

Unity Programmieren

[Untertitel des Dokuments]



[Datum]

[Firmenname]

[Firmenadresse]

Inhalt

Es wurden keine Einträge für das Inhaltsverzeichnis gefunden.

# Wichtige Begriffe

## GameObject

* Sind alle Elemente in einer Szene

## Prefab

* GameObject einfach in den Prefab Ordner in der Hierarchie ziehen
* Sind eine Vorgabe für ein neues Object (Wie eine Instanz einer Klasse)

## Tags

* Können verwendet werden, um Objekte in bestimmte Gruppen zu sortieren

Code Optionen zum Finden der Tags

* GameObject.FinWithTag(„Player);

## Layers

* Objekte können dadurch in Scene verborgen werden oder von Reflexionen ausgeschlossen werden
* Können wie Tags erstellt werden

# Unity Funktionen

## Transform

### LookAt

* Hierbei schau das Objekt direkt auf ein andere mit seiner Kamera
* Sinnvoll für Objekte die den Spieler anschauen sollen

Transform.LookAt(player.transform);

## Objekte vor der Kamera verstecken

* Camera -> Culling Mask dort den Layer des Objektes eintragen

## Objekte in der Szene nicht anzeigen

* Oben Rechts unter Layer das benötigt Layer ausblenden

# Unity Menu

## Canvas

* Stellt den Bereich für die UI Elemente in Unity dar

### Anordnung der Elemente

* Elemente werde in der gleichen Reihenfolge wie in der Hierarchie angeordnet

Die Anordnung der Elemente kann auch mit Scripts verändert werden

* Transform -> SetAsFirstSibling usw.

### Render Modes

#### Screen Space

* Hierbei wird das Menü über die eigentliche Szene gelegt

#### Screen Space Camera

* Das Menü wird hierbei vor einer bestimmten Kamera gelegt und zu einer bestimmten Distanz

#### World Space