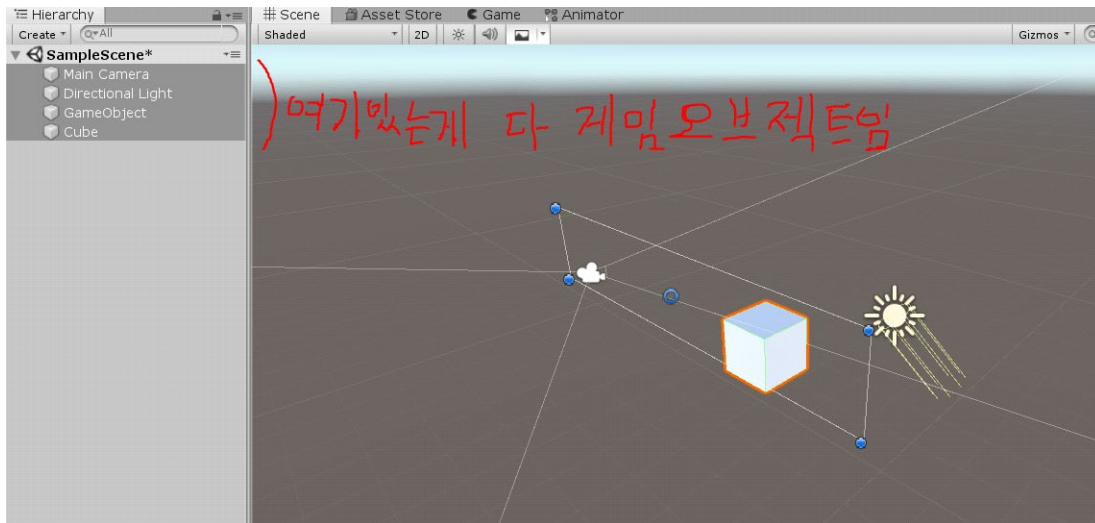
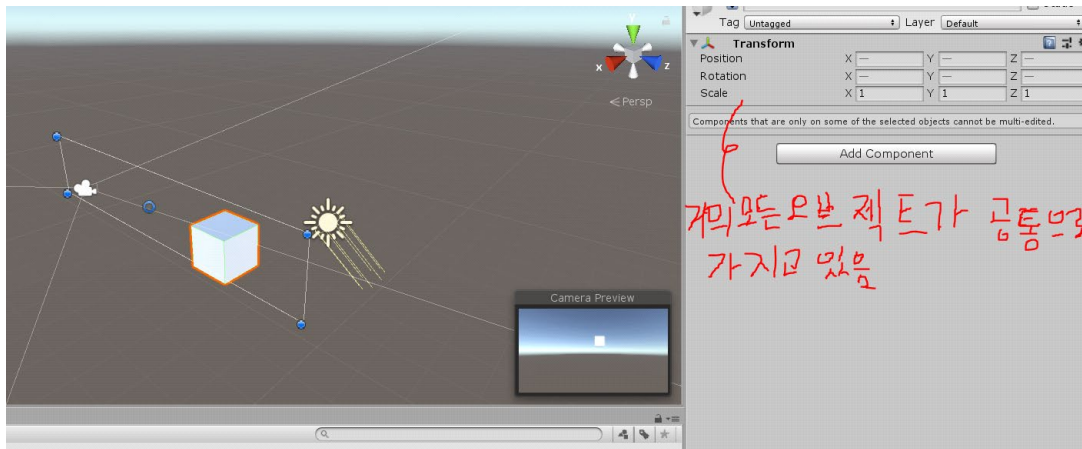


게임오브젝트와 트랜스폼

게임 오브젝트는 유니티에서 생성한 모든 씬 내에 존재하는 (그게 보이지 않는 것이라도) 객체를 게임 오브젝트라고 한다.



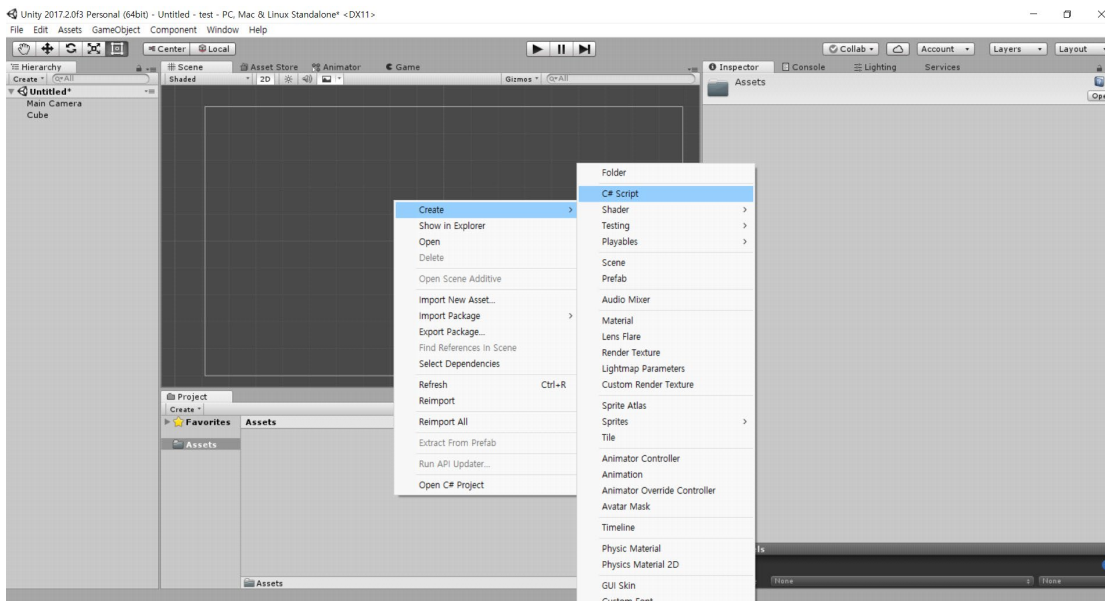
그리고 거의 모든 게임오브젝트는 기본적인 위치와 각도를 저장하는 기본적인 트랜스폼을 탑재하고 있다.



그러니 게임오브젝트와 트랜스폼은 유니티와 가장 기본이 되는 개념이다.

스크립트와 유니티의 관계

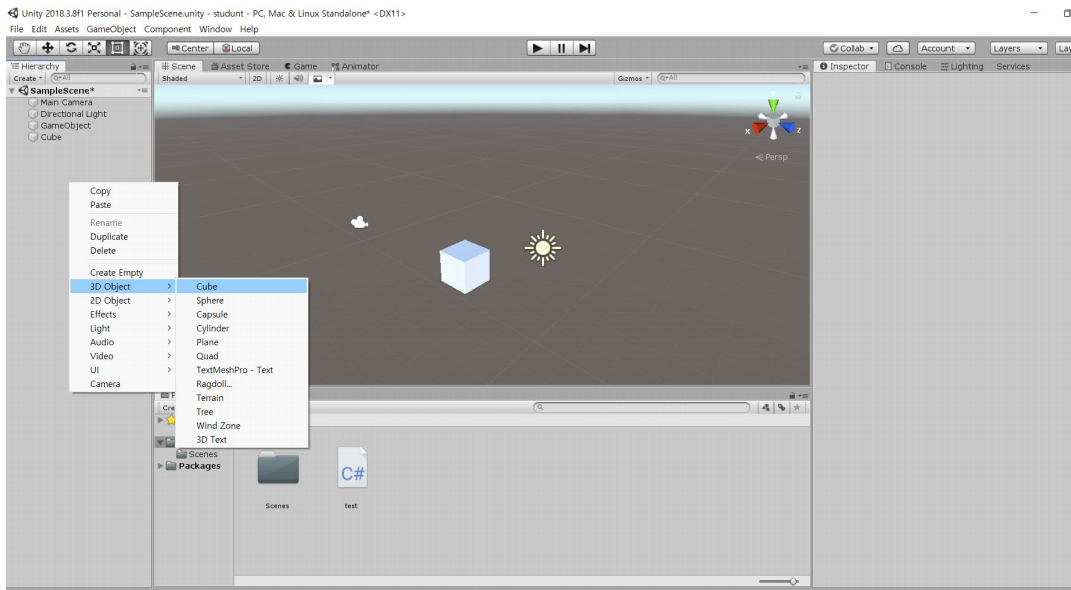
유니티에서 스크립트를 작성을 했을 때 유니티 에디터 자체에서 스크립트를 설정 할 수 있다.



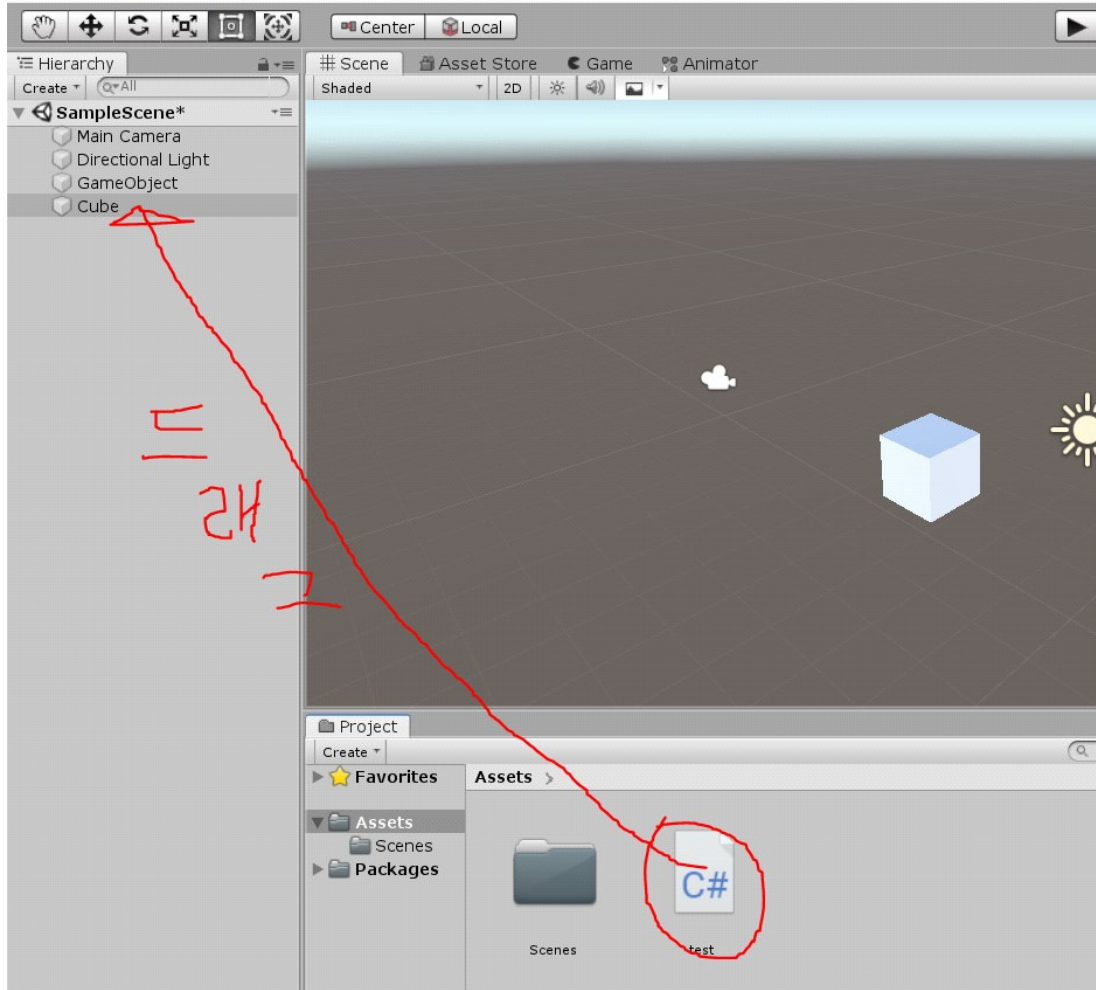
다음과 같이 스크립트를 만들고

```
test.cs # X
Assembly-CSharp # test me
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class test : MonoBehaviour
6 {
7     public Transform me;
8     // Update is called once per frame
9     void Update()
10    {
11        me.Translate(new Vector3(1, 0, 0) * Time.deltaTime);
12
13        //me 가 들어가는 자리에 transform을 적어도 작동함. (자신을 움직인다는 가정하에)
14    }
15 }
16
```

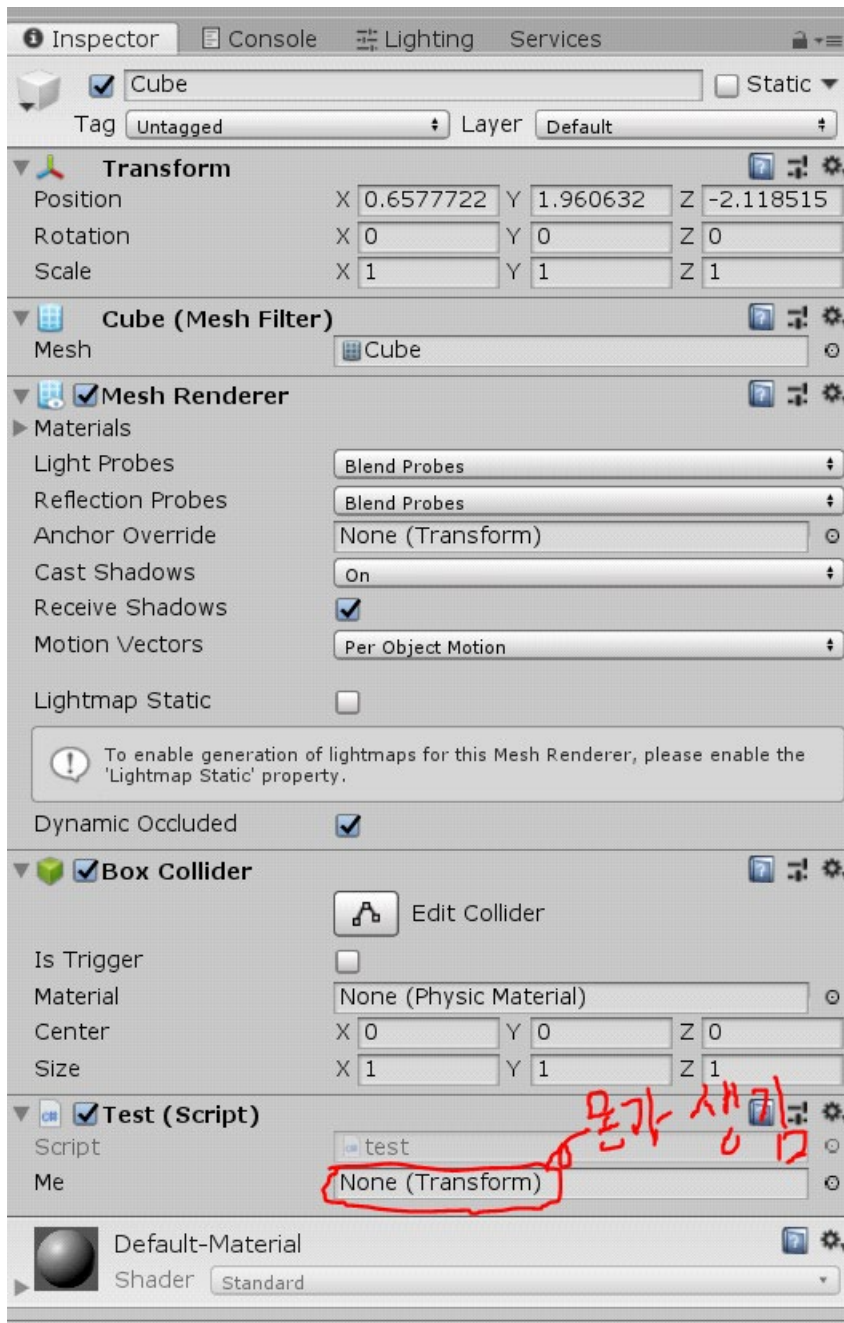
다음과 같이 작성을 한 후에



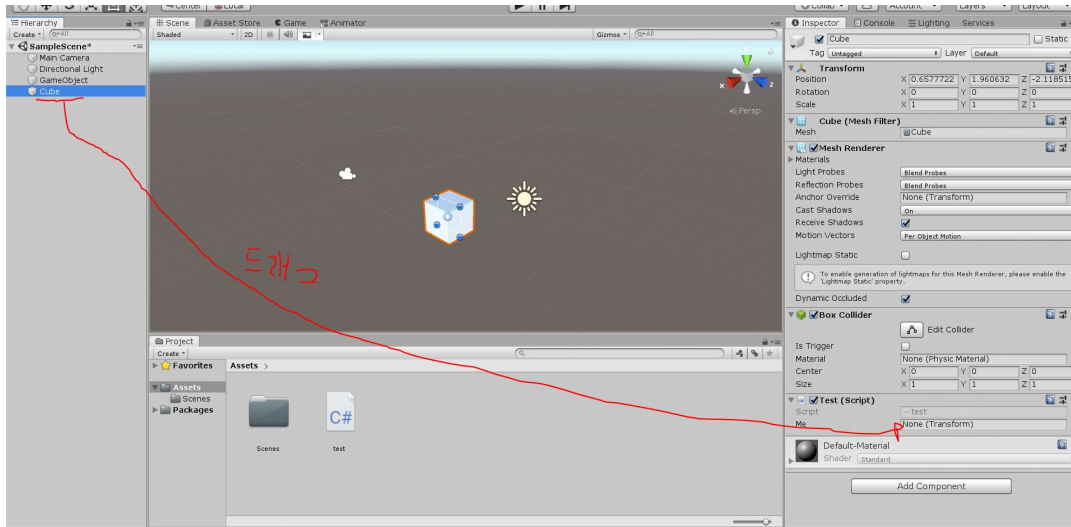
유니티 창에서 다음과 같이 큐브를 생성하고



다음과 같이 큐브에 작성한 스크립트 파일을 집어넣으면



큐브의 정보에 me라는 이름이 있으니까 None이라고 표시되어있는 칸이 있다.



큐브를 거기 안에 집어넣을 수 있다.

실행하면 큐브가 초당의 거리로 이동하는 것을 볼 수 있다.

여기서 재미있는 점은 큐브 말고 다른 오브젝트를 집어넣으면 그 오브젝트가 이동하게 된다.

이런 식으로 유니티에서는 스크립트만 작성한다고 끝이 아니라 에디터 자체에서 설정하는 것이 있어야 하는 밀접한 관계를 지니고 있다.