Diccionario UMS

GameObject:

Un objeto en el entorno Unity es un GameObject, en principio están vacíos, pero se le pueden añadir componentes para convertirlo en lo que necesites.

Script:

Pieza de código que se asocia con un GameObject para controlar sus eventos o funcionamiento.

Prefab:

tipo de asset que le permite almacenar un objeto GameObject completamente con componentes y propiedades.

El prefab actúa como una plantilla a partir de la cual se pueden crear nuevas instancias del objeto en la escena.

Cualquier edición hecha a un prefab asset será inmediatamente reflejado en todas las instancias producidas por él.

Transfom:

El componente Transform determina la Posición, Rotación, y Escala de cada objeto en la escena. Cada GameObject tiene un Transform.

Sprites:

Los Sprites son objetos gráficos 2D.son esencialmente unas texturas estándar, pero hay técnicas especiales para combinar y manejar texturas sprites por eficiencia y conveniencia durante el desarrollo.

UI (Interfaz de Usuario):

permite crear interfaces de usuario rápidas e intuitivas.

Canvas:

El Canvas es el área donde todos los elementos UI deben estar. El Canvas es un Game Object con un componente Canvas en él, y todos los elementos UI deben ser hijos de dicho Canvas.

Parentesco:

es uno de los conceptos más importantes que entender cuando se usa Unity. Cuando un GameObject es un Parent de otro GameObject, el GameObject Child va a moverse, rotar, y escalar exactamente como su padre(parent) lo haga.Objetos hijo(Child) pueden tener otros hijos(children) de sí mismo , pero solo un padre(parent).