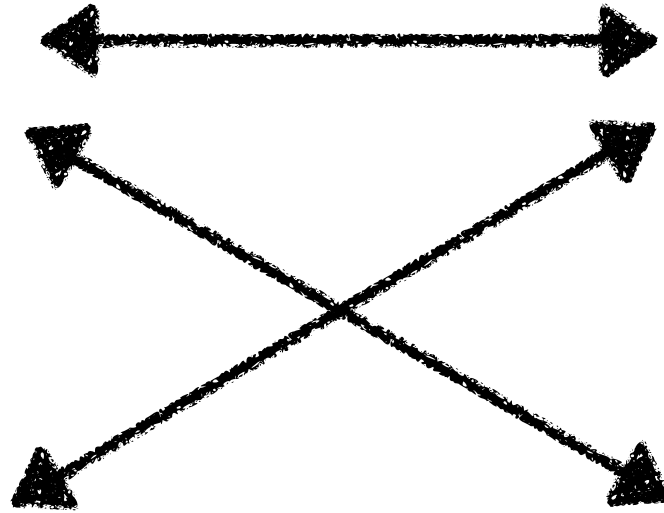
**Active
Scene**

**로비씬
(게임진입점)**

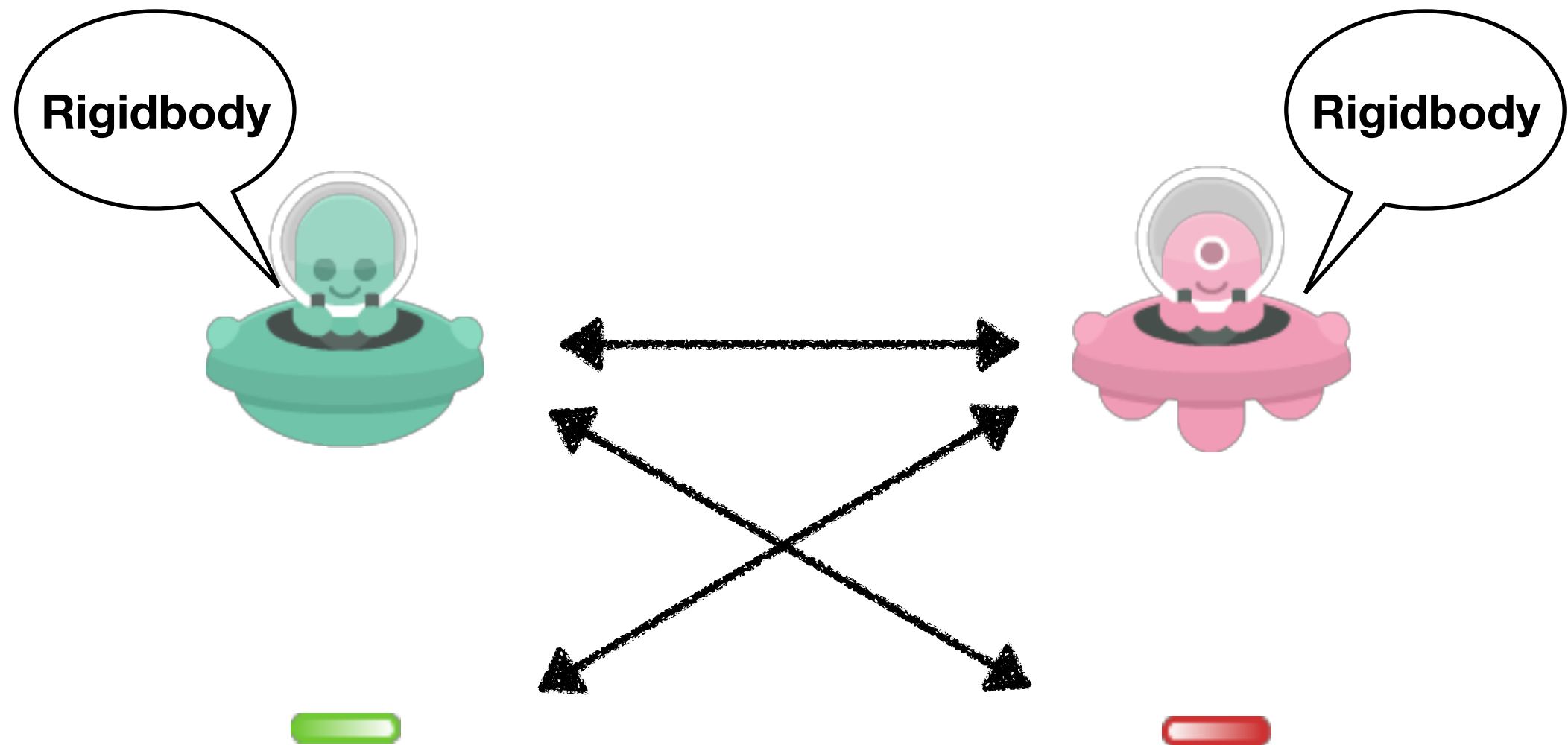
플레이씬



충돌 검사



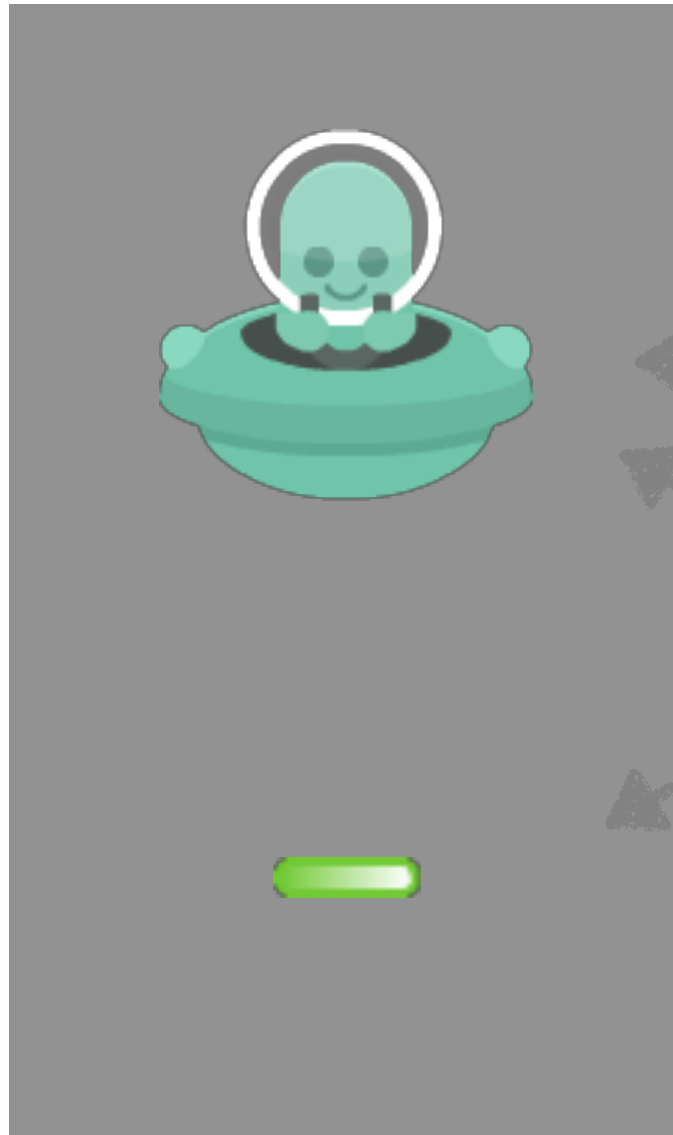
충돌 검사



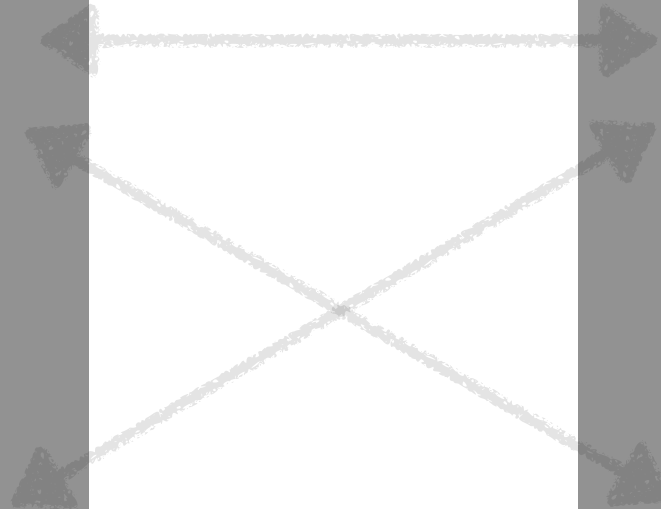
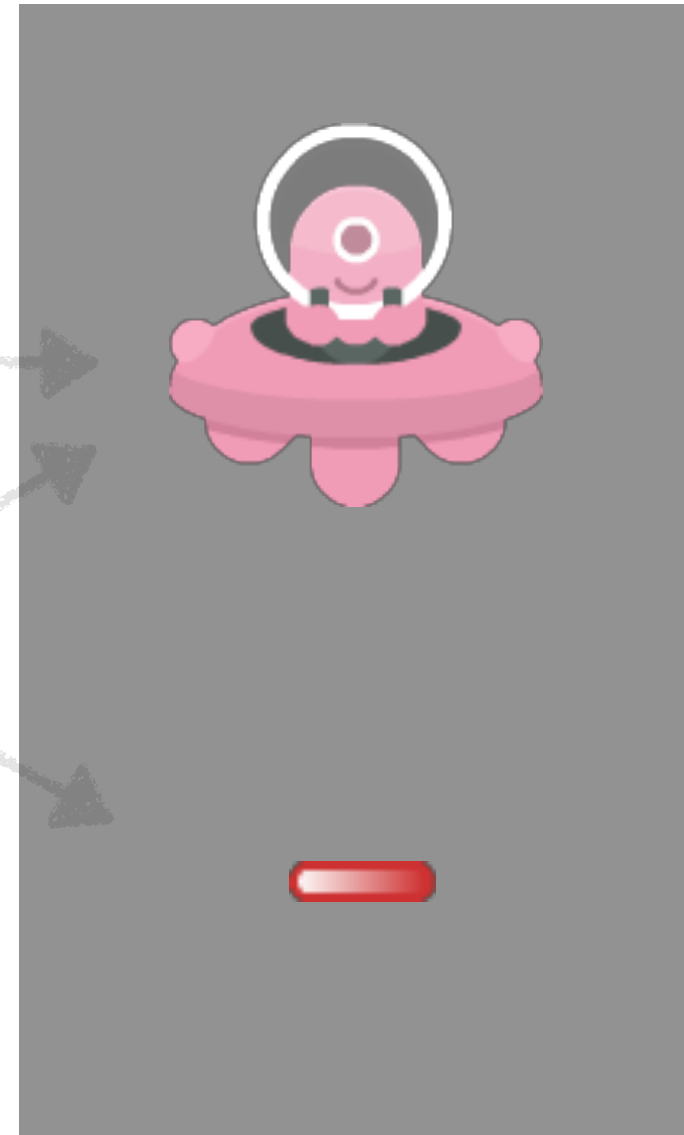
충돌 이벤트 받기위해 **Rigidbody**를 각 우주선객체에 추가

Layer Based Collision

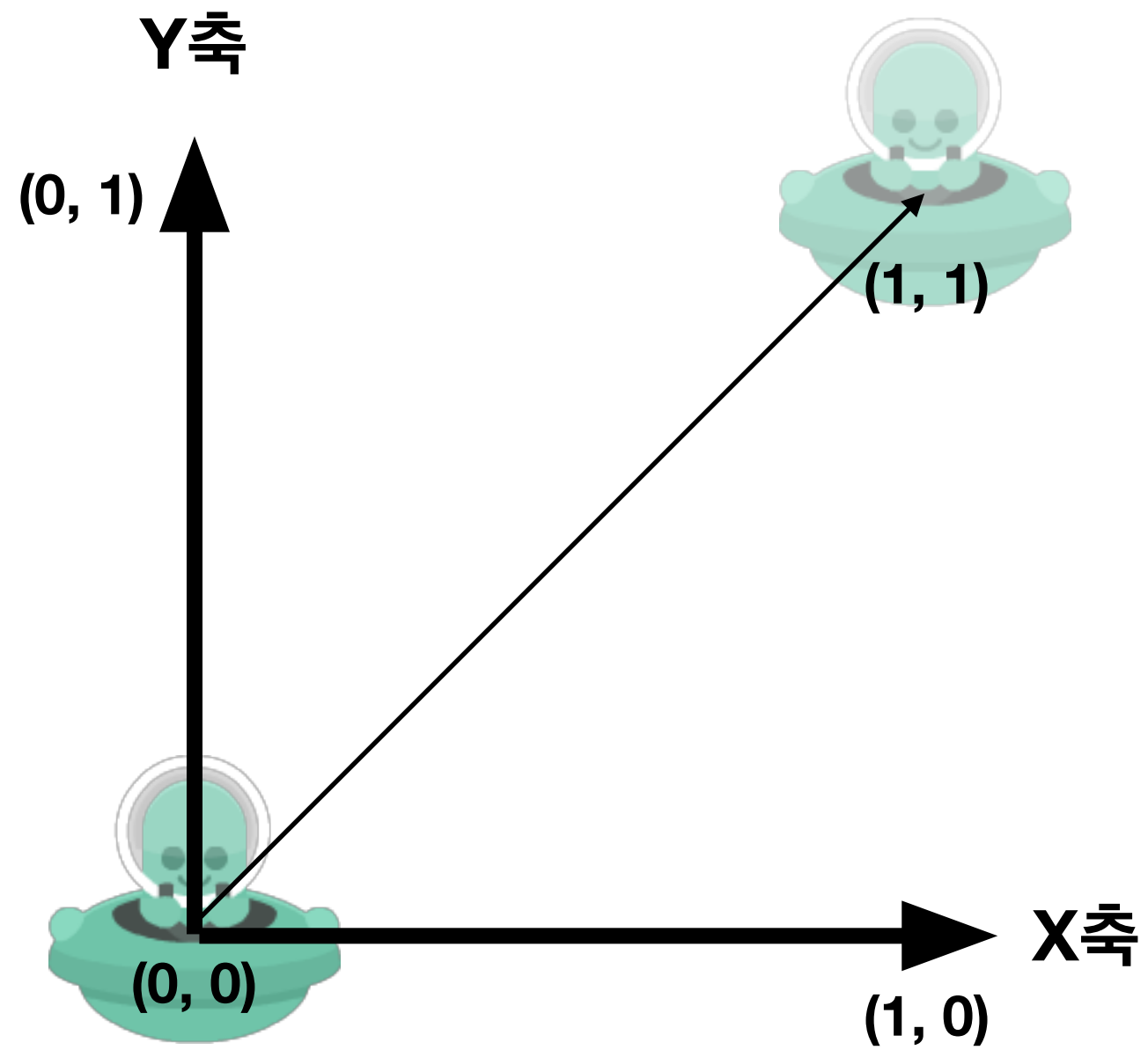
Player Layer



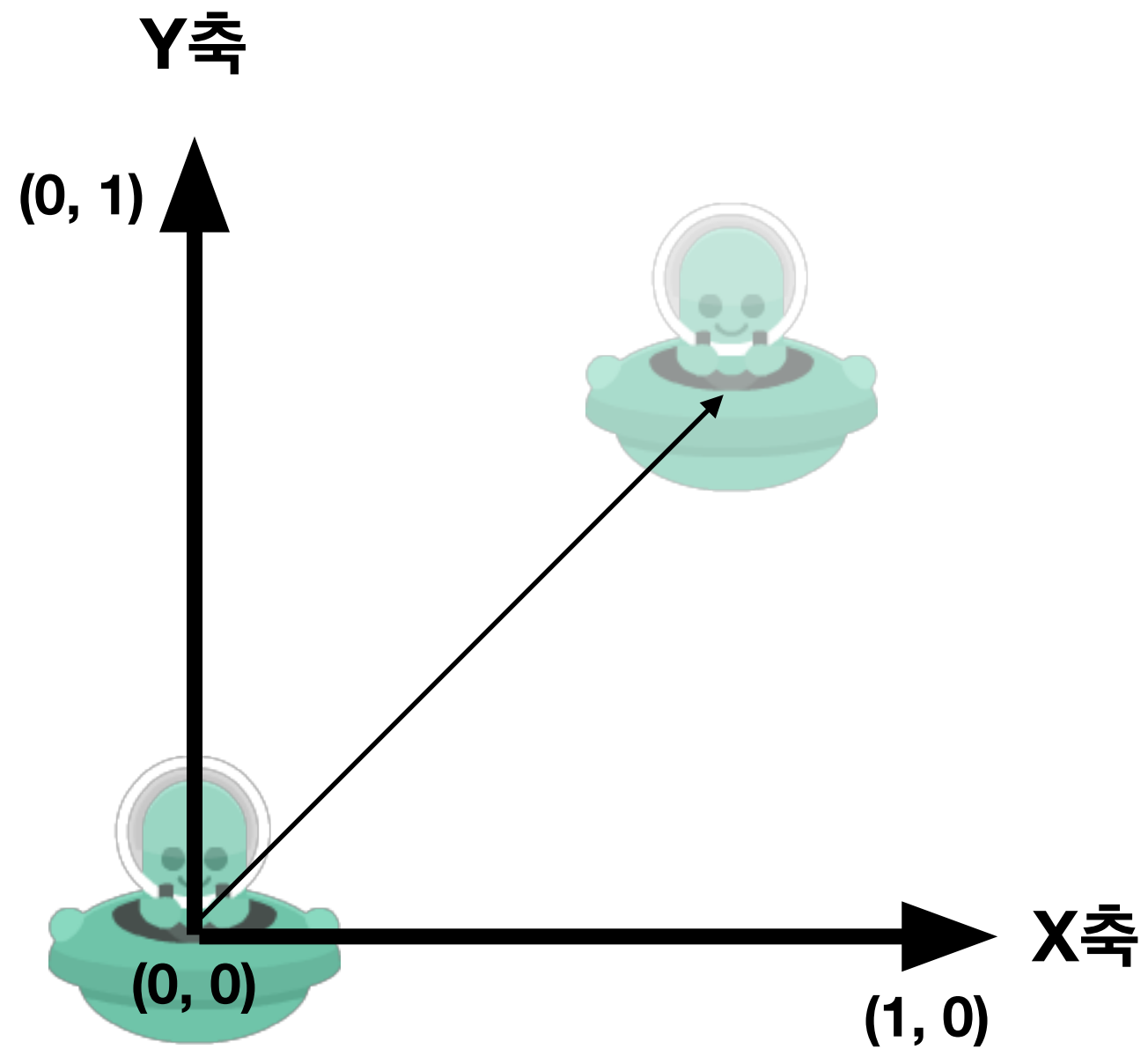
Enemy Layer



같은 레이어내에 오브젝트끼리는 충돌무시 설정



더 많은 거리를 이동함



Normalize(정규화) 통해 벡터의 크기를 1로 만들어 줄 수 있음



생성

파괴

잘은 생성과 파괴는 CPU 부담이 큼 (성능저하)
메모리 단편화
가비지 컬렉터



재사용

보관

오브젝트 풀

