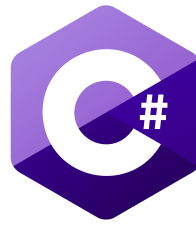


Najczęstsze komendy

Unity



Witaj w materiałach pomocniczych przygotowanych specjalnie dla Ciebie. Znajdziesz tutaj najczęstsze kody i komendy potrzebne przy programowaniu. Zapisz, wydrukuj i korzystaj! Powodzenia!



Najczęściej używane komendy:

transform.Rotate(x,y,z) – metoda, która pozwala na obracanie obiektem o wybrany kąt,

new Vector3(x,y,z) – stworzenia nowego wektora z parametrami x,y i z,

GetComponent<typ>() - pobranie komponentu z obiektu o wybranym typie np.: `GetComponent<Rigidbody>()`,

Instantiate(co, gdzie, kwaternion) – stworzenie nowego obiektu na scenie, np.: `Instantiate(bullet, spawnPoint, Quaternion.identity)`,

Random.Range(min, max) – wylosowanie liczby z zakresu max min,

void Start() - metoda wywoływana zawsze na utworzeniu obiektu,

void Awake() - metoda wywoływana przy uruchomieniu sceny, działa przed `Start()`,

void Update() - metoda wywoływana co klatkę gry,

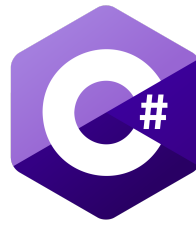
void FixedUpdate() - metoda wywoływana co tik silnika fizyki,

void OnTriggerEnter(Collider other) – metoda wywoływana jak jakiś obiekt wejdzie w trójwymiarowy kolider,

void OnTriggerEnter2D(Collider2D other) – metoda wywoływana jak jakiś obiekt wejdzie w dwuwymiarowy kolider,

Destroy(obiekt) – niszczy wybrany element,

Invoke(„nazwaMetody”, kiedyZacząć) – wywołanie wybranej metody, po wybranym czasie,



InvokeRepeating(„nazwaMetody”, kiedyZacząć, collePowtarzać) - wywołanie wybranej metody, po wybranym czasie, i powtarzanie jej co jakiś czas,

CancelInvoke(„nazwaMetody”) – zakończenie wywoływania metody,

SceneManager.LoadScene(„nazwaSceny”) – załadowanie wybranej sceny,

Input.GetMouseButton(przycisk) – przytrzymanie przycisku myszy, 0 – lewy, 1 – prawy, 2 – środkowy,

Input.GetMouseButtonDown(przycisk) – jednorazowe kliknięcie przycisku myszy, 0 – lewy, 1 – prawy, 2 – środkowy,

Input.GetKey(znak) – przytrzymanie klawisza, jako znak zwykle używamy KeyCode,

Input.GetKeyDown(znak) – jednorazowe kliknięcie klawisza, jako znak zwykle używamy KeyCode,

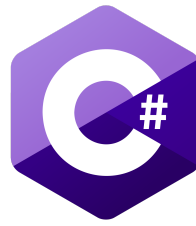
KeyCode.Znak – pozwala na użycie dowolnego klawisza z klawiatury, np. KeyCode.Space

rb.AddForce(new Vector3(x, y, z)) – nadanie siły w kierunku określonym przez wektor,

gameObject.tag – tag naszego obiektu,

GameObject – typ wszystkich obiektów w grze,

Rigidbody2D – typ fizyki 2d,



Rigidbody – typ fizyki 3d,

Collision – kolider,

Collision2D – kolider 2d,

Transform – transformacja obiektu: pozycja, skala, obrót,

Vector3 – wektor o trzech elementach: x, y i z,

Vector2 – wektor o dwóch elementach: x i y,

Text – typ oznaczający element z tekstem dla UI

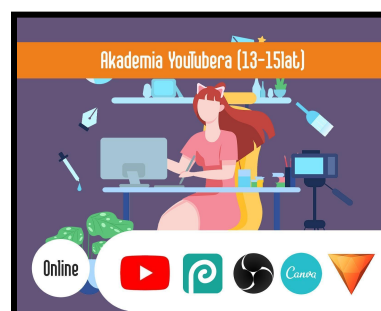
Text obiekt.text – tekst wewnątrz elementu tekst

using UnityEngine.SceneManagement; - biblioteka pozwalająca na używanie SceneManager do przeładowania scen,

using UnityEngine.UI; - biblioteka pozwalająca na używanie w kodzie zmiennych i metod związanych z UI,



Chcesz stworzyć jeszcze więcej gier i wypróbować nowe możliwości? Zapraszam Cię na krótkie kursy, w których możesz uczestniczyć w dowolnym czasie. Nowe gry, kolejne wyzwania - dla każdego, kto w grach i programowaniu chce być mistrzem. Zajrzyj, sprawdź, skorzystaj!



**Zapisz się
już dziś!**



<https://www.giganciprogramowania.edu.pl/>

sekretariat@giganciprogramowania.edu.pl

tel: 22 112 10 63