

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

Link Github: 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