**第三次实验： 游戏脚本**

学号：37220222203904 姓名：邹济帆

1. **实验目的**

**初步掌握Unity脚本编程**

1. **实验条件**

操作系统：Windows 11

Unity: 2022.3.33f1

1. **实验内容**

**编写脚本**

在程序启动时随机创建5个物体分布于随机位置

启动后再随机创建5个物体，每隔2秒创建一个

通过OnGUI在屏幕右上角显示最新创建物体的名称、位置，大小

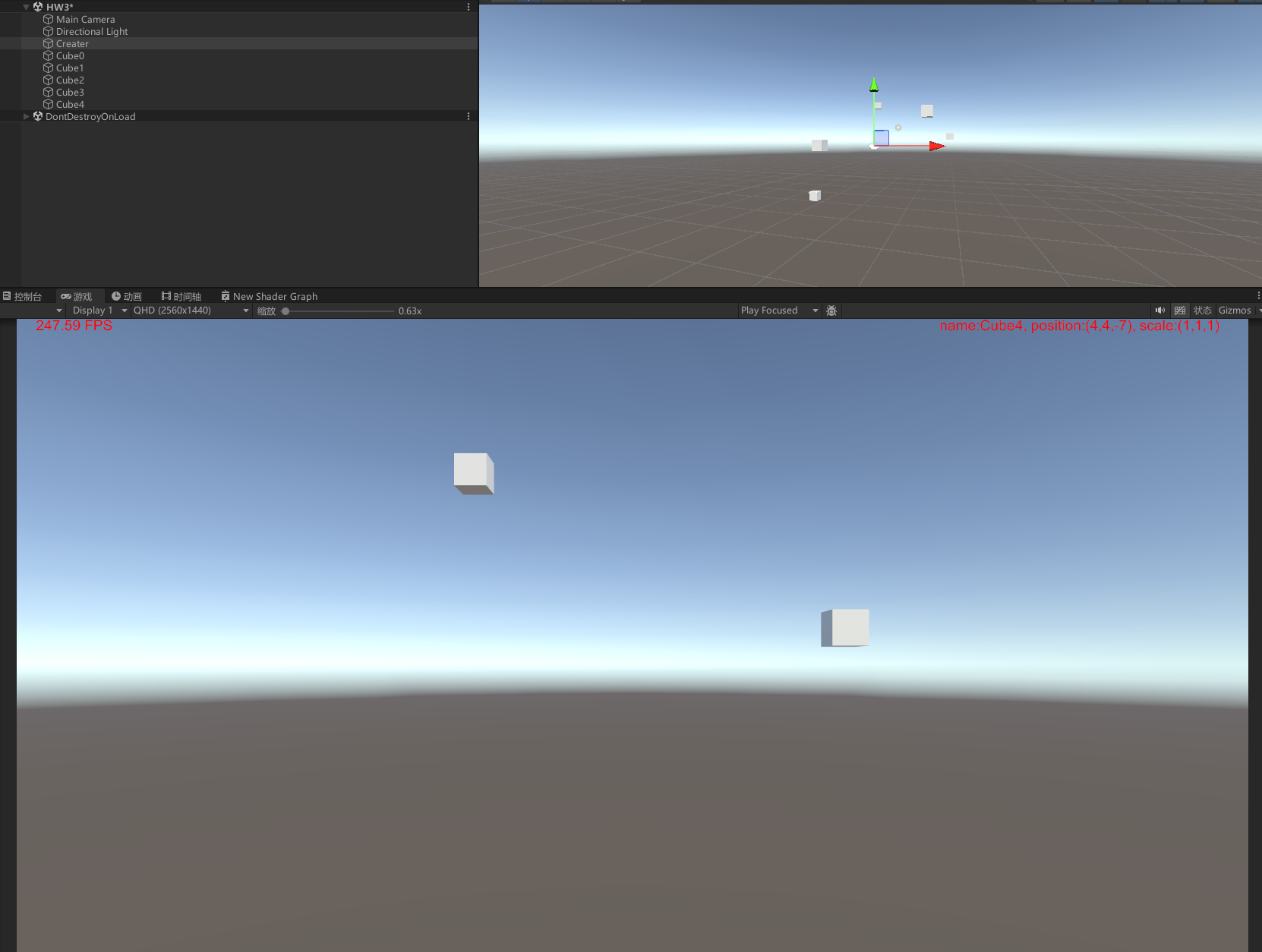
延伸任务

让相机每次都对准新创建的物体，让该物体做随机运动或缩放

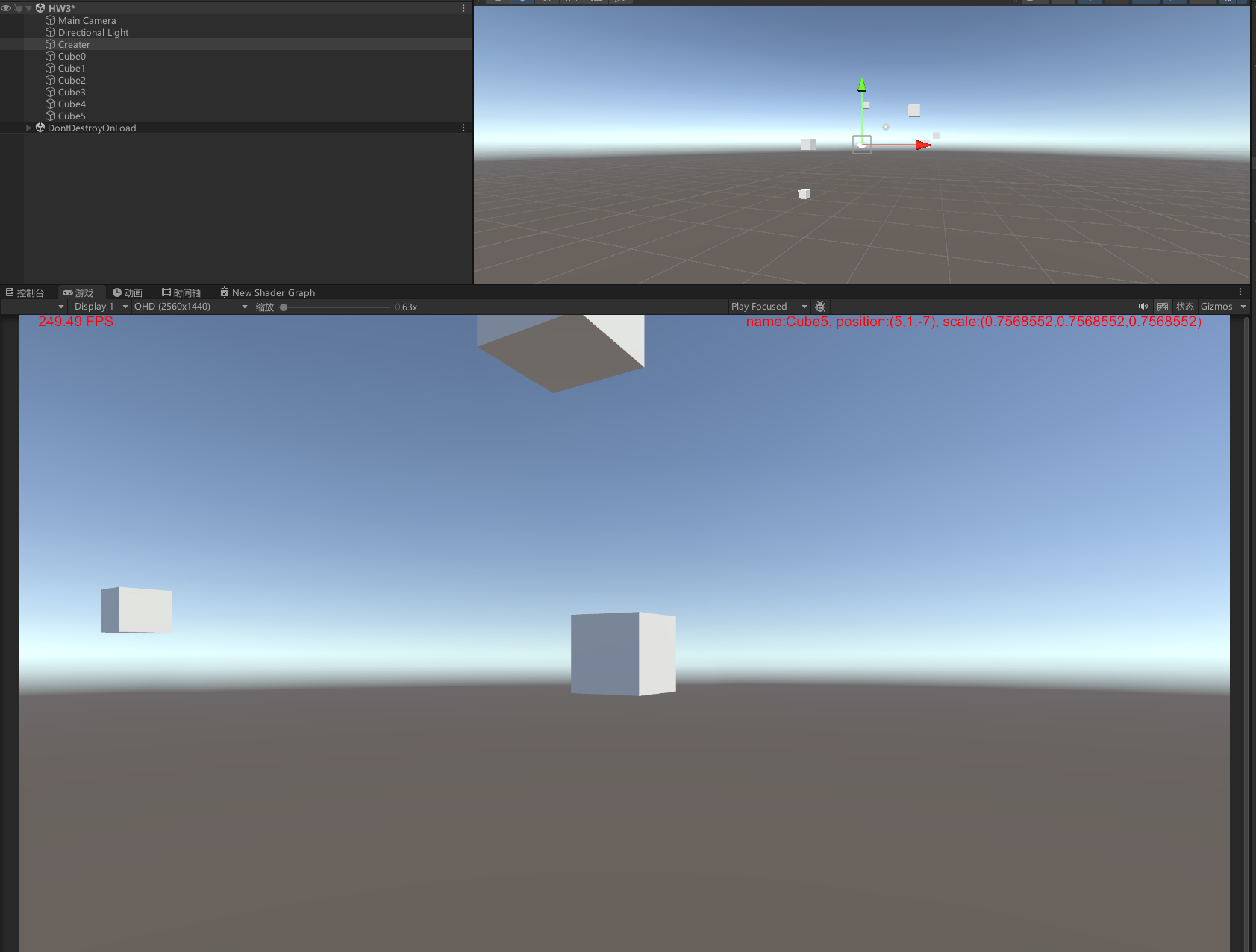
1. **实验步骤：**

（结合截图说明过程及现象结果）

1开始时创建五个物体



2、每秒创建物体，GUI显示信息。随机运动包含线性缩放和随机抖动（右上角信息）



1. **实验心得总结：**

协程是一种伪多线程，其本质是异步，在GameLogic中的Update后面迭代执行。

OnGUI是一种方便用于调试的编辑器下UI显示方法，常用方式有输出对应实例信息和实时帧率

PS：实验报告上传时，文件命名格式：学号\_姓名

有工程代码的，将报告与工程一起打包上传，命名同上