



VR Dragon shooting game

-
- Player 제작
 - Prefab 다운받아 지형 만들기
 - 장애물 제작(스크립트작성)
 - UI 점수판 만들기



프로젝트
기존기획

57초
SCORE : 0

flydragon 1
running dragon 2
walking dragon 3

31 / 31
r 총알 장전

flydragon 1
running dragon 2
walking dragon 3

TimeOver

1초
SCORE : 0

6 / 31
r 총알 장전

31 / 31
r 총알 장전



프로젝트 소개

```
DragonMove.cs x Timer.cs
기타 파일 DragonMove
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.AI;
5 public class DragonMove : MonoBehaviour
6 {
7
8     public GameObject Player;
9     public NavMeshAgent agent;
10    public int energy = 2;
11    // Start is called before the first frame update
12    void Start()
13    {
14        agent = GetComponent<NavMeshAgent>();
15    }
16
17    // Update is called once per frame
18    void Update()
19    {
20        agent.SetDestination(Player.transform.position);
21    }
22
23    void OnCollisionEnter(Collision coll)
24    {
25        if (coll.collider.CompareTag("Bullet"))
26        {
27            energy -= 1;
28        }
29        else return;
30        if (energy <= 0)
31        {
32            Timer.score += 10;
33            Destroy(this.gameObject, 0.0f);
34        }
35    }
36 }
37
38
39
40
```

Nav Mesh Agent

Agent Type: Humanoid
Base Offset: 0

Steering

Speed: 15
Angular Speed: 120
Acceleration: 8
Stopping Distance: 0
Auto Braking: ☒

Obstacle Avoidance

Radius: 0.5
Height: 2
Quality: High Quality
Priority: 50

Path Finding

Auto Traverse Off Mesh: ☒
Auto Repath: ☒
Area Mask: Mixed...

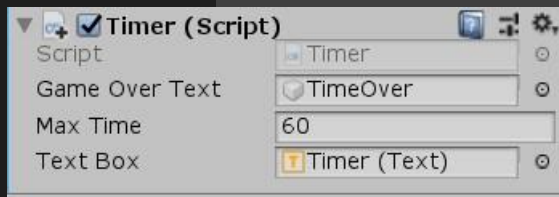
Dragon Move (Script)

Script: DragonMove
Player: Assault_Rifle_01_F
Agent: None (Nav Mesh Age
Energy: 1



핵심코드

```
Timer.cs [X]
기타 파일 Timer
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.UI;
5
6 public class Timer : MonoBehaviour
7 {
8     [SerializeField] GameObject gameOverText;
9     public float maxTime = 60;
10    private float currentTime;
11    public Text textBox;
12    Image timeBar;
13
14    public static int score;
15
16    // Use this for initialization
17    void Start()
18    {
19        gameOverText.SetActive(false);
20        timeBar = GetComponent<Image>();
21
22        score = 0;
23        textBox.text = maxTime.ToString();
24        currentTime = maxTime;
25    }
26
27    // Update is called once per frame
28    void Update()
29    {
30        textBox.text = Mathf.Round(maxTime).ToString();
31        textBox.text = (int)currentTime + "초\nSCORE : " + score;
32
33        if (currentTime > 0)
34        {
35            currentTime -= Time.deltaTime;
36            timeBar.fillAmount = currentTime / maxTime;
37        }
38        else
39        {
40            gameOverText.SetActive(true);
41            Time.timeScale = 0;
42        }
43    }
44
45
46
47
```



핵심코드



프로젝트
시연

총게임이라고 해서 어려울 것 같지만 이 게임은 간단하고 쉬워서 모든 연령이 할 수 있다. 간단한 게임으로 스트레스도 풀고 무서운 게임이 아니기 때문에 부담없이 즐길 수 있다.

‘시작, 일시정지, 게임에서 나가기’와 같은 설정과 레벨을 선택할 수 있는 메뉴를 만들었다면 더 좋았을 것 같다. 타이머보다 빠르게 드래곤을 다 처리했다면 남은 시간에 할 수 있는 것이 없다는 것이 이 게임의 가장 큰 한계점이다. 또한 드래곤의 움직임이 자연스럽지 않다는 것도 한계점이다. 장애물을 랜덤으로 생성시키고 움직임이 자연스럽도록 보완한다면 더 스릴있고 좋은 퀄리티의 게임을 만들 수 있을 것 같다.



자체평가



Q & A