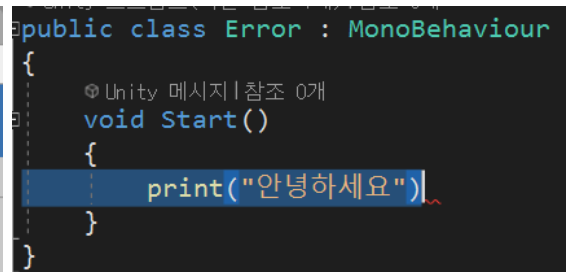
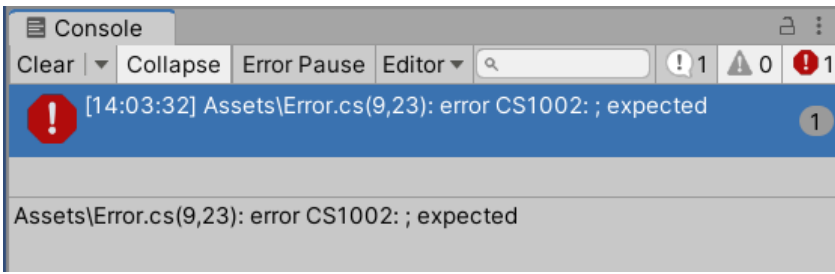


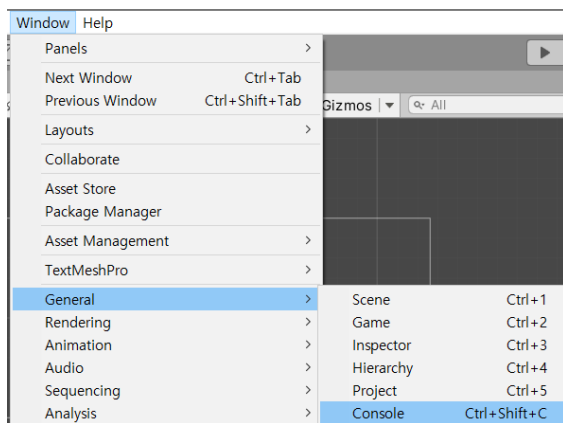
<유니티에서 발생하기 쉬운 오류 모음집>

1. 오류난 스크립트로 바로 이동하는 방법



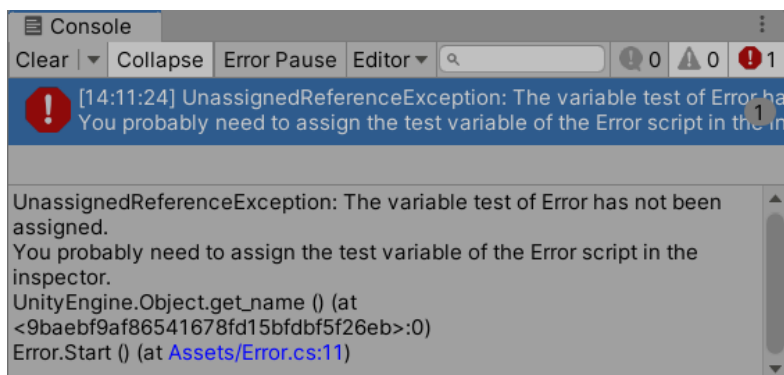
- ① Console 창에 뜬 오류 내역을 '더블클릭' 한다
- ② 오류가 생긴 스크립트, 해당 줄로 이동한다

1-1. 콘솔창 띄우는 방법

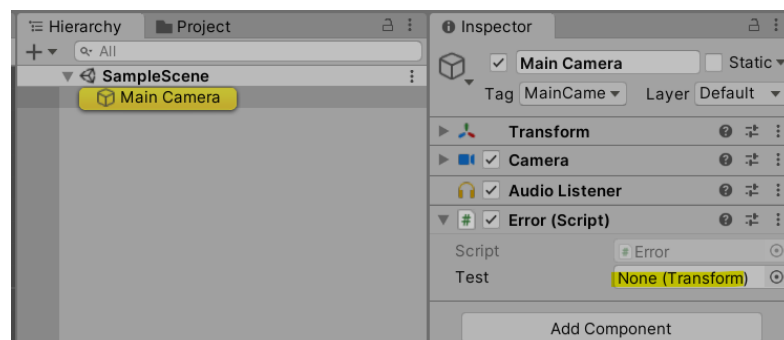


: 왼쪽 상단 Window - General - Console 클릭

2. UnassignedReference : 레퍼런스가 할당되어 있지 않음



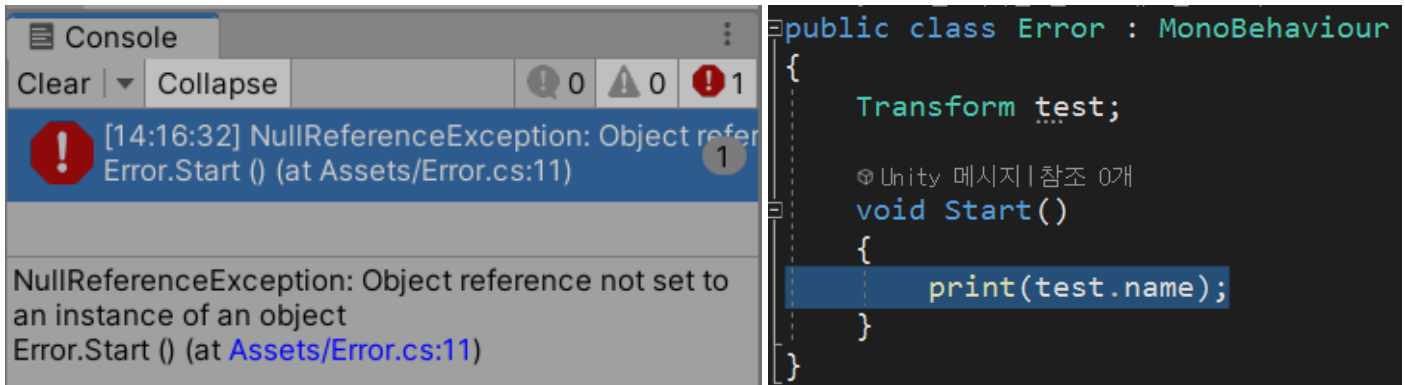
- ① Console 창에 뜬 오류 내역을 '한 번' 클릭한다



- ② 노란색으로 표시가 된 게임 오브젝트 클릭
- ③ public으로 선언한 부분이 비어있다면 채운다

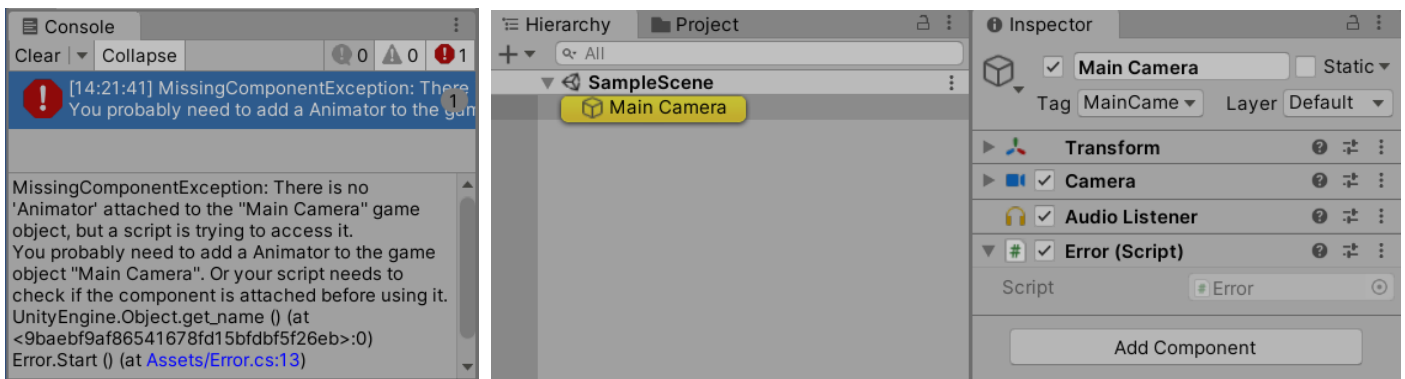
```
public Transform test;
```

3. NullReference: 레퍼런스가 없음 = 선언한 걸 초기화해주지 않음



- ① Console창에 뜬 오류 내역을 '더블클릭' 한다
- ② 오류가 생긴 스크립트, 해당 줄로 이동한다
- ③ 오류가 생긴 줄에서 사용하고 있는 것 중에 선언했지만, 초기화해주지 않은 게 있는지 확인 후 초기화한다
 - ↳ public으로 바꿔서 외부에서 가져오거나, 스크립트 내에서 초기화해주거나

4. Missing Component : 컴포넌트를 가지고 있지 않음

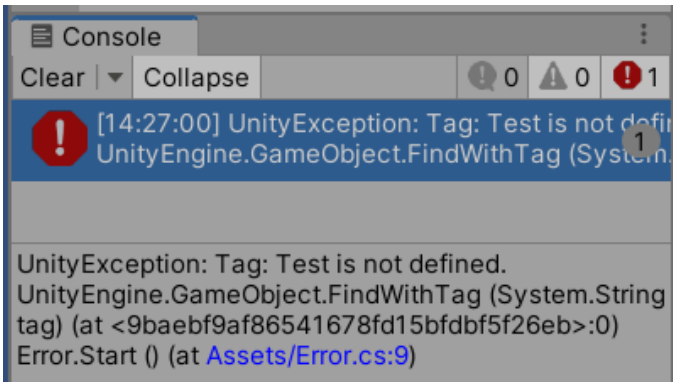


- ① Console창에 뜬 오류 내역을 '한 번' 클릭한다
- ② 노란색으로 표시가 된 게임 오브젝트 클릭
- ③ 이 게임 오브젝트에 사용하고자 하는 컴포넌트가 없는지 확인 후 추가한다
 - ↳ 어떤 컴포넌트를 말하는 건지 알고 싶다면, Console창에 있는 스크립트 경로를 클릭해서 사용중인 컴포넌트 확인

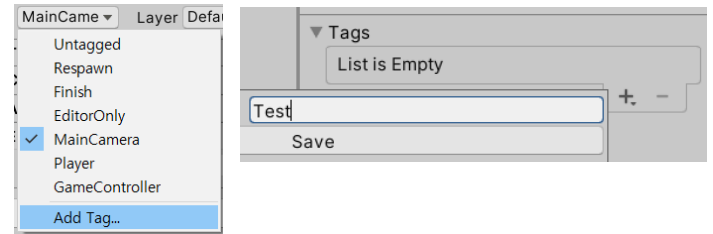
```
public class Error : MonoBehaviour
{
    Animator test;

    void Start()
    {
        test = GetComponent<Animator>();
        print(test.name);
    }
}
```

5. UnityException : Tag : 스크립트에서 사용한 태그가 존재하지 않음

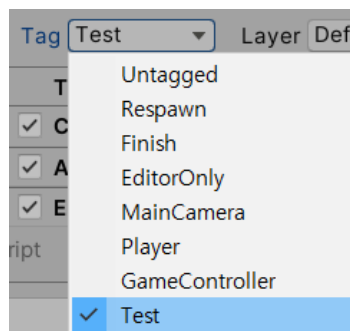
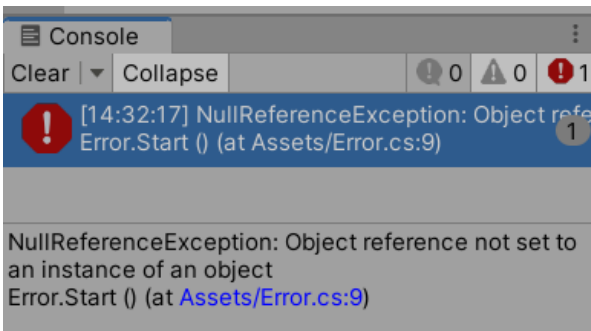


① Console 창 내역에서 어떤 태그가 없다고 하는지 확인



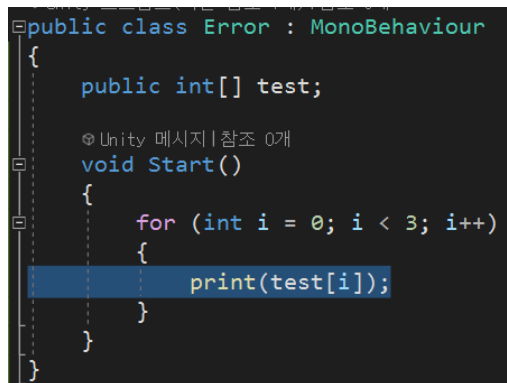
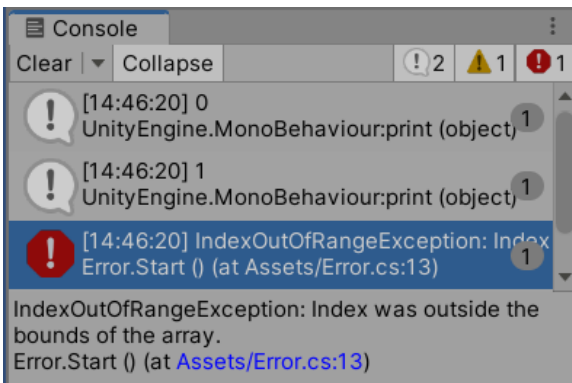
② Add Tag,,,를 눌러서 원하는 태그 생성

➔ 이대로 실행하면 NullReference 라는 오류가 뜸 – 해당 태그를 가진 게임 오브젝트가 없기 때문



③ 해당 게임 오브젝트에 태그 지정

6. IndexOutOfRangeException : 배열의 개수 초과



① Console 창에 뜬 오류 내역을 ‘더블클릭’ 한다

② 오류가 생긴 스크립트, 해당 줄로 이동한다

③ 오류가 생긴 줄에서 사용한 배열을 확인하고, 사용한 개수와 배열의 개수가 동일한지 확인한다

↳ 위 스크립트: 배열의 개수 2개, 사용 개수 3개 (1개 초과 됨)

④ 사용 개수를 배열 개수에 맞게 수정해도 되지만, 상수를 사용하기보다 ‘배열.Length’를 사용한다

```
void Start()
{
    for (int i = 0; i < test.Length; i++)
    {
        print(test[i]);
    }
}
```