===================================

【보충 설명】

===================================

-----------------------------------

• Androdid 이외의 타깃 기기에 관하여

-----------------------------------

프로젝트 파일 안에 있는 이미지 파일은 Android 외의 다른 타깃을 위해 설정되어 있지 않습니다.

iOS에서 이미지를 깔끔하게 출력하고 싶다면 스프라이트 임포터의 iOS 설정 항목에서 깔끔하게 표시되는 압축 형식을 지정하기 바랍니다.

-----------------------------------

• NinjaSlasherX\_UnityPro 폴더에 관하여

-----------------------------------

NinjaSlasherX\_UnityPro 폴더에 있는 파일들은 Unity PRO에 최적화한 프로젝트 파일들입니다. 그리고 일부 소스 코드는 이 책에서 설명하지 않은 방법으로 최적화 작업을 한 것들입니다. Unity Free 버전에서도 실행과 빌드를 할 수는 있겠지만 처리 속도를 빠르게 하기 위한 Sprite Packer와 같은 설정은 무시될 것이므로 이 점 양해바랍니다.

그 외 자세한 사항은 readme\_UnitPro.txt를 참조하기 바랍니다.

[최적화한 내용]

* BaseCharacterController.cs (UnityFree에서도 사용 가능합니다)

→처리 속도를 높이기 위해 접지 판정에 사용된 Physics2D.OverlapPointAll를 Physics2D.OverlapPointNonAlloc로 변경

→카메라 밖으로 나가면 접지 판정을 무효화한다

* UnityPRO에 포함된 Sprite Packer를 이용하여 아틀라스 형식으로 만들고 처리 속도가 높아지도록 가공함
* UnityPRO에 포함된 Static Cast를 이용하여 처리 속도를 높임

위와 같이 처리 속도를 높이기 위해 변경했고 그로 인해 처리가 누락되는 현상이 줄어들었습니다.