# Session Custom Physics

## Tổng quát Unity.

\_ Tìm hiểu về Loop Circle trong Unity.

\_ Hàm FixedUpdate là hàm đc gọi mỗi 0,02s bất kể điều kiện và “ko phụ thuộc vào hàm Update”. Tuy nhiên cơ chế hoạt động lại không hẳn như vậy.

+ Tuy nhiên sự thật là FU sẽ thực hiện số lần phụ thuộc vào Time.deltaTime của Update.

Ví dụ: Giữa Update 1 và Update 2 mất 0,18s để chuyển thì trước khi Update 2 bắt đầu, hàm FU sẽ thực hiện 0,18/0,02 = 9 lần.

\_ Kết luận: Nên dùng FixedUpdate cho tính toán chuyển động vật lý.

Dùng Update cho Render hình ảnh để tiết kiệm Performance.

## Project Rockman

\_ Có thể dùng Packing Tag để merge nhiều ảnh cùng loại vào 1 ảnh lớn. (Unity tự support)

\_ Kết luận : Dùng Bitmap để nén ảnh to, dùng Packing Tag để nén nhiều ảnh nhỏ.

\_ Trong project này, không dùng Rigidbody2D cho nhân vật.

\_ Normalize 1 Vector là đưa độ dài của 1 vector về 1.

\_ Raycast là 1 hệ thống trong Unity có thể sử dụng để xác định va chạm từ khoảng cách xa.

\_ ColliderBounds dùng để xác định thông số của Collider gắn trên Object.

\_ Có thể xác định vị trí bắt đầu chiếu RayCast bằng việc sử dụng ColliderBounds của Object.