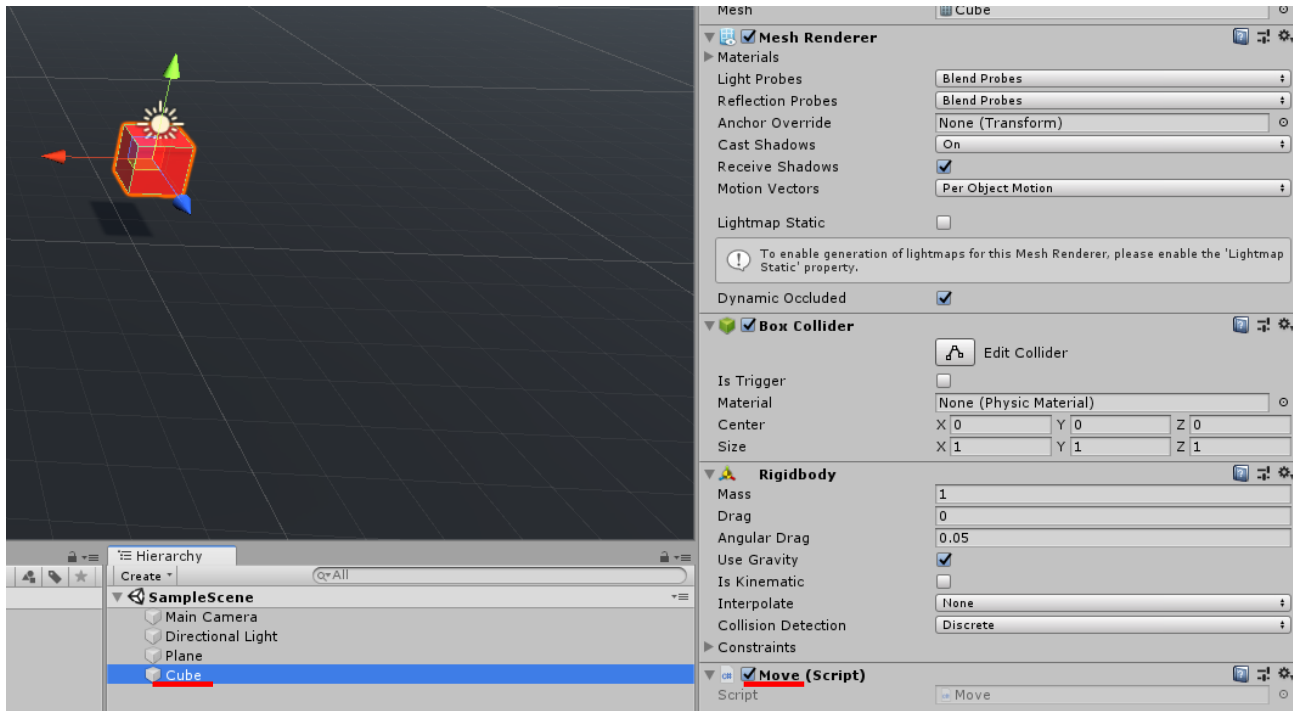


접근 지정자 보충 설명

Private : 자료형 앞에 아무런 권한을 기입하지 않았을 때 기본으로 설정되는 접근 지정자로서, 외부 참조로부터 캡슐화되어 있어 참조가 불가능한 상태

Public : 유니티 에디터 상에서 편집이 가능하며, 외부 참조가 가능한 상태

‘Cube’ 오브젝트에 ‘Move’ 스크립트가 달려있습니다



‘speed’ 변수는 큐브의
이동속도를 조절합니다

현재 ‘speed’ 변수는
은닉화 되어있습니다

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Move : MonoBehaviour
{
    /* 현재 private로 은닉 상태 */
    private GameObject cube;
    private float speed;

    void Start()
    {
        cube = this.gameObject; //this 연산자를 사용하여 해당 스크립트가 존재하는 오브젝트를 찾agam
        speed = 0.1f; //속도 초기화
    }

    void Update()
    {
        /* 키 입력에 따른 큐브 움직임을 구현 */
        if (Input.GetKey(KeyCode.UpArrow))
        {
            float x = cube.GetComponent<Transform>().position.x;
            float y = cube.GetComponent<Transform>().position.y;
            float z = cube.GetComponent<Transform>().position.z;

            cube.GetComponent<Transform>().position = new Vector3(x - speed, y, z);
        }
        if (Input.GetKey(KeyCode.DownArrow))
        {
            float x = cube.GetComponent<Transform>().position.x;
            float y = cube.GetComponent<Transform>().position.y;
            float z = cube.GetComponent<Transform>().position.z;

            cube.GetComponent<Transform>().position = new Vector3(x + speed, y, z);
        }
        if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))
        {
            float x = cube.GetComponent<Transform>().position.x;
            float y = cube.GetComponent<Transform>().position.y;
            float z = cube.GetComponent<Transform>().position.z;

            cube.GetComponent<Transform>().position = new Vector3(x, y, z - speed);
        }
        if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))
        {
            float x = cube.GetComponent<Transform>().position.x;
            float y = cube.GetComponent<Transform>().position.y;
            float z = cube.GetComponent<Transform>().position.z;

            cube.GetComponent<Transform>().position = new Vector3(x + speed, y, z);
        }
    }
}
```

이 때, public 권한으로 변경
해보겠습니다

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Move : MonoBehaviour
{
    private GameObject cube;
    public float speed;

    void Start()
    {
        cube = this.gameObject; //this 연산자를 사용하여 해당 스크립트가 존재하는 오브젝트를 찾아감
        speed = 0.1f; //속도 초기화
    }

    void Update()
    {
        /* 키 입력에 따른 큐브 움직임을 구현 */
        if (Input.GetKey(KeyCode.UpArrow))
        {
            float x = cube.GetComponent<Transform>().position.x;
            float y = cube.GetComponent<Transform>().position.y;
            float z = cube.GetComponent<Transform>().position.z;

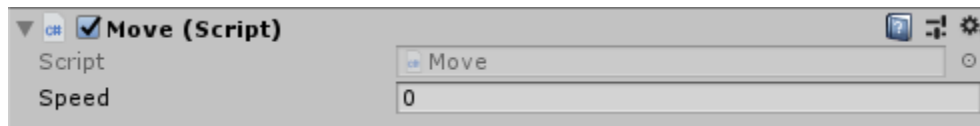
            cube.GetComponent<Transform>().position = new Vector3(x - speed, y, z);
        }
        if (Input.GetKey(KeyCode.DownArrow))
        {
            float x = cube.GetComponent<Transform>().position.x;
            float y = cube.GetComponent<Transform>().position.y;
            float z = cube.GetComponent<Transform>().position.z;

            cube.GetComponent<Transform>().position = new Vector3(x + speed, y, z);
        }
        if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))
        {
            float x = cube.GetComponent<Transform>().position.x;
            float y = cube.GetComponent<Transform>().position.y;
            float z = cube.GetComponent<Transform>().position.z;

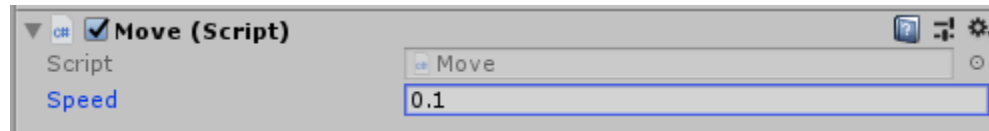
            cube.GetComponent<Transform>().position = new Vector3(x, y, z - speed);
        }
        if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))
        {
            float x = cube.GetComponent<Transform>().position.x;
            float y = cube.GetComponent<Transform>().position.y;
            float z = cube.GetComponent<Transform>().position.z;

            cube.GetComponent<Transform>().position = new Vector3(x, y, z + speed);
        }
    }
}
```

에디터 상에 Speed 변수가 나타난 것을 확인할 수 있습니다



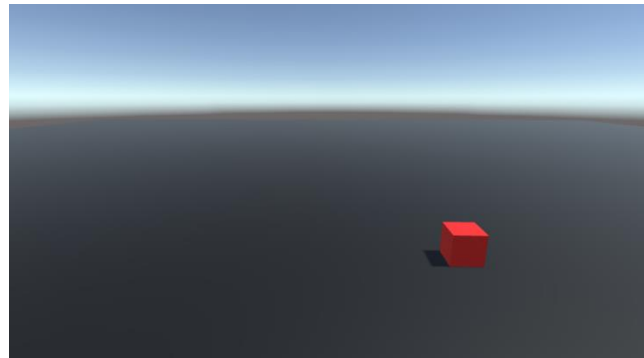
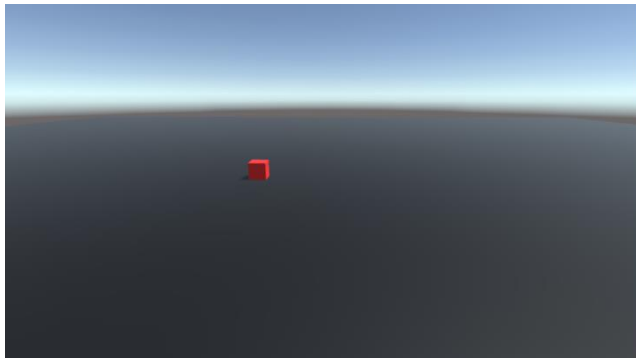
Speed 변수를 0.1로 지정해주겠습니다



더 이상 Start 함수에서 speed 변수를 초기화 해줄 필요가 없겠군요..

```
void Start()  
{  
    cube = this.gameObject; //this 연산자를 사용하여 해당 스크립트가 존재하는 오브젝트를 찾아감  
    //speed = 0.1f;  
}
```


잘 움직이네요

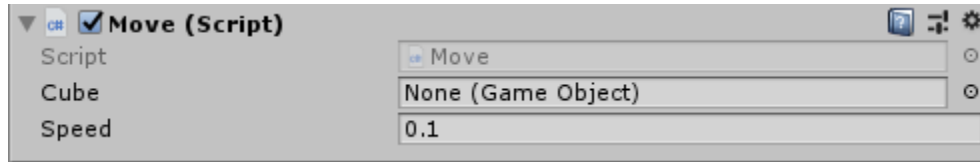


‘cube’ 변수도 public 권한으로 변경해보겠습니다

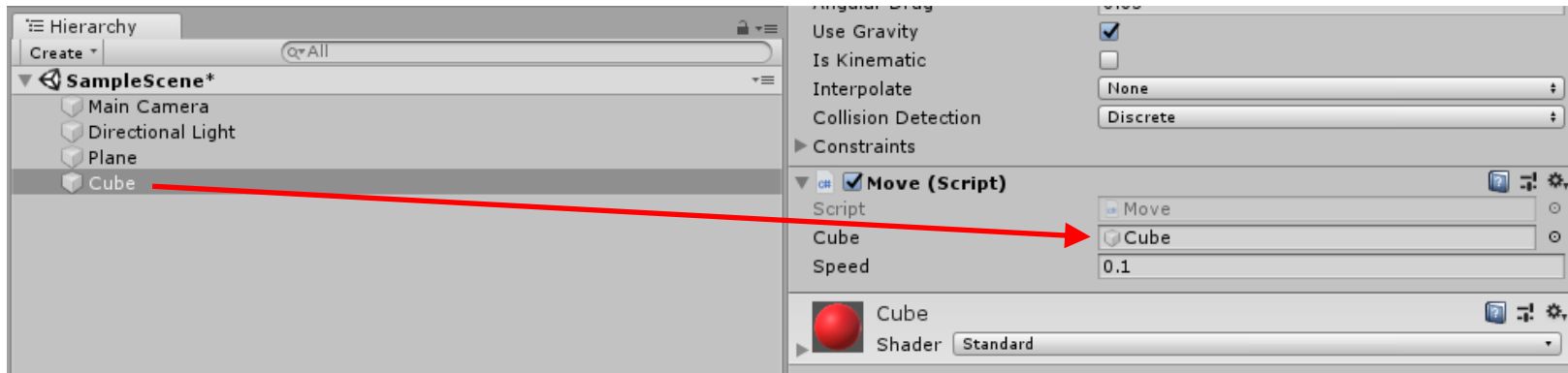
```
public class Move : MonoBehaviour
{
    public GameObject cube;
    public float speed;

    void Start()
    {
        cube = this.gameObject; //this 연산자를 사용하여 해당 스크립트가 존재하는 오브젝트를 찾아감
        //speed = 0.1f;
    }
}
```

역시나 에디터 상에 나타났습니다



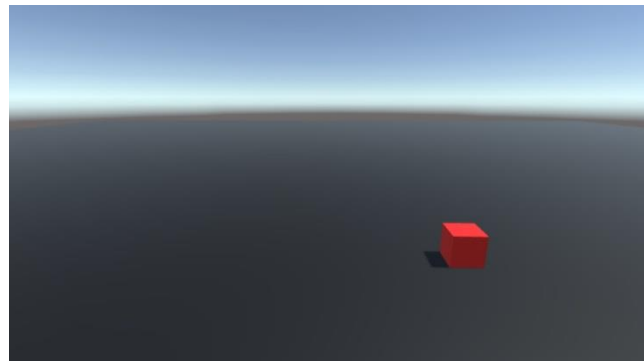
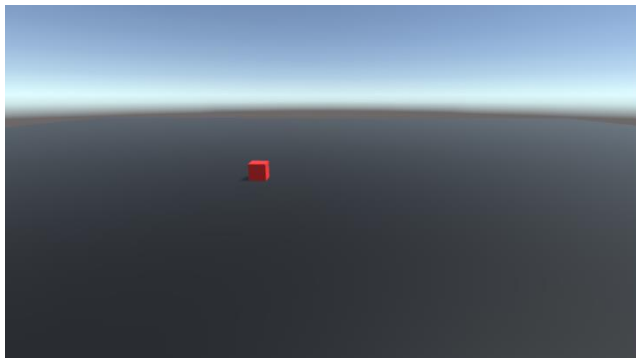
드래그 앤 드롭으로 삽입해주세요



역시나 'cube' 변수를 초기화 해줄 필요가 없어졌습니다

```
void Start()  
{  
    //cube = this.gameObject;  
    //speed = 0.1f;  
}
```

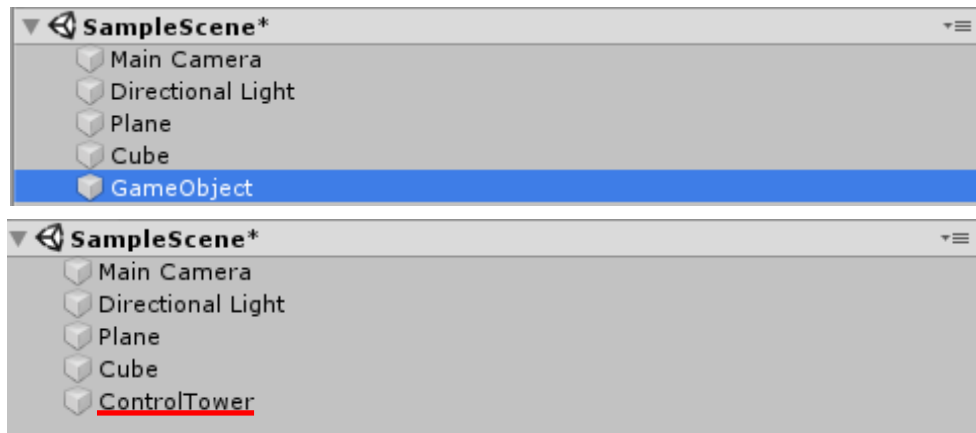
잘 움직이네요



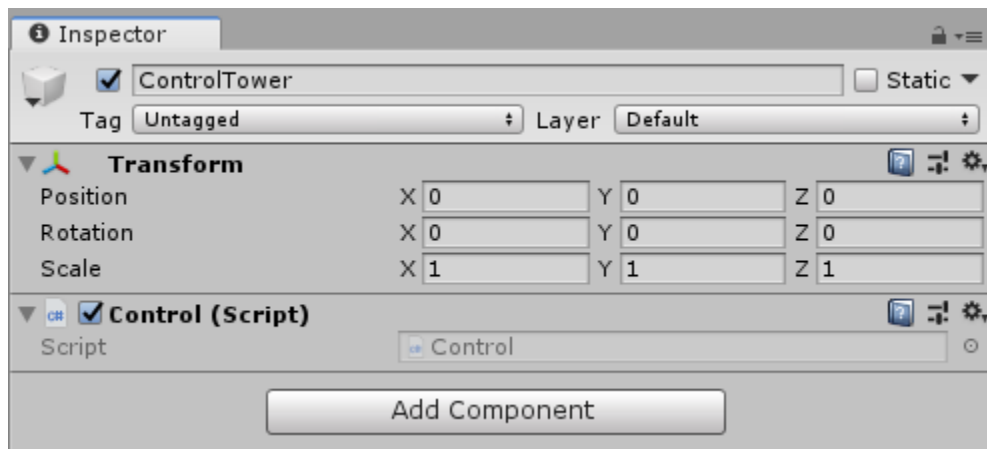
‘Control’ 스크립트를 새로 만들어봅시다



빈 객체를 만든 후 이름을 지정합니다



‘ControlTower’ 오브젝트에 ‘Control’ 스크립트를 달아줍니다



Control 스크립트는 아래와 같이 작성해줍니다

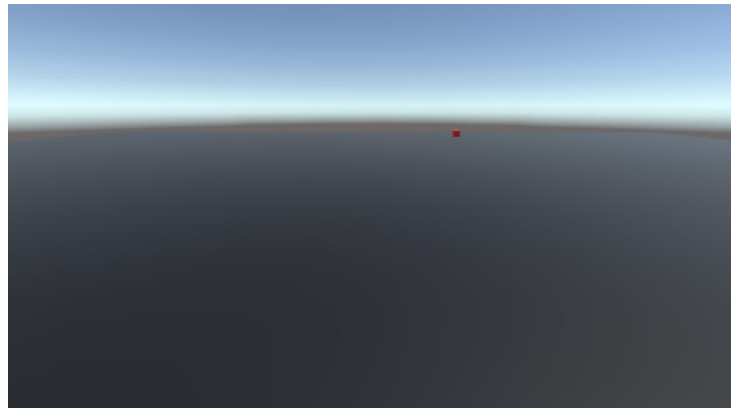
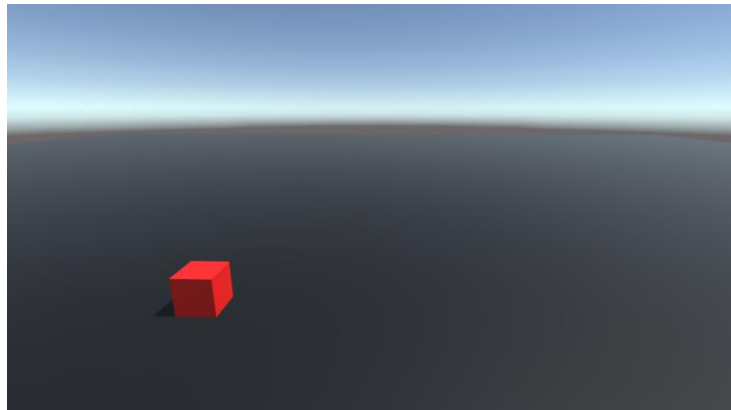
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Control : MonoBehaviour
{
    private Move m; //스크립트를 자료형으로 선언

    void Start()
    {
        m = GameObject.Find("Cube").GetComponent<Move>(); //Cube 오브젝트가 지니고 있는 Move 속성을 가져옵니다
    }

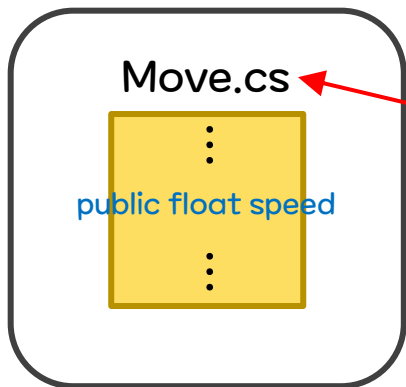
    void Update()
    {
        if (Input.GetKey(KeyCode.C)) //C키를 클릭하면 true
        {
            m.speed = 1f; //speed 변수의 권한이 public이기 때문에 큐브의 속도를 1로 지정하는 것이 가능
        }
    }
}
```

느리게 가다가 C키를 누르는 순간 엄청난 속도가 됩니다...

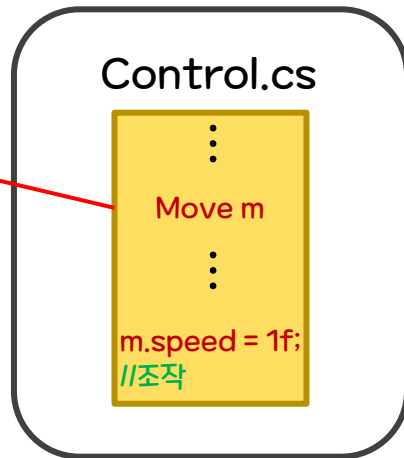


대략적인 그림은 이렇게 됩니다

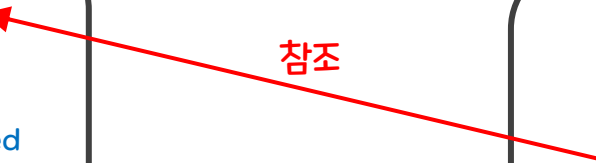
Cube(GameObject)



ControlTower(GameObject)



참조



혹시나 궁금하신 것이 있는 분은 언제든지
연락주세요~