

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class main_camera : MonoBehaviour
{
    void Awake()
    {
        Screen.sleepTimeout = SleepTimeout.NeverSleep; //게임 실행 중 화면이 꺼지지 않도록 함
        Screen.SetResolution(720, 1280, true); //화면 해상도 고정
    }

    // Use this for initialization
    void Start()
    {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        //모바일 상에서 back버튼 클릭 시, App이 종료되도록 함
        if (Application.platform == RuntimePlatform.Android)
        {
            if (Input.GetKey(KeyCode.Escape))
            {
                //dialog or Exit
                Application.Quit();
            }
        }
    }
}

```