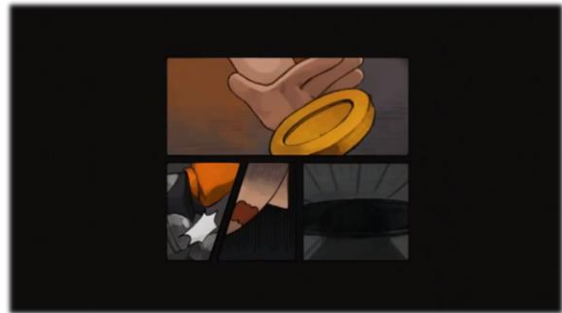


Edmund



개발 **기간** 2016.02 ~ 2016.06

개발 **인원** 황인원, 박소현

개발 **스펙** Unity [C#]
Asset [iTween]

개발 **내역** 클라이언트

요 **약** 유니티 2D를 컴포넌트를 테스트 해보기 위해 진행했던 프로젝트입니다.

성과 / 경과 U16년도 홍익대학교 게임그래픽전공 졸업전시회 전시

소스 **코드** <https://github.com/InwonHwang/Edmund>

게임 **영상** <https://www.youtube.com/watch?v=QtSmy6TeAJA>

상황 별 행동 구현

특정 위치에서 Space버튼을 누르면 애니메이션이 수행되고 아이템을 얻습니다. Edmund 클래스 내부에서 HitObject를 최신화 작업을 수행합니다.



```
void OnTriggerEnter2D(Collider2D other)
{
    HitObject = other.gameObject;

    if(!HitObject.name.Contains("문"))
        exclamationMark.SetActive(true);
}
```

<Collider 및 HitObject 최신화>

Stage 클래스에서는 Space키 입력 시 HitObject의 이름에 따라 각 상황을 처리합니다.

```
protected override IEnumerator internalAction()
{
    if (DoesAct || _edmund.HitObject == null || AnimationAgent.Instance.getInteger(_edmund.gameObject.name, "State") != 0) yield break;

    DoesAct = true;
    string name = _edmund.HitObject.name;
    Vector2 temp;

    switch (name)
    {
        case "사진":
            _edmund.HitObject = null;
            AnimationAgent.Instance.setInteger("Edmund", "State", 7);
            SoundManager.Instance.playSoundEffect("아이템줍기");
            yield return new WaitForSeconds(0.5f);
            Utility.Instance.findChild("Stage1", "Item/사진").SetActive(false);
            AnimationAgent.Instance.setInteger("Edmund", "State", 0);
            Utility.Instance.findChild("UI", "photo_albums").GetComponent<PhotoAlbums>().HasPhoto = true;
            GUIAgent.Instance.setSprite("UI/photo_albums/Panel/photo_albums", ResourceManager.Instance.sprites["ui_photo_albums_2"]);
            Clear = true;
            break;

        case "시계":
            ...
            break;

        case "산호":
            ...
            break;
    }
}
```

<각 상황 처리 코드>

새총 발사 구현

새총과 돌맹이를 HingeJoint를 이용하여 연결 후 입력시 새총위치 - 돌맹이 위치로 발사한다.



```
stone.GetComponent<Rigidbody2D>().AddForce((transform.position - stone.transform.position) * 500);
```