

```

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

public class mode_hard : MonoBehaviour {

    //item 모드와 hard 모드 상태를 나타내기 위한 용도
    int item_state;
    public int hard_state;

    // Use this for initialization
    void Start()
    {
        //mode_item 스크립트에서 item 모드 상태를 읽어와서 변수 item_state에 저장
        item_state = GameObject.FindWithTag("tag_item_mode").GetComponent<mode_item>().item_state;

        //기본 모드는 item 모드니까 맨 처음 초기화 시 hard 모드는 0, item 모드는 1.
        hard_state = 0;
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        //hard 모드일 경우,
        if (item_state == 0 && hard_state == 1)
        {
            //어두운 회색이었던 hard 모드의 cube를 미리 지정해 놓은 mode_hard라는 material로 변경
            gameObject.GetComponent<MeshRenderer>().material = Resources.Load("mode_hard") as
Material;

            //그리고 계속 회전 시킨다
            transform.Rotate(new Vector3(0, 150, 0) * Time.deltaTime);
        }
    }

    void OnMouseDown()
    {
        Debug.Log("hard mode(빨간색) 클릭");

        //위에서 어두운 회색이었던 hard 모드의 cube material을 변경했으니, item 모드의 cube를
어두운 회색으로 변경
        GameObject.FindWithTag("tag_item_mode").GetComponent<MeshRenderer>().material =
Resources.Load("mode_none") as Material;

        //item 모드에서 hard 모드로 변경하기 위한 변수 변경
        hard_state = 1;
        item_state = 0;
        GameObject.FindWithTag("tag_item_mode").GetComponent<mode_item>().item_state = 0;
    }
}

```

