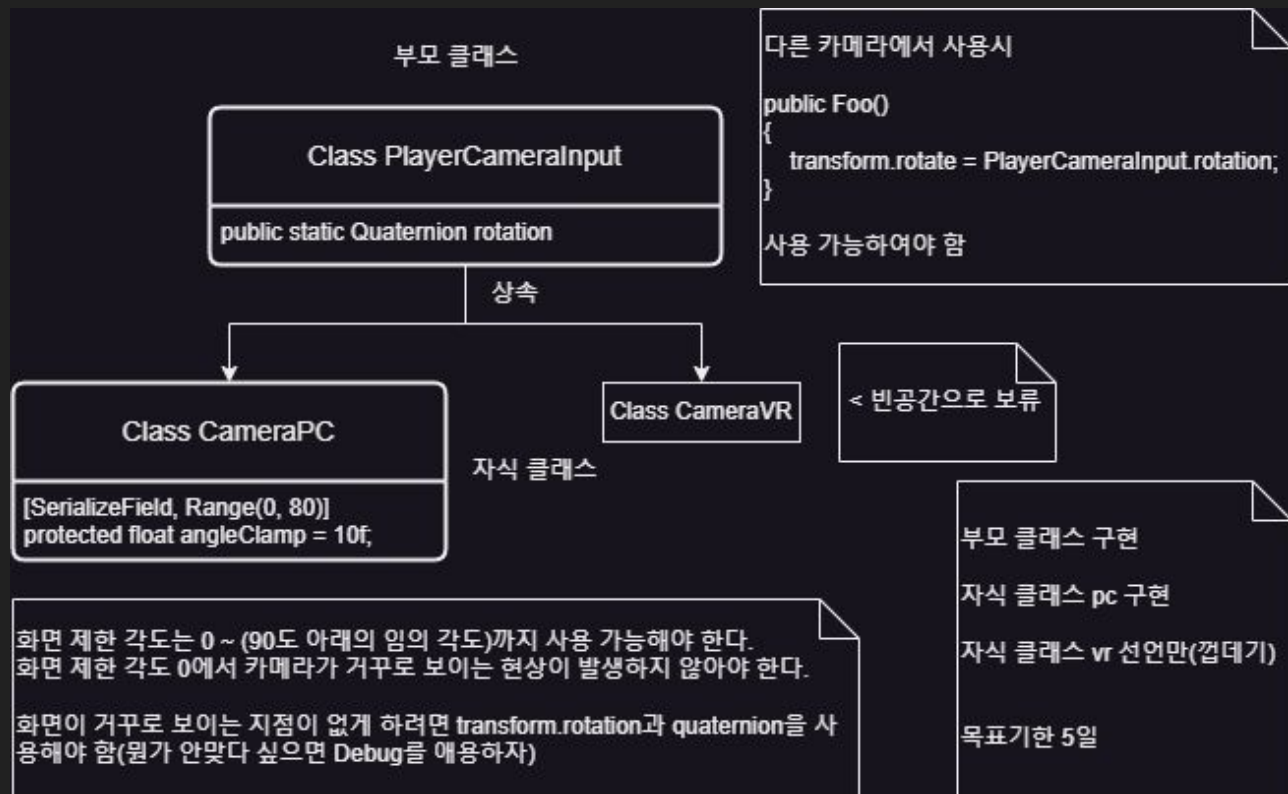


# PlayerCameraInput.cs

- CameraPC.cs

- 퀘스트 내용
- 사용법
- 사용한 기능 설명

# ! very kind quest



요약 : 플랫폼 별 입력과 상관 없이  
회전 값을 부모 클래스에 전달.  
+ 화면 각도 제한 및 거꾸로 보이는 현상 제거.

## 사용방법 극한의 요약

1. GetPositionValue 스크립트를 회전시킬 객체에 할당
2. CameraPC 스크립트를 마우스 입력 값을 가져올 객체에 할당

ex) 플레이어 카메라 움직이고 싶을 때

CameraPC.cd 와 GetPositionValue.cs 스크립트를 둘다 Player에게 넣으면 됨 !

ex) 카메라는 가만히. 증거 오브젝트 회전 시키고 싶을 때

CameraPC 스크립트는 Player. // GetPositionValue 스크립트는 증거 오브젝트에

## 사용 방법 !: 로직 요약

```
public class PlayerCameraInput : MonoBehaviour
{
    public static Quaternion rotation;
```

정적 쿼터니언 로테이션 변수 선언



```
public class CameraPC : PlayerCameraInput
```



```
    rotation = Quaternion.Euler(-mY, mX, 0f);
```

부모 클래스의  
로테이션 변수에 마우스 입력, 화면제한 대입



```
public class GetPositionValue : MonoBehaviour
{
    Unity 메시지 | 참조 0개 | 0번 변경 | 만든 이 0명, 변경 내용 0개
    void Update()
    {
        transform.rotation = PlayerCameraInput.rotation;
```

GetPositionValue 스크립트가  
PlayerCameraInput의 회전값을 반영합니다

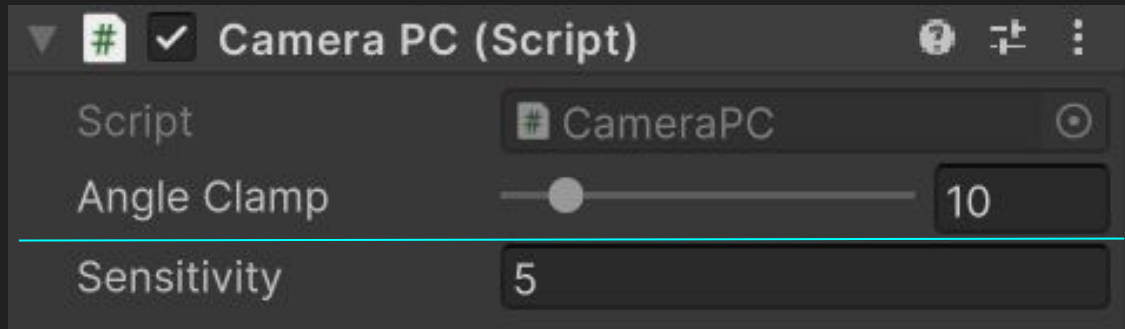
## 유니티 엔진에서 제공하는 Attribute (기여하다)

```
[SerializeField, Range(0, 80)]  
protected float angleClamp = 10f;
```

[SerializeField] : 비공개 필드를 \*직렬화 합니다 인스펙터에서 표시,수정이 가능해집니다.

직렬화 : 현재 데이터를 다른 환경과 통신하기 위한 형식으로 변환하는 과정  
사용하려는 변수 위에 작성하면 됩니다.

Range(min, max): 정수,실수 변수를 인스펙터 창에 슬라이드로 표시하고 범위를 제한합니다.



# CameraPC.cs 의 주요 로직 뜯어보기

```
void Update()  
{  
    inputMouseX = Input.GetAxis("Mouse X") * sensitivity * Time.deltaTime;  
    inputMouseY = Input.GetAxis("Mouse Y") * sensitivity * Time.deltaTime;
```

배운대로 ! 마우스의 입력 \* 감도 \* 프레임 보정 한 값을 변수에 넣어줍니다.

```
mX += inputMouseX;  
mY += inputMouseY;
```

? 변수에 저장한걸 복합대입 연산자를 사용해 다른 변수에 또 저장하네요 이유는 ?



# CameraPC.cs 의 주요 로직

Rotate와 rotation의 차이인데요 간단히 말해서

Rotate: 현재 회전 값 + 추가 회전 값 이기 때문에

변수에 따로 저장 해주지 않아도 회전 값이 유지됩니다.\*함수

rotation: 자신에게 입력되는 회전 값을 반환합니다.

마우스는 멈추면 0을 반환하기 때문에 마우스를 돌리다가

멈추게 되면 다시 원점으로 돌아오게 됩니다. \*속성

\*때문에 이 차이 + 자이로 센서와 마우스의 차이를 아신다면.

변수에 값을 저장 하는 코드를 작성 할지 안 할지를 결정할 수 있습니다 :)

# CameraPC.cs 의 주요 로직

```
mY = Mathf.Clamp(mY, -angleClamp, angleClamp);
```

Mathf.Clamp는 직역하면 수확기능.조임쇠 입니다

변수의 최소 값과 최대 값을 정해 줄 수 있죠

근데 왜 변수 mY의 값을 할당 해줬는데 또 대입을 하게 되면 마우스 입력이 무의미해지는게 아닌가?

라는 의문을 가질 수 있습니다

하지만 Mathf는 말 그대로 기능이기 때문에 값을 대입하는것이 아닌

최대,최소만 정의해주는 도구일뿐으로 대입을 해도 결과 값에는 변화가 없습니다