

TimeManager

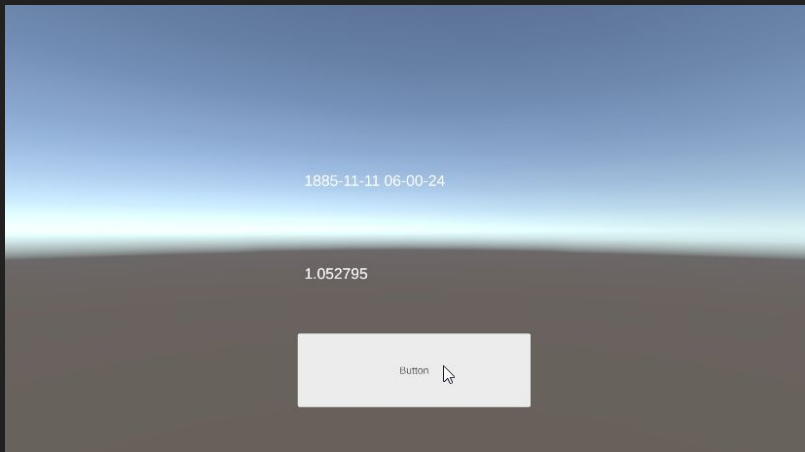
23.08.29 김동준

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 이벤트와 코드를 통해 일시정지 이용 가능
- 실제 게임 진행시간을 저장해 시간 관련 로직 구현 가능

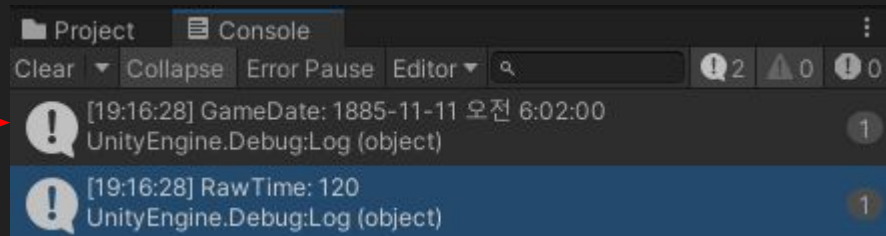


사용방법 - TimeManager.ResetTime()

TimeManager.cs

```
public static void ResetTime(float savedTime)
```

```
public class TimeManagerTest : MonoBehaviour
{
    void Start()
    {
        TimeManager.ResetTime(120); // Call ResetTime with savedTime 120 seconds
        Debug.Log("GameDate: " + TimeManager.GameDate);
        Debug.Log("RawTime: " + TimeManager.RawTime);
    }
}
```



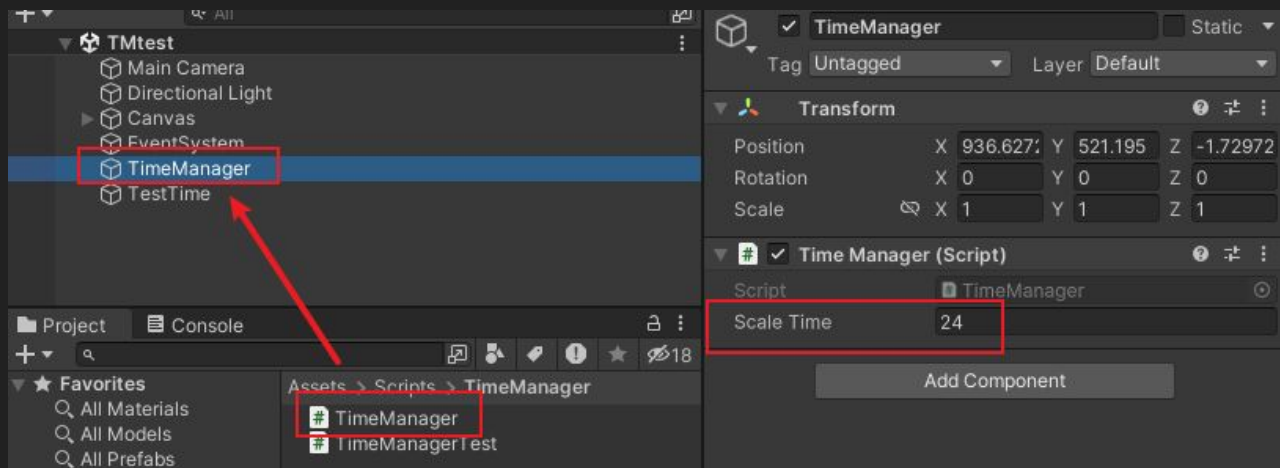
TimeManagerTest.cs(다른 스크립트)가

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

사용할 로직에 시작시간으로 부터 savedTime 만큼 더해 원하는 시간값을 얻어온다.

사용방법 - TimeManager 컴포넌트

- Create Empty로 TimeManager 게임 오브젝트 생성
 - TimeManager는 하나만 존재해야함.
- Scale Time값을 조정해 게임 시간 배율 변경 가능



사용방법 - Paused

1. TimeManagerTest.cs(데모Script)가 TimeManager.cs의 Paused 함수를 가지고 일시정지 기능을 구현 할 수 있다.

```
public class TimeManagerTest : MonoBehaviour
{
    참조 0개
    public void Pause()
    {
        if (TimeManager.Paused)
        {
            TimeManager.Paused = false;
        }
        else
        {
            TimeManager.Paused = true;
        }
    }
}
```

2. 원하는 게임 오브젝트(버튼) 컴포넌트 유니티 이벤트(On Click())에 데모Script 게임오브젝트를 삽입해 이용 가능

