+ Vector : vector2d vector = new vector2d (3,4) .normalized nó sẽ chuẩn hóa về bằng new Vector2d (0.6, 0.8)

=> nó sẽ di chuyển theo mũi tên của gameObject X và Y

ví dụ vector2(0,1) \*5f : Phóng to vector lên 5 lần = làm cho lực, vận tốc, hay tốc độ di chuyển mạnh hơn 5 lần, nhưng vẫn theo hướng cũ.

* vector sẽ dựa trên trục chính của GameObject , tung độ y màu xanh lá , hoành độ x màu đỏ

tóm lại vector của gameObject không bao giờ vượt quá 1

ví dụ new vector2 (-0.71, 0.71, 0.00) lấy trục Oxy theo **World Space**

th1 : lấy theo transform .up theo trục Oy

A screenshot of a video game

AI-generated content may be incorrect.

Th2 : lấy transform . right theo trục OX

New vector2 (-0.49, -0.87, -0.11)

A screenshot of a graph

AI-generated content may be incorrect.

force là components của rigidbody2d : rigidbody2d.AddForce(new Vector2d.normalized \* time.deltime );

+ ForceMode2D.Force

Áp lực dần dần theo thời gian.

Thường dùng trong FixedUpdate() để tạo lực liên tục (giống gió thổi, động cơ đẩy liên tục).

Tác động nhỏ mỗi frame, tích lũy thành chuyển động.

+ ForceMode2D.Impulse

Áp lực tức thời, ngay lập tức trong 1 frame.

Dùng để mô phỏng va chạm mạnh, nhảy, súng bắn, đánh trúng cái gì đó.

Thay vì đẩy dần, nó bắn phát 1 cái → vật thể đổi vận tốc ngay.

+ nếu không chọn unity sẽ mặc định là ForceMode2D.Force:rigidbody2d.AddForce(new Vector2d.normalized , ForceMode2D.Force );

+ hàm AddTorque là components của rigidbody2d : rigidbody2d.AddTorque(number\*time.deltime); - chiều kim đồng hồ và ngược lại