Transform

ㄴ Position = x, y, z 좌표 상의 위치 설정 가능(단축키 W)

ㄴ Rotation = x, y, z 좌표에 물체 회전 설정 가능(단축키 E)

ㄴ Scale = x, y, z 좌표에서의 물체 크기 조정 가능(단축키 R)

개발 시 주의할 점

\*앞서 기획한 게임에 어떠한 오브젝트와 기능이 필요한지 대략적으로 알아두는 것이 좋다.\*

Rigidbody

ㄴ 유니티 상에 만들어 놓은 Game Object를 물리적으로 조정할 수 있게 해주는 기능.

Ex) Mass – 질량 조정, Use Gravity – 중력 유무 설정,

Freeze position/Rotation – 위치, 회전을 x, y, z축에 따라 고정 가능

OnTrigger 계열 (Enter, Stay, Exit) - 둘 중 하나라도 트리거 콜라이더인 경우 실행됨

Enter : 콜라이더가 접촉을 했을 때

Stay : 콜라이더가 충돌을 하는 동안

Exit : 콜라이더가 충돌이 끝나는 순간

OnCollison 계열 (Enter, Stay, Exit) - 둘 다 Collison 콜라이더인 경우에만 실행

GetAxis

ㄴ AxisName에 의해 식별된 가상 축의 값을 반환한다.