|  |  |
| --- | --- |
| 9/13 | json |
| 9/15 | 슬롯 작동 데이터 플로우 |
| 9/21 | 화면상에 클릭을 하면 흰색의 Cude,Sphere,Cylinder 오브젝트를 랜덤으로 하나 생성한다.  마우스로 각 오브젝트를 선택한뒤 이동하면 마우스 움직임에 따라 다음과 같은 특성으로 오브젝트를 이동할수 있다.  - Sphere: 이동에 제한이 없다.  - Cude : 상하좌우 4방향으로만 이동하며, 마우스이동 값인 x,y중 큰값을 따른다.  - Cylinder : 상하로만 이동가능하다.  선택된 오브젝트는 빨강으로 변경되며 선택이 해제되면 다시 흰색으로 변경된다.  \* 코딩규칙.  1.UGUI EventSystem 이벤트들을 상속받는 클래스를 하나 만들고 마우스 이벤트를 전달받을수 있도록 한다.  (전체화면의 스프라이트를 생성하고 각 이벤트를 전달받는 스크립트를 만듬.IDragHandler, IPointerDownHandler등등을 상속받음)  2.오브젝트들을 제어하는 클래스를 따로 만든다음 Singleton화 한다. ObjectManager라고 명명하고 이곳에서 각 오브젝트들의 메소드들을 호출할수 있어야 한다.  ObjectManager가 오브젝트의 빌더클래스를 담당한다.    3.각 오브젝트들은 Interface또는 abstract클래스에서 상속을 받으며, ObjectManager가 호출하는 메소드는 interface/abstract를 통한다(제네릭).    4.색상을 변경할때 쉐이더 프로퍼티를 통해서 변경한다. |
| 9/22 | \*\*sound  Sound.Play("")  Sound.PlayBg("")  Resoure/Sounds -> 용량 큰것  Load Type : Streaming |