#所有挂载到游戏对象上的脚本中包含的类都继承自MonoBehaviour类

#初始化脚本的代码必须置于Awake或Start方法中。不同之处在于Awake方法是在加载场景时运行，Start方法是在第一次调用Update或FixedUpdate方法之前调用，Awake方法在所有Start方法之前运行

#Unity脚本中协同程序(Coroutines)必须是IEnumerator返回类型，并且yield用yield return替代。如yield return new WaitForSeconds(2); //等待2s

#只有序列化的成员变量才能显示在属性查看器中，而private个protected类型的成员变量只能在专家模式中显示，而且，其属性不被序列化或显示在属性查看器，如果属性想在属性查看器中显示，必须是public的

#不要在构造函数中初始化任何变量，而是使用Awake和Start方法来实现。并且在单一模式下使用构造函数可能会引发类似随机的空引用异常

#Update()方法都是按帧为时间单位计算的

#FixedUpdate()方法是按固定的物理时间被系统回调执行的

#物体旋转是通过transform.Rotate()方法来实现的

#物体移动是通过transform.Translate()方法来实现的

#Time.deltaTime指的是从最近一次调用Update或者FixedUpdate方法到现在的时间，如果想均匀旋转一个物体，不考虑帧速率的情况下，可以使用

#可通过GetComponent<>()来获取一个对象组件

#transform.Find()来找到对象进行操作

#GameObject.FindWithTag().transform.Rotate()来通过tag找到对象 也可以同理操作上面

#FindObjectOfType<>()可以找到第一个有<>的组件 最后添加最先找到

#Instantiate()来初始化游戏对象