Collision

1. 충돌하는 두 오브젝트 모두 Collider 컴포넌트가 있어야 한다.

2. 둘 중 하나 이상의 오브젝트가 Rigidbody 컴포넌트를 가지고 있어야 한다.

[코드를 적용할 오브젝트]

F2를 눌러 이름 변경 -> Player

Inspector view -> Tag -> Player 선택

Add Component -> RigidBody2D, BoxCollider2D 추가

Rigidbody2D의 Gravity Scale 0으로 변경

이동 코드 작성

[벽으로 사용할 오브젝트]

F2를 눌러 이름 변경 -> Wall

크기 늘리기

Inspector view -> Tag -> Add Tag -> + 버튼 눌러서 Wall 추가, 설정

Add Component -> BoxCollider2D 추가

새 스크립트 생성 -> Player에 적용

private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision){} => 충돌이 일어나는 순간 실행

private void OnCollisionStay2D(Collision2D collision){} => 충돌이 유지되는 동안 실행

private void OnCollisionExit2D(Collision2D collision){} => 충돌이 종료되는 순간 실행

물리 적용 없이 이벤트 적용

(Inspector view -> Collider2D Component -> is Trigger 체크할 경우 적용됨)

두 오브젝트 중 하나만 체크해도 적용됨

private void OnTriggerEnter2D(Collision2D collision){}

private void OnTriggerStay2D(Collision2D collision){}

private void OnTriggerExit2D(Collision2D collision){}