#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，在所有Start() 方法之前运行

Start() 方法是在第一次调用Update() 或FixedUpdate() 方法之前调用

#\*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

#可通过StartCoroutine()方法启动一个协同程序，所有的协同程序都是在主线程中运行的，还是一个单线程程序，StopAllCoroutine()终止所有可以终止的协同程序

#通过私有变量储存组件，使得程序不会在每一帧查找所需组件

#规定左上角坐标为屏幕原点

#绘制按钮需要重写OnGUI()

#普通文字按钮if (GUI.Button (new Rect (), "文字"))

#带有2D纹理的按钮if (GUI.Button (new Rect (), Texture))

#同理还有GUIContent和GUIStyle按钮，GUIStyle多一个按钮文字变量，if为真为按下后的回调执行

#Screen方法里有屏幕长度和宽度

#GUI.DrawTexture()用于绘制纹理，其中参数scaleMode有StretchToFill会对图片进行拉伸，使之沾满整个矩形。ScaleAndCrop将图片等比缩放充满矩形，多余会被裁剪。ScaleTofit将图片等比缩放使图片完全显示在矩形内

static function DrawTexture (position, image, scaleMode, alphaBlend, imageAspect) : void

alpgaBlend : 图片的混合模式，是否通道混合图片显示，默认为混合通道

imageAspect : 源图片的长宽比，如果为0，则使用图像的长宽比，通过宽/高获得所需的长宽比

#GUIStyle控件中的Alignment : 控件中文本的位置，Word Wrap : 勾选后控件中的文字会被限制在控件的矩形区域内，超出部分会换行

#文本输入框static function TextField (position : Rect, text : String, maxLength : int, style : GUIStyle) : String

#密码输入框 PasswordField(position : Rect, password : string, maskChar : char, …)

#同理有TextArea, Toggle控件

#按钮网格static function SelectionGrid (position : Rect, selected : int, texts/image : String[]/Texture[], xCount : int, style : GUIStyle) : int

selected 声名空int，获取返回索引

xCount 在水平方向上有多少元素，控件将缩放到适合宽度

#滑块HorizontalScrollbar (Rect, value, size, leftValue, rightValue, GUIStyle) : float

Size 为滑块的大小

#同理有VerticalScrollbar

#控件分组容器BeginGroup ()和EndGroup ()，夹在二者中间的控件以容器左上角为原点进行定位

#同理有BeginScrollView ()和EndScrollView ()，参数为(position : Rect, scrollPosition : Vector2, viewRect : Rect, alwaysShowHorizontal : bool, alwaysShowVertical : bool, GUIStyle, GUIStyle) : Vector2

scrollPosition用来显示滚动位置

viewRect滚动视图内使用的矩形大小

#Window控件用于创建浮动在普通GUI控件之上的弹出窗口，参数为(id : int, clientRect : Rect, func : WindowFunction, text/image/GUIContent+GUIStyle) : Rect

id设置每个窗口自己的ID

clientRect设置控件在屏幕上的位置

func在窗口创建GUI的函数，该函数必须被传入窗口的ID

#在Assets->Create->GUISkin中添加的skin，在OnGUI()方法中GUI.skin中设置此skin，可影响所有GUIStyle

#在OnGUI()函数内可设置后续控件全局颜色用GUI.color = Color.green;

#在OnGUI()函数内可用GUI.enabled = true/false;来控制是否启用下面的控件

#UI->text可以用obj.setActive([true/false]) 来让其是否显示

#UI->button中有OnClick()事件监听点击

#实现不规则碰撞检测，需重写Image类:

*PolygonCollider2D collider; //声名多边形碰撞器组件*

*void Awake() {*

*collider = GetComponent<PolygonCollider2D>(); //获取2D多边形碰撞器组件*

*}*

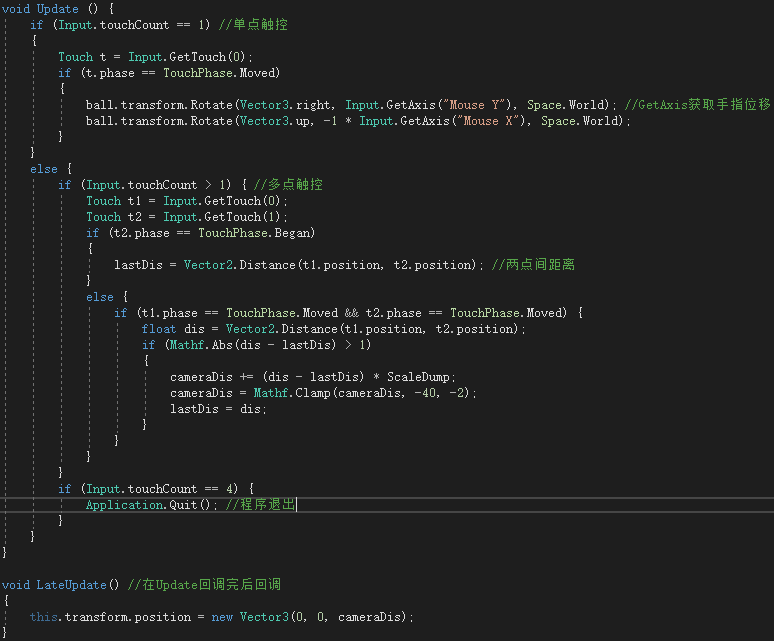
*public override bool IsRaycastLocationValid(Vector2 screenPoint, Camera eventCamera) {*

*bool inside = collider.OverlapPoint(screenPoint); //判断触摸是否在圈出的多边形内*

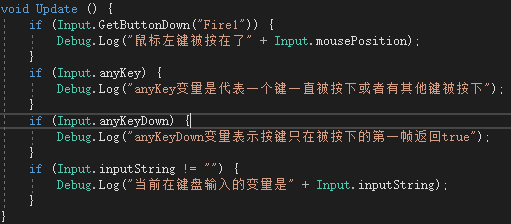
*return inside;*

*}*

#Touch



#Input对象的主要变量



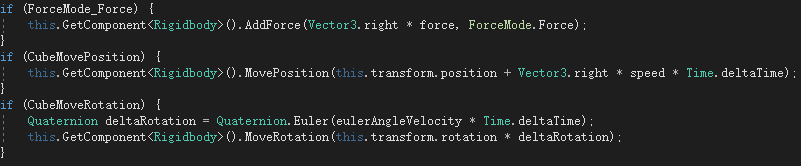
#function AddForce(force : Vector3, mode : ForceMode – ForceMode.Force) : void

Vector3来指定力的方向和大小

ForceMode有四种模式，Force、Impulse、Acceleration、VelocityChange，后两种分别表示对物体施加加速度和改变物体速度，它们都会忽略物体的质量，在不同刚体上使用它们产生的效果相同。

->Force。对物体施加一个持续的力。

->Impulse。对物体施加一个瞬间冲击力。







#利用脚本进行碰撞过滤

*Void Strat* *() {*

*Physics.IgnoreCollision (ballA.GetComponent<Collider>(), ballB.GetComponent<Collider>()); //控制AB两球不发生碰撞*

*}*