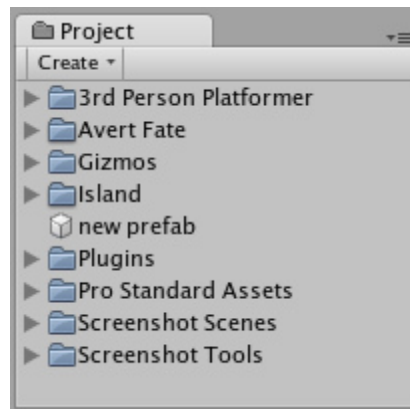


Префаби (Prefabs)

- Префаби використовуються для створення групи екземплярів об'єктів з однаковими значеннями властивостей
- Префаб виступає в ролі шаблону для створення екземплярів зберігається об'єкта в сцені
- Всі екземпляри є посиланнями на оригінальний префаб і фактично його клонами
- Зберігається можливість зміни властивостей окремого екземпляру об'єкту



Пустий префаб



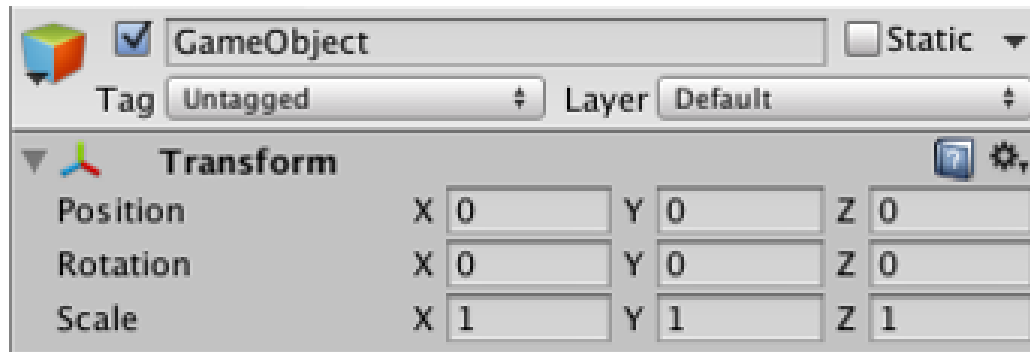
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Компонент – функціональна частина кожного ігрового об'єкта

Компоненти визначають поведінку об'єктів у грі



Компонент Transform.
Визначений для всіх об'єктів



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Призначення:

- Дозволяють активізувати ігрові події
- Дозволяють змінювати параметри компонентів
- Забезпечують можливість організації введення даних користувачем у будь-який спосіб

Мови програмування:

- C#
- UnityScript
- Мови сімейства .NET, якщо вони можуть компілювати сумісні DLL



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B University Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

СКРИПТУ. C#

```
using UnityEngine;  
using System.Collections;  
  
public class MainPlayer : MonoBehaviour {  
    // Use this for initialization  
    void Start () {  
    }  
    // Update is called once per frame  
    void Update () {  
    }  
}
```

MonoBehaviour – базовий вбудований клас

Функція Start – викликається Unity до початку ігрового процесу, може бути використана для ініціалізації

Функція Update – відповідає за обробку оновлення кадру ігрового об'єкту



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



СКРИПТУ. УТИЛУСКРИПТ

```
#pragma strict  
  
function Start () {  
  
}  
  
function Update () {  
  
}
```

Функції Start та Update – мають аналогічне значення, що й у C#
Клас не оголошується явно, він буде неявно похідним від MonoBehaviour і отримує своє ім'я від імені файлу скриптового асету



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

ОО ЄКІОМ

- Прикріпити скрипт перетягуванням асету скрипта на ігровий об'єкт в панелі Hierarchy
- Прикріпити скрипт через вікно Inspector обраного ігрового об'єкта
- Використати підменю Scripts в меню Component



Зовнішній вигляд екземпляру скрипта