

# 리플렉션

---

# 리플렉션

- 객체의 타입 정보를 들여다 보는 기능
- 프로그램 실행 중 객체의 형식 이름, 프로퍼티 목록, 메소드 목록, 필드, 이벤트 등을 열람할 수 있다.
- 프로그램 실행 중 형식 정보를 다룰 수 있다.

# 애트리뷰트

---

# 애트리뷰트

- 코드에대한 부가 정보를 기록하고 읽을 수 있는 기능
- 클래스, 구조체, 메소드, 프로퍼티 등에 데이터를 기록
- C#컴파일러가 애트리뷰트 정보를 읽어 동작

# 유니티에서 사용하는 애트리뷰트

애트리뷰트 명	동작
AddComponentMenu	유니티 메뉴 추가
ContextMenu	우클릭 메뉴 추가
ExecuteInEditMode	에디트 모드에서 스크립트 실행
HideInInspector	인스펙터에서 속성 감추기, 이전 세팅값은 유지
NonSerialized	인스펙터에서 속성 감추기, 이전 세팅값은 무시
RPC	원격지 호출 함수로 지정, 보내는 쪽과 받는 쪽 모두 다 존재해야 함
RequireComponent	컴포넌트 자동 추가
Serializable	인스펙터에 인스턴스의 하위 속성 노출
SerializeField	인스펙터에 비공개 멤버 노출

# LINQ

---

# LINQ

- LINQ(Language **I**Ntegrated **Q**uery)
- C# 언어에서 사용하는 데이터 질의(Query) 기능
- 배열이나 컬렉션에 저장된 데이터를 질의하는 기능
- 간편하게 데이터 조회, 정렬 등의 작업을 수행할 수 있다.