

Lesson 3

Variable

Varijable shvatite kao prazne kutije u koje spremamo neke informacije.

U teoriji, varijable su memorijska lokacija u koju je nešto spremljeno.

Varijable su promjenjive.

Mjesto gdje radimo varijable:

```
public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    public float speed = 20;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
    }
}
```

Tipovi podataka

Int – cjeli brojevi

Float – decimalni – dodajemo „F“ da zna da je float

String – riječi i slova

Bool – true and false

Postoji još tipova varijabli – to ćemo kroz proces učenja pokazati.

Sintaksa varijable

tip varijable, ime varijable, vrijednost varijable.

Za dodjeljivanje vrijednosti varijabli koristimo =.

Primjer iznad.

Public VS Private

Public i Private su pristupi varijabli.

Prvo napravi varijablu private pa pokaži, onda public.

```
public float speed = 20;
```

Broj možemo mijenjati u Unity-u.

```
public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    public float speed = 20;
}
```

Sada imamo varijablu za speed.

Sada u kodu mijenjamo vrijednost varijable za speed.

```
// Update is called once per frame
void Update()
{
    //transform.Translate(0, 0, 1);
    transform.Translate(Vector3.forward * Time.deltaTime * speed);
}
}
```

Sada je varijabla vidljiva u Unity-u.