2023.07.29

Script에 있는 class를 가져와서 사용해야 하는데 class 이름을 적었는데 찾을 수 없다 뜸.

복붙을 했는데도 안됨. 그래서 PlayerController이라고 class이름인데 Unity가 자동으로 Player Controller라고 인식해서 그런 줄 알고 띄어쓰기도 해봤는데 안됨. class파일의 이름과 class의 이름을 Player, PlayerController 이라고 적은 후 둘 다 적어 봤는데 Player이라고 입력하니까 됨. 그래서 파일 이름과 class이름을 PlayerController로 하고 Player로 입력하니까 됨…? 왜 됨?

2023.09.01

AudioSource와 AudioClip의 구분점을 몰라 찾아보니 Source는 배경음악을 넣기 적절하고 Clip은 어떠한 작용으로 인한 소리를 낼 때 적합함. 하지만 AudioClip을 사용하기 위해서 AudioSource를 C#코드에 넣어 사용해야하는 것 같다.

2D캐릭터를 반전 시키기 위해서는 transform.localscale을 사용하기도 하고 SpriteRenderer을 가져와서 Flipx로 반전시키기도 한다. 메인 카메라를 캐릭터에 종속시켜 사용할 때 첫번째 방법으로 하면 카메라도 같이 적용되어 화면이 돌아가니까 두번째 방법을 자주 쓰게 될 것 같다.

2023.09.21

Tilemap Collider 2D를 사용하면 양단 끝 블록에서 옆에 블록으로 가지 못하는 현상이있다. tilemap stuck이라고 검색을 해보니 꽤나 있는 현상인 것 같다. 해결방법은 filemap collider 2D에서 Used By Composite를 체크하고 component에 Composite Collider 2D를 추가하면 된다. 이때 RigidBody 2D가 자동으로 추가 되는데 물리가 적용되니 Static으로 고정시켜주면 된다.

텍스트, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명