# Note Session Physics – Part 2

## Unity

\_ Muốn access vào Main Camera thì dùng hàm Camera.Main

\_ Orthographic size = ½ Height of Screen

\_ Object Pooling sử dụng để tiết kiệm Performance cho Game khi có thể tái sử dụng 1 số lượng object nhất định cho việc Generate 1 tỉ object :v

\_ Có 3 loại Body Type trong Rigidbody2D:

+ Dynamic dành cho những Object di chuyển và tính toán vật lý.

+ Kinematic dành cho Object đứng yên nhưng có thể dịch chuyển bằng code sau này

+ Static dành cho Object đứng yên bất kể trường hợp.

## Camera

\_ Có thể điều khiển camera di chuyển theo nhân vật bằng 2 cách

\_ Cách 1: Gắn Camera vào làm object con của Player. Cách này thì khi nhân vật đi đâu camera sẽ theo đó. (Phù hợp với game 3D)

\_ Cách 2: Tạo script trong Object Camera để so sánh vị trí giữa Camera và Player và di chuyển Camera mỗi khi Player di chuyển 1 khoảng nào đó.

\_ Camera cũng có thể đc sử dụng để Generate ra các Object có vị trí phụ thuộc vào vị trí của Camera.