# Note Session 3

## UI

\_ Khi set font chữ thì nên để ý đến ô Input Field. Cỡ của Input Field nên để gấp đôi Font chữ để đảm bảo chữ luôn hiện. Ví dụ font 26 thì nên để Height của Input Field > 40.

\_ Thế giới game (sử dụng hệ tọa độ World Point) - Chứa – Canvas (sử dụng Hệ tọa độ của Canvas)

Để chuyển tọa độ từ hệ tọa độ World -> hệ tọa độ Canvas thì sử dụng hàm InverseTransformPoint (chuyển từ hệ tọa độ World sang Local)

\_ Hàm Input.MousePosition chỉ lấy được vị trí của chuột dựa theo màn hình nên sẽ có khác biệt đối với các loại màn hình khác nhau. Vì thế nên cần convert tọa độ của chuột theo màn hình sang hệ tọa độ WorldPoint bằng cách dùng hàm Camera.main.ScreenToWorldPoint.

## Unity

\_ Array thì phải khai báo số phần tử khi khai báo. Còn List thì linh động hơn, có thể thêm phần tử tùy thích.

\_ Để random ra 1 giá trị ngẫu nhiên trong 1 khoảng thì có thể dùng hàm Random.Range(giá trị đầu, giá trị cuối).

\_ Link tham khảo chi tiết về EventTrigger: <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/EventSystems.EventTrigger.html>

\_ Animation bằng code có thể đc thực hiện bằng Coroutine.

\_ Khai báo Coroutine sẽ có 1 đặc điểm nhận dạng là “IEnumerator”.

\_ Để chạy Coroutine thì dùng hàm StartCoroutine(Tên Coroutine);

\_ Trong Coroutine, yield return null để đợi sang frame sau sẽ gọi các dòng code sau.

\_ Trong Coroutine, sử dụng Yield return new WaitForSeconds(số giây) để chờ 1 thời gian rồi thực hiện lệnh tiếp theo.

\_ Coroutine khác Update ở chỗ nó không lặp lại vô hạn trừ khi có điều kiện để biến nó thành vòng lặp vô hạn.

\_ Time.deltaTime là khoảng thời gian từ lần Update trước đến lần Update sau. (Giữa frame trước với frame sau)

\_ Lerp là Linear Interpolation (Di chuyển tuyến tính) tuy nhiên có thể áp dụng được cho nhiều yếu tố, ko chỉ di chuyển vị trí, mà color, …….

\_ Lerp có 3 tham số ( giá trị bắt đầu, giá trị kết thúc, time/totalTime)

Ví dụ:

+ Time/TotalTime bằng 0 thì giá trị trả về sẽ = giá trị bắt đầu.

+ T/TT = 1 thì giá trị trả về sẽ bằng giá trị kết thúc.

+ T/TT = 0,5 thì giá trị trả về sẽ bằng giá trị ở giữa giá trị bắt đầu và kết thúc.

\_ Âm thanh thì nên dùng file đuôi .WAV

\_ Nên Force to Mono.

\_ Để bật tiếng dùng AudioSource.Play…… (Tên AudioClip); (đoạn ….. có thể sử dụng nhiều hàm tùy mục đích)