dot product (tích vô hướng)

The way 1:

A math equations on a white background

AI-generated content may be incorrect.

The way 2 A black text on a white background

AI-generated content may be incorrect.

result số thưc

---------------------------------------------------------------------------------------------------

tính gốc giữa hai vector

Vector2 a = Vector2.up; // (0,1)

Vector2 b = new Vector2(1,1); // (1,1)

float angle = Vector2.Angle(a, b) <=> A black text on a white background

AI-generated content may be incorrect.

result return độ [0, 180]

------------------------------------------------------------------------------------------------

Bài toán thực tế tính độ nghiêng của GameObject   
  
float maxTiltDeg = 26f; // cho phép nghiêng tối đa 26°

float angle = Vector2.Angle(Vector2.up, transform.up); // trả về góc [0..180] (độ)

if (angle > maxTiltDeg) {

Debug.Log("Landed on a too steep angle!");

return;

}

Debug.Log("Successful landing!");