



#ШПАРГАЛОЧКИ

# СОЗДАНИЕ ИГР UNITY

Материалы подготовлены отделом методической разработки





[SerializeField] float speed = 10;

Создание сериализованного поля, значение которого можно смотреть и менять из редактора Unity

Input.GetAxis("Horizontal");

Получение значения оси ввода Horizontal (Клавиши движения влево - вправо)

Polygon Collider 2D

Компонент коллайдера, который “обтягивает” картинку границами тела

Rigidbody2D - Constraints

В данной вкладке можно настроить ограничения для тела: например, запретить перемещение или повороты по оси с помощью физики



Constraints - Freeze Position

Заморозка положения объекта

Constraints - Freeze Rotation

Заморозка поворотов объекта

Rigidbody2D - Collision Detection

Свойство для настройки типов определения столкновений

Collision Detection - Discrete

Столкновения проверяются одновременно с обновлением физики

Collision Detection - Continuous

Проверка столкновений каждый игровой кадр