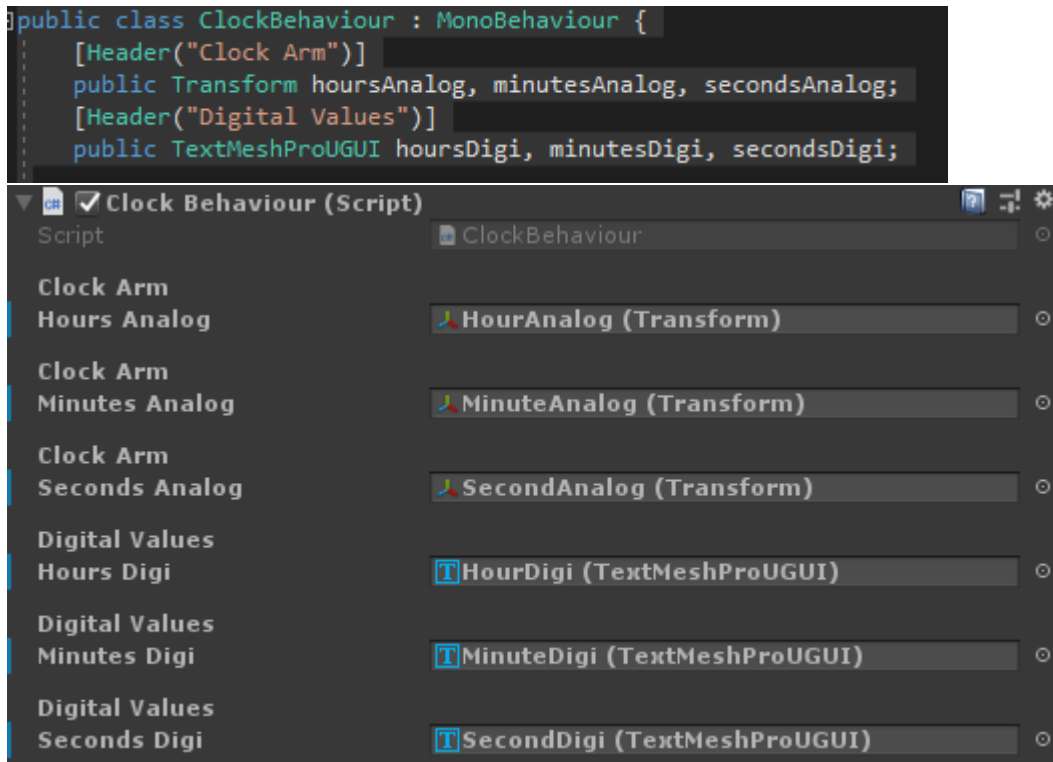


Kello skriptin alussa alustetaan kuusi muuttujaa; jokainen kellonviisari ja digitaalinen arvo. Muuttujat ovat julkisia ja arvot muuttujiin asetetaan unityssä vetämällä oikeat peliobjektit skriptissä osoitetuille paikoille.



Näiden jälkeen luodaan kolme vakio muuttujaa, joiden avulla kellonviisareille annetaan oikea kulma kellotaulussa.

```
private const float hours = -360f / 12f,  
    minutes = -360f / 60f,  
    seconds = -360f / 60f;
```

Näitä vakioita käytetään 'UpdateTime' funktiossa, jota kutsutaan Unityn `update()` -funktiossa. `UpdateTime()` -funktiossa haetaan tietokoneen tämänhetkinen aika ja asetetaan viisarit osoittamaan oikeaan kohtaan ajan ja edellä mainittujen vakioiden avulla;

```
//Päivittää kellon ajan  
//reference  
void updateTime() {  
  
    //Tämän hetkinen aika  
    DateTime currentTime = DateTime.Now;  
  
    //Viisareiden asetus oikeaan kulmaan ajan perusteella  
    hoursAnalog.localRotation = Quaternion.Euler(0f, 0f, (float)currentTime.Hour * hours + ((float)currentTime.Minute * minutes * (float)0.055));  
    minutesAnalog.localRotation = Quaternion.Euler(0f, 0f, (float)currentTime.Minute * minutes);  
    secondsAnalog.localRotation = Quaternion.Euler(0f, 0f, (float)currentTime.Second * seconds);  
  
    //Digitaalisen ajan asetus  
    hoursDigi.SetText(checkForSingleDigit(currentTime.Hour));  
    minutesDigi.SetText(checkForSingleDigit(currentTime.Minute));  
    secondsDigi.SetText(checkForSingleDigit(currentTime.Second));  
}
```

Viisarin tarvitsee vain pyöriä z-akselin ympäri ja sille uusi arvo saadaan kertomalla tämänhetkinen aika aikaisemmin tehdyllä vakiolla.

Tuntiviisarin kierrossa on otettu huomioon myös minuuttiviisarin tämän hetkinen arvo, jotta kellon toiminta olisi luonnollisempaa, lauseen lopussa oleva liukuluku määrittää kuinka paljon tuntiviisari liikkuu minuuttiviisarin mukana.

Funktion kolmessa viimeisessä rivissä asetetaan digitaalisen kellotaulun arvot. Arvot asetetaan kutsumalla TextMeshPro:n objektin metodia SetText(), joka ottaa parametrina merkkijonon. Merkkijono metodille saadaan funktion checkForSingleDigit:in avulla, joka ottaa parametrina kokonaisluvun ja tarkastaa onko luku pienempi kuin kymmenen. Mikäli ehto täyttyy, lisätään numeron eteen 0 ja palautetaan merkkijonona. Muulloin numero muutetaan vain merkkijonoksi ja palautetaan. Kokonaisluvun funktio saa kun sille annetaan parametrina tämänhetkisen ajan tunnit/minuutit/sekuntit.

```
//Tarkastaa mikäli arvo on yksinumeroinen ja palauttaa sen kaksinumeroisena merkkijonona
3 references
String checkForSingleDigit(int digits) {
    if (digits < 10) {
        string addZero = "0" + digits.ToString();
        return addZero;
    }
    return digits.ToString();
}
```