

CardMemory 클래스 설명

CameraSetting

스마트폰 화면 비율에 따라 크기 조정을 위한 클래스다.

Yield

코루틴에서 yield return을 할 때 인스턴스가 중복으로 생성되는 것을 방지하기 위한 클래스다.

DontDestroyObject

해당 클래스를 컴포넌트에 부착하고 있으면 다른 씬을 넘어가도 사라지지 않는다.

Button 폴더

ExitGame

게임 나가기 위한 클래스다.

Card 폴더

CardInfo

카드 정보를 담을 수 있는 ScriptableObject이다.

CardScript

카드의 클래스이며 카드를 정보를 보유하고 있고 카드 오브젝트를 뒤집기도 가능하다.

ECardType

카드 문양의 열거형이다.

ESuit

카드의 숫자, 문자 열거형이다.

Manager 폴더

GameManager

인게임에서 작동하는 매니저 클래스다.

각 스테이지의 정보를 담고 있고 스테이지의 시간이 완료되거나 해당 스테이지의 카드가 모두 뒤집어지면 다음 스테이지로 이동이 되고, 마지막 스테이지면은 게임 결과를 표시해 준다. 그리고 터치를 하면 RayCast로 카드 오브젝트를 가져온다. 카드를 두 장 선택하면 같은 문양인지 체크를 한다. 같으면 점수를 추가하고 아니라면 다시 뒤집는다.

MainManager

메인썸에서 작동하는 클래스다. 메인썸에서 최고 점수를 표시해 준다.

ResourceManager

Resources폴더에 있는 카드 정보를 불러오기 위한 클래스다.

SoundManager

Bgm과 effect사운드를 출력하기 위한 매니저 클래스다.

SceneChangedManager

다른 씬을 불러오기 위한 클래스다.

Stage 폴더

GameResult

게임이 끝나면 게임 결과를 출력해 주는 클래스다. 보유하고 있는 최고 점수보다 높은 점수의 결과가 나오면 점수를 새로 저장한다.

StageInfo

스테이지 정보를 담을 수 있는 ScriptableObject이다.

StageScript

스테이지 클래스다. 해당 스테이지의 카드들의 정보를 담고 있다.

플로우차트

