유니티 버전이 다르더라고 버전에 맞춰서 변환할수 있음, 대신 이전버전에서 사용되던 메소드들이 작동안할 수도 있음

씬을 클릭시 기존에 만들어 놓았던 프로젝트 열림

씬창 : 게임 월드인 씬을 시각적으로 편집하는 창

하이어라키 창 : 씬에 존재하는 모든 게임오브젝트가 나열되는 창

인스펙터 창 : 선택한 게임 오브젝트의 정보가 표시되는 창

게임 창 : 플레이어가 실제로 보게될 화면을 띄우는 창

프로젝트 창 : 프로젝트에 사용할 에셋들이 표시되는 창



