

## CHƯƠNG 3 – UNITY SCRIPTING (2D)

**Nội dung:** MonoBehaviour Lifecycle, Vector & Quaternion, Rotation API, Observer Pattern

**Sinh viên:** Vũ Văn Hiệp

**Lớp:** SOFT4

**MSSV:** BIT230488

**Link Drive:**

[https://drive.google.com/drive/folders/1hAb4l0z4roN8swf9v6lj6Vas\\_ZfWoL1V](https://drive.google.com/drive/folders/1hAb4l0z4roN8swf9v6lj6Vas_ZfWoL1V)

**Link Github:** [https://github.com/hiep0311/Lab3\\_Unity](https://github.com/hiep0311/Lab3_Unity)

### MỤC TIÊU CHUNG

Thông qua các bài lab trong chương 3 gồm:

- Vòng đời của MonoBehaviour
- Sử dụng Vector và Quaternion trong Unity
- Kỹ thuật xoay đối tượng trong không gian 2D
- Áp dụng Observer Pattern bằng C# Event và UnityEvent
- Kết hợp các kiến thức vào một mini project hoàn chỉnh