

말하는 캐릭터 만들기

- 스마트리드에서 Voice 압축파일을 다운로드하고 유니티의 프로젝트창으로 가져온다.
- 다음으로 DateCheck 스크립트를 생성한다.

DateCheck 스크립트 만들기

```
System.DateTime now;
```

```
int nowMonth;
```

```
int nowDay;
```

```
void Start ( ) {
```

```
    now = System.DateTime.now;    // 현재 시간을 얻는 명령어
```

```
    nowMonth = now.Month;
```

```
    nowDay = now.Day;
```

```
}
```

```
}
```

말하는 캐릭터 만들기

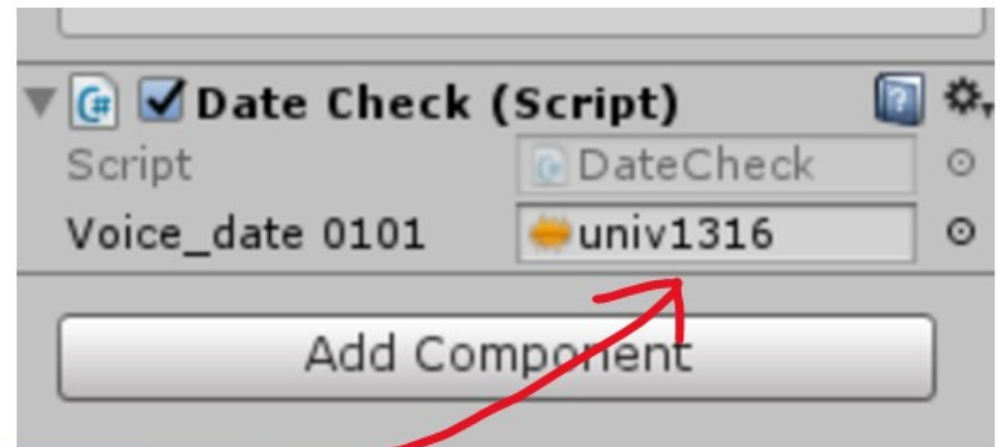
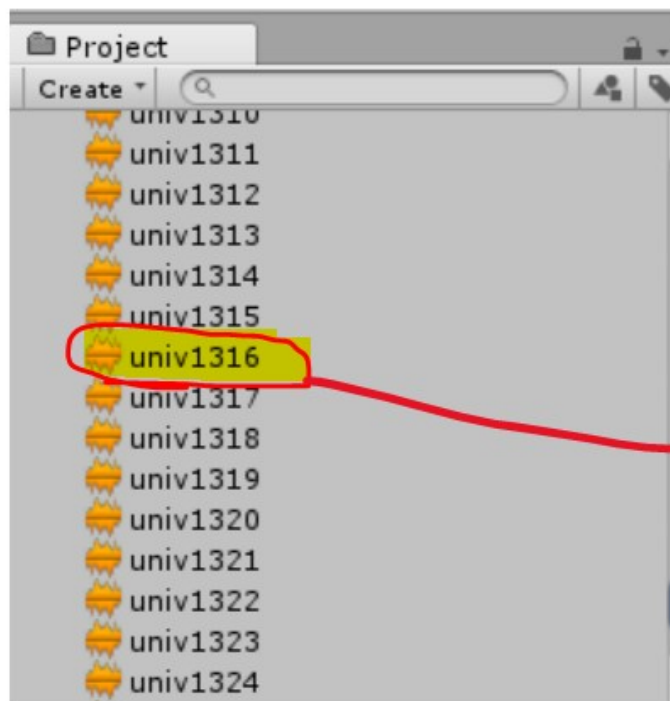
- DateCheck 스크립트를 캐릭터에 연결하고 DateCheck 스크립트에 다음의 코드를 추가한다.

```
public AudioClip voice_date0101; // 오디오 파일을 얻는 코드  
private AudioSource univoice;
```

말하는 캐릭터 만들기

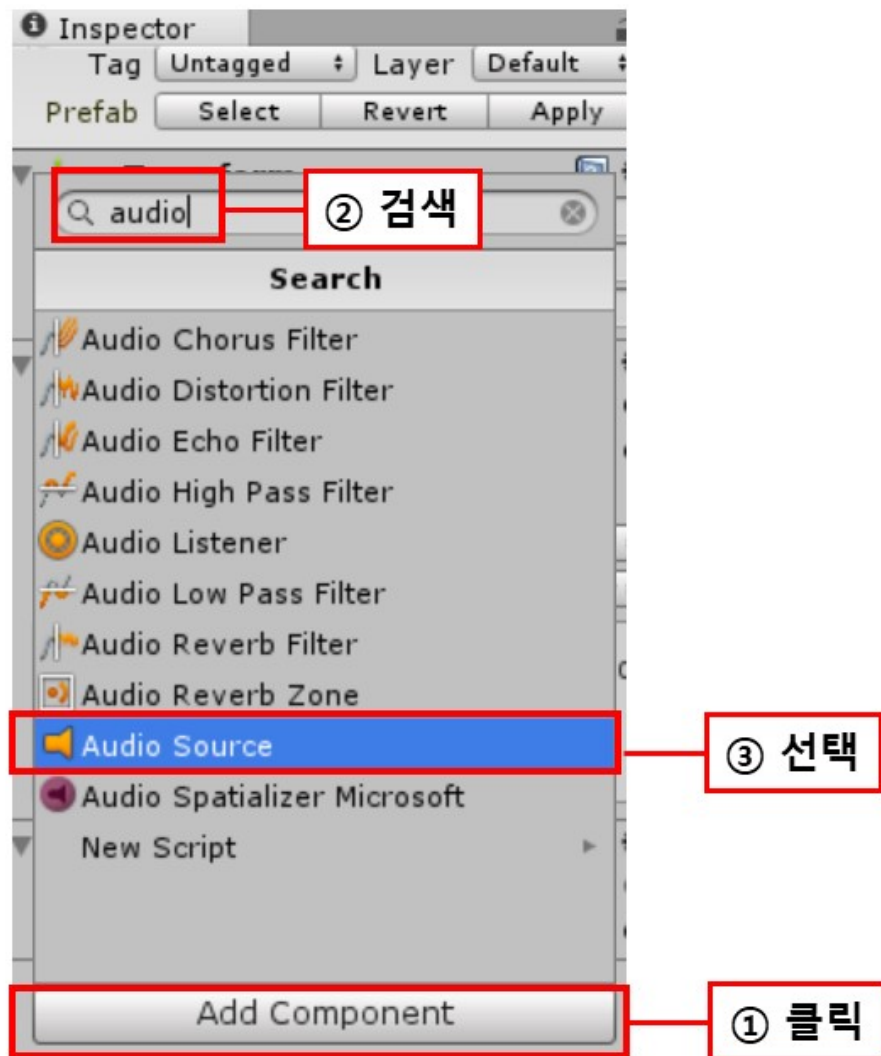
- DateCheck 스크립트 파일을 모두 수정했다면,
- 프로젝트창의 Voice 폴더에서 univ1316.wav 파일을 목록에서 찾아 Voice_date 0101 항목에 univ1316.wav를 연결한다.

말하는 캐릭터 만들기



Audio Source 추가하기

- 음성을 재생하려면 스크립트가 적용된 오브젝트에 Audio Source 컴포넌트가 반드시 필요하다.
- Audio Source는 소리를 내는 스피커나 헤드폰 같은 것이다.
- Character 오브젝트에 Audio Source 컴포넌트를 추가한다.



음성 재생하기

- 음성을 재생하는 기능을 DateCheck 스크립트에 구현한다.
- 아래의 코드를 Start 함수 안에 추가한다.

```
univoice = GetComponent<AudioSource> ( );
```

```
univoice.PlayOneShot(voice_date0101);
```


12월 31일까지의 오디오 파일 적용하기

- 오디오 파일의 개수가 조금 많지만 순서대로 아래의 코드를 DateCheck 스크립트에 추가한다.

```
public AudioClip voice_date0115;
```

```
public AudioClip voice_date0203;
```

```
public AudioClip voice_date0211;
```

```
public AudioClip voice_date0214;
```

12월 31일까지의 오디오 파일 적용하기

public AudioClip voice_date0303;

public AudioClip voice_date0314;

public AudioClip voice_date0319;

public AudioClip voice_date0401;

public AudioClip voice_date0421;

public AudioClip voice_date0422;

public AudioClip voice_date0503;

public AudioClip voice_date0504;

12월 31일까지의 오디오 파일 적용하기

public AudioClip voice_date0505;

public AudioClip voice_date0602;

public AudioClip voice_date0707;

public AudioClip voice_date0720;

public AudioClip voice_date0813;

public AudioClip voice_date0915;

public AudioClip voice_date0922;

public AudioClip voice_date1008;

12월 31일까지의 오디오 파일 적용하기

public AudioClip voice_date1010;

public AudioClip voice_date1103;

public AudioClip voice_date1123;

public AudioClip voice_date1224;

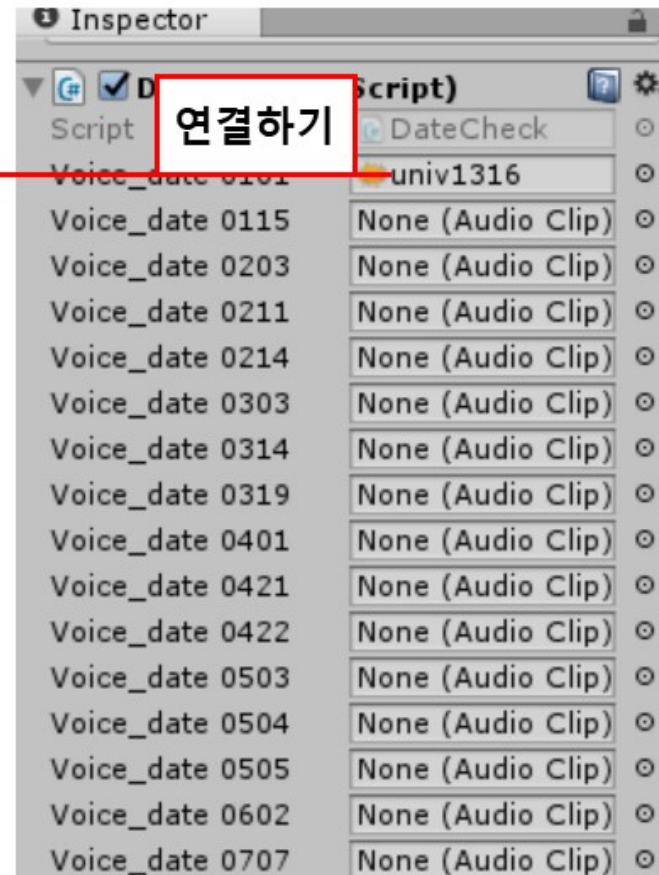
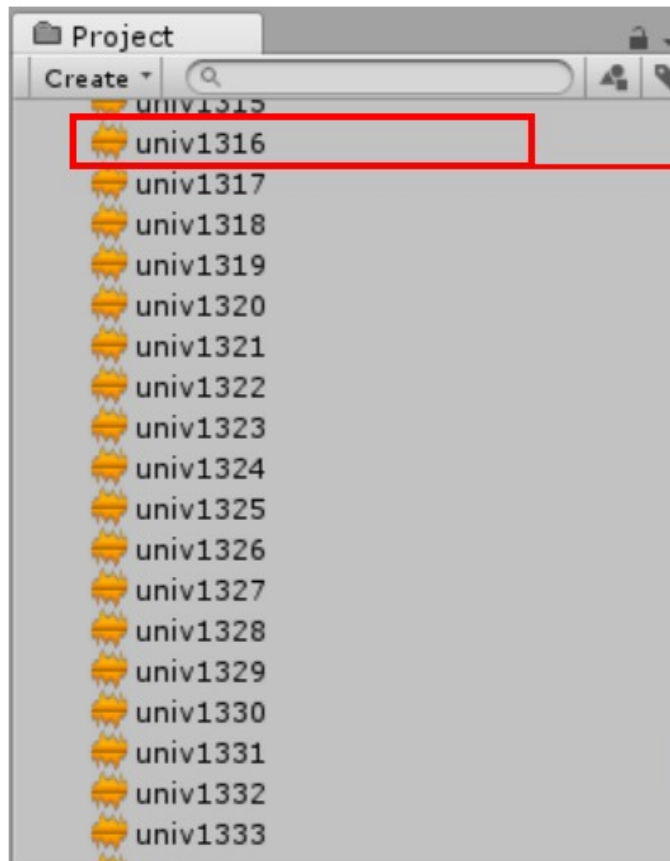
public AudioClip voice_date1225;

public AudioClip voice_date1231;

12월 31일까지의 오디오 파일 적용하기

- 스크립트를 모두 작성하였다면 준비된 오디오 파일을 캐릭터에 연결된 스크립트 컴포넌트에 순서대로 연결한다.
- 파일의 개수가 많긴 하지만 틀리지 않게 직접 드래그 앤 드롭하여 연결한다.

음성 파일 추가



오디오 파일 재생하기

- 오디오 파일을 재생하기 위해선 코드를 추가해야 하는데 개수가 많기 때문에 switch 문이나 if 문을 사용할 경우 코드의 양이 더 많아질 수 있다.
- 따라서 2차원 배열 형식인 다음의 코드를 DateCheck 스크립트에 추가한다.

DateCheck 스크립트에 코드 추가 하기

```
public AudioClip[ , ] voice_date;
```

아래의 코드부터는 Start 함수에 추가한다.

```
voice_date = new AudioClip[12+1,31+1];  
    voice_date[1,1]          = voice_date0101;  
    voice_date[1,15]         = voice_date0115;  
    voice_date[2,3]          = voice_date0203;  
    voice_date[2,11]         = voice_date0211;  
    voice_date[2,14]         = voice_date0214;
```


Start 함수에 코드 추가 하기

```
voice_date[3,4]      = voice_date0303;  
voice_date[3,14]     = voice_date0314;  
voice_date[3,19]     = voice_date0319;  
voice_date[4,1]      = voice_date0401;  
voice_date[4,21]     = voice_date0421;  
voice_date[4,22]     = voice_date0422;  
voice_date[5,3]      = voice_date0503;  
voice_date[5,4]      = voice_date0504;  
voice_date[5,5]      = voice_date0505;  
voice_date[6,2]      = voice_date0602;  
voice_date[7,7]      = voice_date0707;
```

Start 함수에 코드 추가 하기

```
voice_date[7,20]      = voice_date0720;  
voice_date[8,13]      = voice_date0813;  
voice_date[9,15]      = voice_date0915;  
voice_date[9,22]      = voice_date0922;  
voice_date[10,08]     = voice_date1008;  
voice_date[10,10]     = voice_date1010;  
voice_date[11,3]      = voice_date1103;  
voice_date[11,23]     = voice_date1123;  
voice_date[12,24]     = voice_date1224;  
voice_date[12,25]     = voice_date1225;  
voice_date[12,31]     = voice_date1231;
```

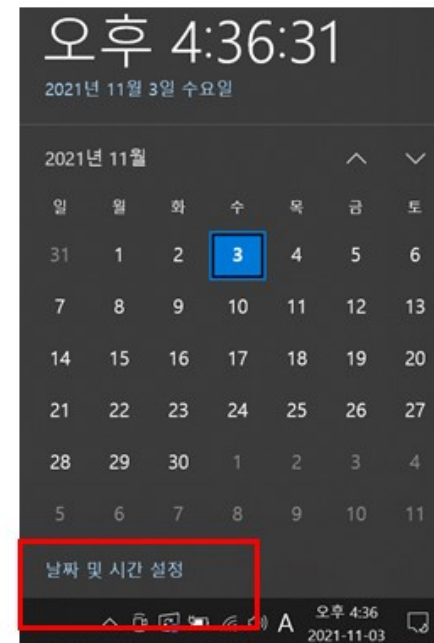
DateCheck 스크립트에 코드 추가 하기

```
if(voice_date[nowMonth,nowDay] != null){  
    univoice.PlayOneShot(voice_date[nowMonth,nowDay]);  
}
```

위의 코드는 재생할 파일을 선택할 때, 해당 데이터가 없을 경우 오류를 발생하는 것을 검사해주는 코드이다. 위의 코드를 Start 함수에 추가한다.

음성 확인하기

- 컴퓨터의 날짜를 DateCheck 스크립트에 추가한 날짜로 수동으로 변경하고 문제없이 음성이 재생되는지 유니티의 Play 버튼을 눌러 확인한다.



정해진 날짜에 음성 출력하기

- 만약 해당 날짜에 게임을 실행했는데 실행할 때마다 음성이 재생된다면 귀찮을 수 있다.
- 게임을 실행한 날짜와 시간을 저장해서 같은 날에는 한 번만 재생되고 다시는 재생되지 않도록 스크립트를 수정한다.

DateCheck 스크립트 수정하기

```
int nowMonth;
```

```
int nowDay;
```

```
int oldMonth = 0;           ← 추가하기
```

```
int oldDay = 0 ;           ← 추가하기
```

DateCheck 스크립트 수정하기

아래의 코드는 Start 함수에 추가한다.

```
univoice = GetComponent<AudioSource>();
```

```
univoice.PlayOneShot(voice_date0101); ← 이 코드는 삭제
```

```
oldMonth = PlayerPrefs.GetInt( "Month" ); ← 해당 코드 추가
```

```
oldDay = PlayerPrefs.GetInt( "Day" ); ← 해당 코드 추가
```

```
PlayerPrefs.SetInt( "Month" , now.Month); ← 해당 코드 추가
```

```
PlayerPrefs.SetInt( "Day" , now.Day); ← 해당 코드 추가
```

날짜가 일치하면 재생하기

- 마지막으로 이전 날짜와 오늘 날짜 중 한쪽이 일치하면 재생시키는 코드를 DateCheck 스크립트의 Start 함수에 추가한다.

```
if (oldMonth != nowMonth || oldDay != nowDay) {      ← 추가 코드  
  
    if (voice_date[nowMonth, nowDay] != null) {  
  
        univoice.PlayOneShot(voice_date[nowMonth, nowDay]);  
    }  
  
}
```