250723

1. Stripe Mode: Single(이 사진을 단일 이미지로 쓸 것인지), Multiple(이 사진을 여러 이미지로 만들 것인지)

2. PPU란?

3. 라이프 사이클 주요 단계(FixedUpdate())

4. GetComponentInChildren

5. Input.GetMouseButtonDown(0) -> 0은 터치도 가능하도록, 숫자에 따라 달라짐

6. 콜리전의 두가지 방식:   
콜리전 충돌은 물리적 작용을 하는 충돌,   
트리거는 충돌에 대한 통보만 할 뿐, 물리적 작용은 안한다.  
콜라이더에 IsTrigger를 활성화하면, 물리작용을 안한다.

7. 충돌처리 함수 3가지(진입, 유지, 끝) \* 2 (콜리전과 트리거)  
트리거 충돌: 매개변수가 Collision이 아닌 Collider, 충돌에 대한 정보가 아닌, 충돌체에 대한 정보

8. GameObject.FindObjectsOfType란?  
GetComponent가 호출 가능한 것들

9. FindObjectOfType호출 시점에 대하여.

10. 람다란?

11. 포스트 프로세싱

12. 예전 방식 (명시적인 null 체크)

if (scoreUI != null)

{

scoreUI.Init(this);

}

🔸 최신 방식 (null 조건 연산자 사용)

scoreUI?.Init(this);

둘 다 결과는 같지만, ?. 방식은 더 간결하고 가독성이 좋습니다. 특히 여러 메서드 체인이 있을 때 유용합니다.

13. transform.Find("ScoreTxt")?.GetComponent<TextMeshProUGUI>()를 쓴 이유와 다른 여러 예시들, 인스펙터에 미리 연결하는 것과의 차이

⏰ 9. FindObjectOfType 호출 시점에 대한 의문

- 강의에서 FindObjectOfType<T>()를 Awak()시점에 호출하여 의문이 생겼다.

private void Awake()

{

theStack = FindObjectOfType<TheStack>();

}

- 이 코드는 TheStack이라는 컴포넌트를 씬 안에서 찾아서 참조하는 상황이다.

- 나는 TheStack는 클래스로 스크립트에 정의되어 있고, Awake()는 호출 순서를 보장하지 않으니, null을 받환받을 수 있다 생각했다.

250724

1.

// 문자열 보다는 특정 숫자로 비교하는게 낫다.

// id 값 부여

private static readonly int IsMoving = Animator.StringToHash("IsMove");

private static readonly int IsDamage = Animator.StringToHash("IsDamage");

2.

public float MaxHealth => statHandler.Health; 와

public float MaxHealth

{

get { return statHandler.Health; }

}

의 의미가 같다.

코드 개선 버전: public float MaxHealth => statHandler?.Health ?? 0f;

삼항연산자 버전: public float MaxHealth => statHandler != null ? statHandler.Health : 0f;

3.

애니메이션에 이벤트 추가하기

4.

코루틴 정리하기

5.

MVP패턴

6.

각종 레이캐스트(레이, 박스, 스피어 등) 사용법 정리

250725

1.

프로젝트 익스포트, 네임스페이스로 분리하기

2.

익스포트해도, 패키지 설치까지 넘어오지 않는다.

3.

타일맵 편집 후, Compress Tilemap Bounds 눌러서 최적화?해주기

250726

1.

비활성화된 GameObject에 정의된 코루틴 내부 함수가 호출되면, 해당 함수 실행이 실패하거나 **중단**될 수 있다.

2.

[RuntimeInitializeOnLoadMethod(RuntimeInitializeLoadType.BeforeSceneLoad)]의 역할

3.