Attributs dans Unity

1. using System.Collections;

2. using System.Collections.Generic;

3. using Unity.VisualScripting;

4. using UnityEngine;

5.

6. //[RequireComponent(typeof(...))]

7. //Cet attribut fait que le RigidBody2D DOIT exister sur l'objet.

8. //Si on assigne ce script à un objet sans Rigidbody2D, Unity

9. //en créé un automatiquement.

10. [RequireComponent(typeof(Rigidbody2D))]

11. //Les scripts que vous créez sont des composants comme les autres.

12. [RequireComponent(typeof(Vivant))]

13. public class AttributUnity : MonoBehaviour

14. {

15. //[SerializeField]

16. //Cet attribut expose la variable dans l'éditeur de Unity

17. //Il est ainsi modifiable via l'interface.

18. //Pratique pour ajuster des valeurs ou débugger.

19. //Note: La valeur quand même être modifiée par code si vous voulez.

20. [SerializeField]

21. private float \_VitesseMaximum;

22.

23. //La valeur est seulement initialisée au moment que le script

24. //est assingé à un objet. Après l'initialisation ne fait plus rien.

25. [SerializeField]

26. private float \_VitesseMinimum = 10.0f;

27.

28. //[Range(min, max)]

29. //Cet attribut permet de "clamper" une valeur.

30. //Autrement dit, la valeur doit se trouver entre min et max.

31. [Range(0.0f, 1.0f)]

32. private float \_NiveauDeBonneHumeur = 0.0f;

33.

34. //Deux attributs peuvent s'appliquer sur la même variable.

35. [SerializeField]

36. [Range(1, 100)]

37. private int \_NiveauDeChance = 50;

38.

39.

40. //[Tooltip("TEXTE D'AIDE")]

41. //Lorsqu'on met la souris sur le nom de la variable dans l'inspecteur, affiche un message d'aide.

42. //La propriété doit être visible dans l'éditeur

43. [SerializeField]

44. [Tooltip("Points de vie entre 0 et 100. À 0, l'entité est éliminée.")]

45. private int \_PointDeVie = 100;

46.

47. //Plusieurs objets de Unity offrent un widget (vue spéciale)

48. //lorsque vous sérialisez des objets. Par exemple...

49.

50. //Sélecteur de couleur

51. [SerializeField]

52. Color \_Couleur = Color.white;

53.

54. //Choisir un ou plusieurs layer

55. [SerializeField]

56. LayerMask \_LayerMask;

57.

58. //Sélecteur d'objet

59. [SerializeField]

60. Transform \_Transform;

61.

62. //Et bien d'autres!

63.

64. void Start()

65. {

66. }

67.

68. void Update()

69. {

70. }

71. }