

## **B**

Boolean

[Data type](#)

[Expression](#)

## **C**

[Clamping](#)

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

[General approach](#)

[MonoDevelop](#)

[Visual Studio](#)

**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**

if Statement

[else clause](#)

[else if clause](#)

[if clause](#)

[Information Hiding](#)

Input

[Axes](#)

[Gamepad](#)

[.GetAxis method](#)

[Keyboard](#)

[Manager](#)

[Mouse button \(GetMouseButtonDown method\)](#)

[Mouse button \(input axis\)](#)

[Mouse position](#)

[Instantiation](#)

## **M**

Method, see Object, Method

MonoDevelop

[Build/Compile, F8](#)

Installing (Picking Your Development Environment Lecture Resource attachment ,  
1 2 2 MonoDevelop Setting Up Your Development Environment)

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

## **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](#)

[Instantiating in a script \(with type cast\)](#)

[Instantiating in a script \(with generic\)](#)

Property, see Object, Property

## **R**

[Rigidbody2D Component](#)

[AddForce Method](#)

## **S**

Scripts

[As classes](#)

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

[Attaching as a component](#)

Selection control structure

[Defined](#)

Sprite

[Adding to a Unity project](#)

[Defined](#)

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

[Start method](#)

[Switch statements](#)

## **T**

[Tags](#)

Transform component, see Component, Transform

[Timer](#)

Types

[Casting](#)

[Data](#)

[Reference](#)

[Value](#)

## U

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

[Update method](#)

## V

Variables

[Assigning](#)

Declaring

[float](#)

[int](#)

[Defined](#)

[Output](#)

Visual Studio

[Build/Compile, F6](#)

Installing (Picking Your Development Environment Lecture Resource attachment ,  
1 2 2 Visual Studio Setting Up Your Development Environment)

[Run With Debugging, F5](#)

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