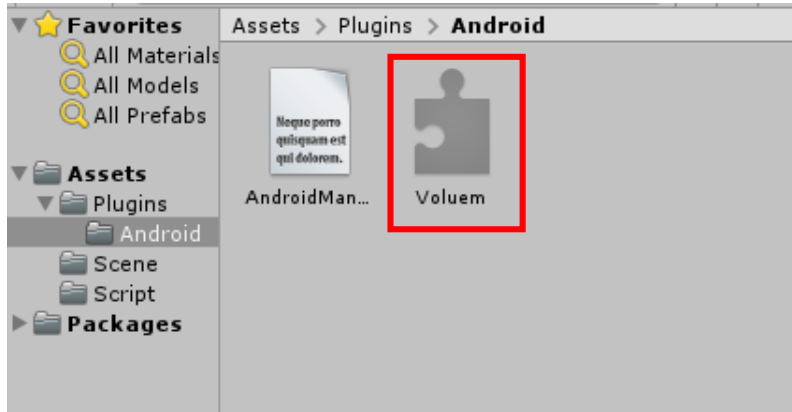


|                       |                           |
|-----------------------|---------------------------|
| <b>Identification</b> |                           |
| Package Name          | <u>com.example.plugin</u> |
| Version*              | 1.0                       |
| Bundle Version Code   | 1                         |



패키지 매니저에 기입한 내용과 볼륨 파일의 패키지 이름이 동일되도록 해주시기 바랍니다. 그렇지 않으면 문제가 발생합니다.

```
package com.example.plugin

import android.view.KeyEvent
import com.unity3d.player.UnityPlayerActivity
import android.widget.Toast
import com.unity3d.player.UnityPlayer

class Voluem : UnityPlayerActivity() {
    override fun onKeyDown(keyCode: Int, p1: KeyEvent?): Boolean {
        when (keyCode) {
            KeyEvent.KEYCODE_VOLUME_UP -> {
                UnityPlayer.UnitySendMessage("AndroidPlugin", "VolumeEvent", "Up")
                return true
            }
        }
    }
}
```