

# TimeManager

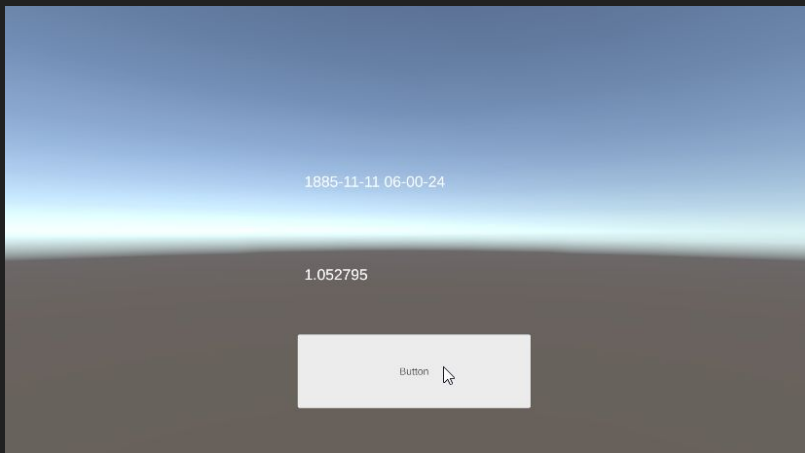
23.08.29 김동준

# TimeManager의 목표

- 게임의 시간관리와 일시정지 기능 구현
  - 요약
  - 사용 방법

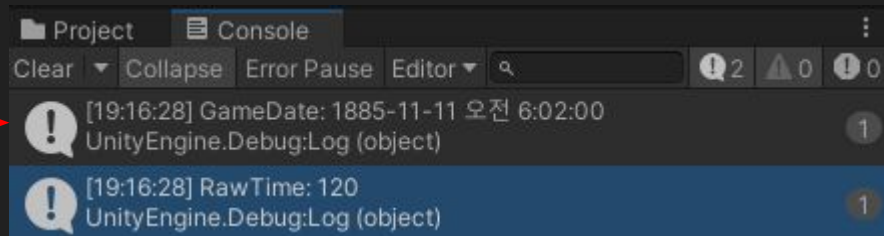
# 요약

- 플레이타임 = 게임내시간 : **48시간**, 실제 게임 진행시간(임시) : **2시간**
  - 실제 시간 초당 게임 내 시간 **24초씩** 증가 (실제 게임 진행시간의 변동 가능 염두)
- 유니티 이벤트를 통해 일시정지 이용 가능
- 실제 게임 진행시간을 저장해 시간 관련 로직 구현 가능



# 사용방법

```
public class TimeManagerTest : MonoBehaviour
{
    [Unity 메시지 | 참조 0개]
    void Start()
    {
        TimeManager.ResetTime(360); // Call ResetTime with savedTime 120 seconds
        Debug.Log("GameDate: " + TimeManager.GameDate);
        Debug.Log("RawTime: " + TimeManager.RawTime);
    }
}
```



TimeManagerTest.cs(다른 스크립트)가

TimeManager.cs의 ResetTime을 불러오고, ResetTime의 매개변수 savedTime에 원하는 값을 넣어

사용할 로직에 savedTime 만큼 더해 원하는 시간값을 얻어온다.

# 사용방법

## 일시정지 기능

원하는 게임 오브젝트 컴포넌트 유니티 이벤트에  
TimeManager 게임오브젝트를 삽입해 이용 가능

