public GameObject 변수명; // 오브젝트 담을 공간 생성

Button, Text, InputField 등 타입에 맞는 공간 생성 가능

버튼의 OnClick() 이벤트 등의 기능을 사용하려면 스크립트에 메소드 생성 및 기능구현 후 오브젝트에 담아 이벤트 할당

Time.deltaTime = 전 프레임이 완료되기까지 걸린 시간

변수명.transform.Rotate(new Vector3(x, y, z)) // 현재 각도 기준으로 입력된 값 만큼 회전

변수명.ransform.localEulerAngles = new Vector3(0, 0, 0); // 절대값 기준으로 각도 설정

변수명.GetComponent<Renderer>().material.color = new Color((0, 0, 0); // 머터리얼 색상 변경