[ Crash Course ]

5. Important to know – Crash Course

6. Install Unity

7. Windows and Tools

8. Components in Unity

Component

: 유니티의 컴포넌트는 오브젝트에 기능을 부여할 수 있는 동작 또는 프로퍼티 세트와 비슷

9. Basics of C#

10. Unity’s execution order

Monobehavior

: 스크립트가 게임 오브젝트에서 컴포넌트로 작동할 수 있도록 하는 베이스 클래스

: 상속받지 않으면 유니티에서 사용할 수 없음

: 유니티의 라이프 사이클 관리

11. C# - Functions

12. Input & Movement

13. Decision making & Jump

14. Animator

15. Animation transitions

16. Character flip logic