# Unity RayCast

Es el rayo del vector entre un punto y otro. Detecta colisiones.

Ray: Es el rayo que se genera.

Se declara con dos Vectores, origen y dirección.

Ray ray = new Ray(origen, dirección)

Ray ray = new Ray(new Vector3(0, 0, 0), new Vector3 (5, 5, 5))

RaycastHit: Es el objeto con las propiedades del choque entre un Ray y un Collider.

point: Devuelve el punto de colision entre el Ray y el Collider.

collider: Devuelve el GameObject colisionado. Se puede acceder a cualquier propiedad.

RayCast:

Para detectar si hay alguna collision se usa la siguiente función, devuelve un bool:

Physics.Raycast(Rayo, Informacion del objecto con el que ha colisionado, Distancia máxima, LayerMask)

El Rayo se puede sustituir por dos Vectores. El objeto colisionado tiene que ir con out delante.

Physics.Raycast(camRay, out floorHit, camRayLength, floorMask)

En este caso el floorHit es un RaycastHit.