

현재 작성된 코드들

gameManager3.cs

talkManager.cs

judgingScript.cs

주요 변수들

value(npc들의 고유번호)

check(상황이 바뀔에 따라 이 변수값도 바뀜. 예를들어 check=1인 상태에서 가로등 터치하면 맵 간 이동 실행되듯이)

초기값은 value, check 모두 0

```
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.X) && isMyTurn)
    if (first) popMyText(value);
```

```
touchThings = other.gameObject;
talkPanel.SetActive(false);
talkText.text = "";
objectData objData = other.GetComponent<objectData>();
value = objData.id; //value값 가져오고
Talk(objData.id, objData.isNPC); //대화 가져올 준비하고
isTouch = true;
isMyTurn = true;

Debug.Log("value " + value);
checkLength(); //대화길이 체크하고
```

맨 처음 value 0일 때

혼잣말 함(헉헉,, 너무멀리왔어 그거)

x 눌러서 혼자하는 대화 다 넘긴 다음  
양을 만남

<- OnTriggerEnter 함수 속 코드

그 중 양, 꽃 등 npc 만났을 때 실행되는 코드

박스콜라이더 닿으면 그 npc에 할당된 고유 아이디나  
대화 길이 등을 가져옴

isTouch변수 값 true 됨

```

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.X) && isTouch) //말하는 npc랑 닿았고 X를 눌렀다면~
{
    myLastIndex = textGroup[value].Length; //내 대화 길이 체크하고

    //Action(touchThings.transform.gameObject);
    talkPanel.SetActive(true);
    panelActive = true;
    if (myIndex <= myLastIndex) //내 대화가 끝나기 전까지만 애랑 대화 주고받기
    {
        if (isMyTurn)
            popMyText(value);
        else
            popNPCText(value);
    }
}

```

Update함수에서 실행되는 코드

주석으로 설명 대체

참조 1개

```
private void popNPCText(int value)
{
    yourLastIndex = talkManager.CheckLength(value);
    while (true)
    {
        if (yourLastIndex <= yourIndex)
        {
            talkPanel.SetActive(false);
            panelActive = false;
            Debug.Log("대화 끝나서 창 종료");
            yourIndex = 0; myIndex = 0;
            yourLastIndex = 0; myLastIndex = 0;
            if (value == 1)//양이랑 대화가 끝나면
            {
                check = 1;
                firstArrow.SetActive(false);
            }
        }
    }
}
```

npc들의 대화를 대화창에 띄우는 함수  
지금은 양이랑 대화하는 중이고  
if문 보이지 아래에  
양의 value가 1이야

그래서 대화 끝나면 check=1로 바꿔

update함수에선 check값에 따른 switch문 돌리고있음  
check=1되었을 때 꽃이 자기한테 오라고 부르는거얌

꽃이 자기한테 오라는 말이 끝나면 check=-1 됨

꽃한테 가서 말 걸고 아파트에 가보라는 1차 대화 끝나면 대  
화 창 사라짐

아파트로 감

```
else if (other.name == "specialPlane")
{
    touchThings = other.gameObject;
    isTouch = true;

    judge.GetComponent<judgingScript>().saveQue((int)this.transform.position.x, (int)this.transform.position.y
        , (int)this.transform.position.z, check, value);
}
```

아파트 앞에 깔아놓은 스페셜 웍앵 위로 올라가  
그럼 내 위치랑 check값, value값을  
judgingScript라는 스크립트에서 저장해  
(judging~을 쓰는 변수가 judge)

judgingScript에서는 저 값들 저장하고  
지금은 (맵 이동 총 두 번 중 첫번째)  
check=2로 바꿈

```

case 2://꽃이랑 대화 하고 아파트로 가서 specialPlane밟는것까지
if (twice == false)
{
    if (touchThings.name == "specialPlane")
        StartCoroutine(HouseTalk());
}
break;

```

<위에 있는코드 설명>

gameManager3.cs의 update에서 아까

check에 대한 스위치문 돌린다고해쥬

거기서 이제 case 2에 걸리는거임

twice(한번 맵 이동하고나서 원래 맵으로 돌아오면 true되는 변수)

그럼 이제 하우스토크 시작해

```

IEnumerator HouseTalk()//아파트에서 혼잣말하는거
{
    value = 0;
    talkPanel.SetActive(true);
    panelActive = true;
    nameText.text = GetName(0, 0);
    changeNameIcon(0);

    talkText.text = "앗..어지러워.....어엇??!";
    isTimerOn = true;
    if (time > 2f)
    {
        talkPanel.SetActive(false);
        panelActive = false;
        talkText.text = "";
        isTimerOn = false; time = 0.0f;
        check = -2;
        yield return null;
    }
}

```

이게 하우스토크

강 말하고 check=-2로 바꿔

```
case -2:
    StopCoroutine(HouseTalk());
    StartCoroutine(CallOtherMap(2));
    break;
```

update에서 하우스톡 끝내고  
첫 번째 맵 이동 시작함(이하 몬스터맵)

몬스터aiqdmms 따로 설명 안할게  
거긴 문제 없고 설명할 것도 없음  
강 총 먹고 몬스터 잡고  
코인 먹고 문 열리면 exit으로 잠꾸

그거 깨고 나올 때 judgingScript 내의 변수  
yes(ㄱㅅㅂ)는 true가 됨. 이 값은 계속 맵 이동을 해도 유지  
+)  
yes-맵 간 이동 한 번 했다(몬스터맵)  
yess-맵 간 이동 두 번 다 했다(큐브맵)

몬스터 잡고 아파트에서 나오면 대화창 뜸  
그 꽃이 나를 속인건가? 다시 가야겠어 이런 류

꽃한테 가서 X 누르면 아까 마친 그 대화부터  
이어서 나옴

꽃이 저 왼쪽에 있는 숲길을 따라 들어가면  
나가는 길이 있다고 말해줌

숲 길로 감

거기에는 알다시피 돌들이 있지,,  
그 밑에 plane 깔아놓고 밟으면 뭐 하게 설정해놓음

```

else if (other.name == "hiddenPlane_1")//문을 만났다~
{
    touchThings = other.gameObject;
    isTouch = true;

    check = 3;
    if (!third)//돌에 닿으면 첫번째 여행에서의 정보들 삭제함(맵 간 이동 한 번만 했을 경우)
        for (int i = 0; i < judgeSc.arr1.Count; i++)
            judgeSc.arr1.Remove(i);
    if (followDuck && check == 3)
    {
        check = -5;
    }
}
}

```

돌 앞의 plane을 밟았따

저 코드는 onTriggerEnter 내에 있음

check=3로 놓고

아까 맵 이동 할 때 judgingScript에서 저장했던 정보들

이제 쓸모 없으니까 삭제함 (근데 이거 없어도 될 듯,,)

이제 update에 있는 switch(check)에서 3에 걸리겠쥬!

case 3은 바로 어~ 어떡하지 웡앵애앵ㅇ 오리한테 가라고?  
하는 대화 나오는 코루틴 실행하는것임.

그 코루틴에서 대화 끝나면 check=-3으로 바꿈



-3에 대한 코드 내용은 저 대화 멈추고 돌 밑에 있는 plane  
비활성화 시키는 것. 이제 plane 필요 없으니까

그리고 이제 오리한테 가야겠지요

애도 별거없음

npc랑 대화하는 코드중에

if문으로 check==-3일 때에만 오리랑 대화 가능하게 해놨어

그리고나서 오리랑 1차 대화(두더지한테 가보라는)가 끝나면  
마찬가지로 대화창 사라지게 됨

이제 두더지 찾으러 가



차 옆에 짜부더줘 보이지

그게 minimap에 보일 아이콘이여~ 그 밑에 더줘 있음

일단 두더지 박콜이는 꺼냈어

차 박콜에 달고 alt 누르면 차가 들리고

두더지의 박콜이가 활성화 됨

그럼 거기서 X를 눌러서 npc와의 대화를 허

이건 별도의 안내가 필요하려나 ㅏ

두더지는 가로등으로 걸어 들어가라고 함

이제 두더지랑 대화 끝나면 check=4로 놔

update에 있는 스위치문에서는 case 4는 없음

```

else if (other.name == "lightHidden" && check == 4) // 두더지랑 대화 끝나고 가로등에 갇다 박아
{
    touchThings = other.gameObject;
    isTouch = true;

    judge.GetComponent<judginScript>().saveQue((int)this.transform.position.x, (int)this.transform.position.y
        , (int)this.transform.position.z, 4, value);
    check = -4;
}
Debug.Log(isTouch);

```

이건 onTriggerEnter 함수 내 코드  
 가로등에 있는 트리거가 lightHidden이얌  
 judge로 또 내 위치랑 check, value값 다 저장하고  
 check=-4로 놓는다

```

case -4: // 더쥐랑 얘기 끝내고~ 가로등에 박은 상태
    StartCoroutine(CallOtherMap(-4));
    break;

```

update에서 걸리쥬~  
 이젠 큐브맵으로 이동  
 저 콜아덜맵 인수는 check값이야 왜넣었는지 기억안나

큐브에서도 코드 흐름은 패스~ 강 큐브 맞추고  
망치 얻으면 바로 기존 맵으로 돌아옴

무기 장착 한 상태로 기존 맵 실행해야겠지요.

옆은 기존 맵의 start함수 내에 있는 코드임  
딱히 안 봐도 됨  
if문으로 맵 두 개 다 갔다 왔을 때를 따로 설정했어  
내용은 그런거임  
뭐 처음에 ‘헉헉 여긴어디지’랑  
이제 안쓰이는 애들의 박콜이 등  
전부 비활성화하는~(근데 돌 앞의 히든이는 뱉뒹 한번더쓰임)

그리고 check=5로 놓아

```
if (GameObject.Find("judging").GetComponent<judginScript>().yes
&& GameObject.Find("judging").GetComponent<judginScript>().yes_2)//맵 두 개 다 다녀옴
{
    //배경 밤으로 설정
    GameObject.Find("specialPlane").SetActive(false);//아파트 앞 발파 나 없애고요
    GameObject.Find("flowerArrow").SetActive(false);//꽃 위에 있는 화살표 없애고
    GameObject.Find("car_pivot").GetComponent<BoxCollider>().enabled = false;//차랑 두더지 콜리더
    GameObject.Find("blackCarArrow").SetActive(false);
    lightHidden.SetActive(false);
    mole.GetComponent<BoxCollider>().enabled = false;
    //this.transform.localPosition = new Vector3(150, 6, 32);
    first = false;
    twice = true; third = true;
    isTimerOn = false;
    time = 0.0f;
    myIndex = 6;
    yourIndex = 5;
    check = 5;
    arrow_blackCar.SetActive(false);
    GameObject.Find("WeaponPoint").transform.GetChild(0).gameObject.SetActive(true);
    man.hasWeapons[0] = true;
    man.sDown1 = true;
    man.Swap();
    GameObject.FindWithTag("Player").transform.position = new Vector3(150, 6, 32);
    Debug.Log(check);
    Debug.Log(this.transform.position);
    talkPanel.SetActive(true);
    nameText.text = GetName(0, 0);
    changeNameIcon(0);
    talkText.text = "휴~ 이제 오리한테 망치를 갖다줘야지!";
    //firstArrow.SetActive(false);

    howTo.SetActive(false);
}
```

오리를 다시 만나야겠지? 망치 갖고왔응게

오리한테 가서 말걸면 아까 1차 대화 그 뒤부터 대화 시작해

-망치 갖고와는데~

-잘했어 이제 가자~

-와~

하고 대화 끝나면

난 다시 그 숲길로 가야겠지요

```
else if (value == 4)//오리랑 아예 대화 끝났으면 이제 날 따라올 차례
{
    followDuck = true;
    check = 5;
    Debug.Log("followDuck" + followDuck); Debug.Log(check);
}
break;
```

이건 NPC대화 띄우는 함수암

오리와 대화 index가 끝에 다다르면

followDuck이라는 변수값 true로 놓고

check=5로 놔(이중확인 ^.<)

나랑 대화한 오리에 스크립트 하나 넣었음

위의 followDuck 사용해서 true되면 나 따라오게끔했삼

zz야 지금 보니까 이중확인까지 한 check=5는 필요없어 ㅎ

⇨어이업내 자 보시죠

```

else if (other.name == "hiddenPlane_1")//문을 만났다~
{
    touchThings = other.gameObject;
    isTouch = true;

    check = 3;
    if (!third)//둘에 닿으면 첫번째 여행에서의 정보들 삭제함(맵 간 이동 한 번만 했을 경우)
        for (int i = 0; i < judgeSc.arr1.Count; i++)
            judgeSc.arr1.Remove(i);
    if (followDuck && check == 3)
    {
        check = -5;
    }
}
}

```

오리 데리고 숲 속의 돌덩이로 가야겠지?

이건 onTriggerEnter

아까 숲 속 돌덩이 앞에 깔려있던 친구 히든이야

이프문으로 팔로덕이 true일 때 실행되도록 해놓았어

그럼 check=-5가 되겠찌?

야 이 문서 저장안했는데 갑자기 꺼져서 울뽀했잖아

흠흠,,무튼 이제 돌덩이를 갖고있는 망치로 조안나 패

맞는 돌덩이에도 코드 하나 심어놓음

```

void Update()
{
    if (attkCount == 3)
    {
        hinder.SetActive(false);
        Final = true;
    }
}

```

이게 돌에 심어놓은 스크립트 내의 코드  
세 번 맞으면 없어져 개복치 돌임 ㅋ  
그리고 final(감격)이라는 변수 true로 놔

```

if (Rock.Final)
{
    if(final==0)
        StartCoroutine(FinalAudio());
    StartCoroutine(FinalTalk());
}

```

다시 gameManager3.cs

update에 적힌 코드고 if문의 final은 audio관련이라서 신경  
안써도 됨

이제 파이널 토-크를 해

집에갈 수 있다~ 랑 오리랑 애들한테 감사인사하는 그런 내  
용임

그러고 끝이야