1, Input.GetAxis, Input.GetAxisRaw 차이점

스무딩 적용 유무로 GetAxis를 사용하면 키를 누르고 때면 바로 안 멈추고 더 움직이다 멈춘다.

2,Physics.Raycast(ray, out hit, moveDistance, collisionMask, QueryTriggerInteraction.Collide)

QueryTriggerInteraction.Collide -> 트리거 콜라이더들과 충돌할지 안할지 정할수있다.

3, iDamageable (interface)

TakeHit 이라는 메소드를 가짐

발사체와 충돌했다는 것을 통보받아야 하는 클래스들은 IDamageable이라는 인터페이스를 구현하면 됨.

4, 유니티에서 단위 1 = 1 meter 이다

5, Event

public event System.Action OnDeath; // 델리게이트 메소드

6, x.sqrMagnitude 제곱

7, Mathf.Pow(num, n) num의 n승

8, (Map Editor 만들던 중)Editor에서 호출할경우 Destroy가 아닌 DestroyImmediate를 사용한다.

9, 에디터 스크립트는 어떤 클래스 혹은 스크립트를 다루는지 명시해야한다.

Ex) [CustomEditor(typeof(MapGenerator))]

10, (9번과 연결됨) CustomEditor 키워드로 이 에디터 스크립트가 다룰것이라 선언한 오브젝트는 target으로 접근할 수 있게 자동으로 설정된다.

11, The Fisher-Yates 셔플

Loop

i = 0; rand(0((i), 4) = 1 이면 i번쨰와 랜덤과 바꿔준다

i = 1; rand(1(i), 4) = 3 … 이하 반복

12, Destroy, DestroyImmediate

업데이트 프레임에서 어떤 조건에 만족하는 오브젝트를 삭제(destroy)했는데도 삭제가 안되는 이유는 바로 삭제가 안되고 현재 업데이트 루프가 끝난 이후에 삭제를 하기때문이다.

따라서 Destroy하고 이 함수를 통해 삭제됐다고 생각하고 다음 알고리즘을 짜면 버그가 발생한다.

업데이트 루프와 상관없이 바로 삭제하고 싶으면 DestroyImmediate를 사용하자

13, Flood Fill 알고리즘

14, navmesh 사용법에 대해 더 알게됨

15, tileMat.color = Color.Lerp(initialColor, flashColor, Mathf.PingPong(spawnTimer \* tileflashSpeed, 1));

Mathf.PingPong

16, public event System.Action<int> OnNewWave;

17, [ContextMenu("Self Destruct")]

test할 때 만약 죽어야하는 함수를 바로 실행하려면 이걸 사용한다

해당 객체의 Inspector에서 스크립트에 오른쪽 클리하면 해당 이름으로 나온다

// 유니티 5.0에서는 안되는건가 안나온다.

18, Test하다보면 Scene Change 후에 Light에 문제가 생기는데

Window -> lighting -> setting -> Scene -> 맨밑에 Auto Generate 해제하고 Generate Lighting을 해준다

19, [Header("Effects")] 클래스 맴버변수 위에 적으면 inspector창에 보이는 맴버 변수들을 구분해준다.

20, skinMaterial = GetComponent<Renderer>().sharedMaterial;

sharedMaterial을 하면 material을 공유한다

21, StopCoroutine, StartCoroutine을 string형으로 넣는것과 함수명자체를 넣을떄랑 뭔가 다르다…

ex) StartCoroutine("Fade"); , StartCoroutine(Fade());

22, Screen.SetResolution();

화면 해상도를 설정할수있다.

ex) float aspectRatio = 16 / 9f;

Screen.SetResolution(screenWidths, (int)(screenWidths / aspectRatio), false);

23, 만약 점수를 000001 이런식으로 표현하고 싶으면

scoreUI.text = ScoreKeeper.score.ToString("D6");

24, level stage select를 만들 때 level 버튼들을 UI스크롤로 만들고 싶으면 Grid Layout Group, Content Size Fitter

추가, Rect넘어가는 부분을 mask 처리하려면 Rect Mask 2D를 추가, scroll 효과를 주기위해서 scroll Rect 추가 후 Content에 Drag할 대상 추가 Viewport에는 자기 자신 추가

(구조는 Level(Panel)->Scroll Rect(Empty Object, Rect Mask 2D, Scroll Rect) -> Content(Empty Object, Grid Layout Group, Content Size Fitter) -> Level Button(Button) )

Ancor를 잘 잡아줘야함 alt, shift 눌러서 확장 또는 기준 잡아주기

버튼에 Animation을 만들어서 줄 수도 있다.

25, 버튼에 그림자 효과를 주고싶으면 shadow를 추가

=============문제점=============

파티클의 startLifeTime과 startColor가 사용되지 않음이다 그럼 뭘 써야하지??

https://stackoverflow.com/questions/41393814/unity-5-5-obsolete-particle-system-code/41403778

public ParticleSystem deathEffect; -> 사용시 startLifeTime과 startColor는 사용못함

ParticleSystem.MainModule effectSetting; -> ParticleSystem.MainModule을 선언해주고

effectSetting = deathEffect.main; -> 어디서든 한번만 초기화해준다.

그러면 startLifeTime과 startColor 사용가능해진다.