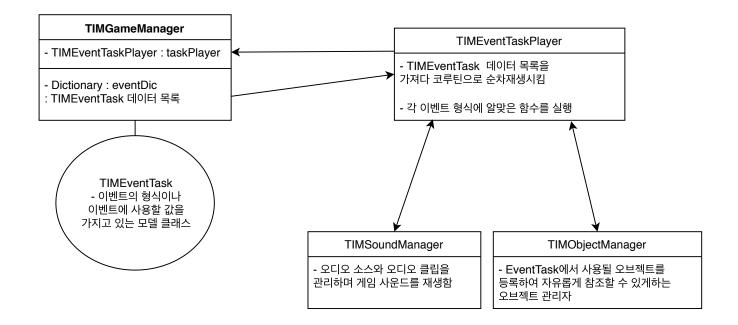
작성자 : Ted 작성일 : 2019.12.16 수정자 : Ted 최종수정 2019.12.16



## 적용 방법

- 1. 프로젝트에 TIMEnt.Unity 패키지 임포트
- 2. 각 프로젝트에 알맞은 VR/AR SDK 설치
- 3. TIMGameManger 프리팹을 하이어라키에 등록
- 4. Menu TIMEnt\_Unity-Init Object 를 선택하여 TIMObjectManager 와 TIMSoundManager 를 생성
- 5. Unity Menu-TIMEnt\_Unity-Set ProjetType VR//AR : 프로젝트 타입 선택하여 해당 타입에 맞는 전처리 지시어 추가
- 6. TIMObjectManager 에 앞으로 컨트롤 할 게임오브젝트 등록
- 7. TIMSoundManager 에 사용 할 오디오 파일과 오디오소스 등록
- 8. 기획서의 각 장면에 맞게 TIMGameManager- InitData 에서 각 이벤트 별 TIMEventTask 객체를 생성해 Dictionary에 추가해 줌
- 9. 플레이하여 테스트