

Bài 2 – Tạo chuyển động

Phần 1.

I.1 Prefabs:

Là 1 template 1 chiều (khi thay đổi dữ liệu trong prefabs thì các install thay đổi theo. Chiều ngược lại không đúng.

- Cách tạo prefabs: kéo từ cửa sổ Hierachy sang cửa sổ Asset

I.2 isTrigger

Là 1 sự kiện được cài đặt tự động kích hoạt khi có va chạm.

IsTrigger thường dùng cho va chạm mềm (có thể xuyên qua)

I.3- Component detect va chạm: Box

Collider2D, Circle Collider 2D

Là 1 hình hộp (hình cầu) bao quanh gameObject, nó dùng để xác định BIÊN va chạm

→ Collider dùng để xác định biên va chạm. Nó có hình khối (khung xương)

I.4. Hàm xác định va chạm

OnTriggerEnter2D(Collider2D obj)

I.5 Vecto va chạm

Vector2 hoặc Vector3

I.6 Xác định vị trí gameObject

`gameObject.transform.position`

(đối tượng.Component.ThuộcTinh)

I.7 Hàm lấy component

`GetComponent<TenComponent>();`

Phần 2

II.1. Thành phần vật lý của GameObject

Rigidbody2D chứa các thuộc tính vật lý của gameObject

Trọng lượng: **Scale gravity**

II.2. Đơn vị tức thời (đạo hàm)

Thời gian tức thời: `Time.deltaTime`

II.3. Vector di chuyển

Vector3.up, down: di chuyển lên, xuống

II.4. Tương tác với bàn phím

`Input.GetKeyDown(KeyCode.Left)`

II.5. Tương tác với chuột

`Input.GetMouseButtonDown(0)`
