

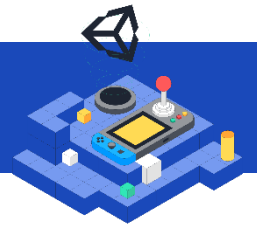


#ШПАРГАЛОЧКИ

СОЗДАНИЕ ИГР UNITY

Материалы подготовлены отделом методической разработки





```
void Start()
{
    print("первый запуск");
}
```

Функция, запускающаяся перед первым игровым кадром после появления объекта на сцене
Функция печати информации в консоль

```
void Update()
{
    print("я работаю всегда!");
}
```

Функция, запускающаяся каждый игровой кадр

```
transform.localScale = new Vector3(10, 10, 2);
```

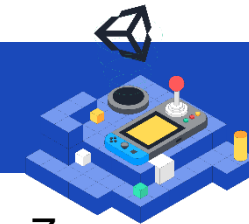
Изменение размеров объекта по осям X, Y, Z

```
transform.rotation = Quaternion.Euler(new Vector3(0, 0, 45));
```

Изменение поворота объекта по оси Z

```
transform.position = new Vector3(-3, 0, 0);
```

Изменение положения объекта по оси X



```
void Update()
```

```
{
```

```
    float z = transform.rotation.eulerAngles.z;
```

```
    Vector3 v3 = new Vector3(0, 0, z + 0.1f);
```

```
    transform.rotation = Quaternion.Euler(v3);
```

```
}
```

Постоянное вращение объекта по оси Z