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