

```

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

public class ButtonClickEvent : MonoBehaviour {

    //재생시킬 노래를 담고 있는 변수 (비효율적이라 바꿀 예정)
    public AudioClip track_num1;
    public AudioClip track_num2;

    //양 옆, 투명하게 되어있는 버튼. 클릭 시 cube가 회전하고 노래가 바뀜
    GameObject btn;

    //버튼 클릭 시, 회전하는 cube를 지정하기 위함
    GameObject cube;

    // Use this for initialization
    void Start()
    {
        //버튼 클릭 시, 회전하는 cube 지정
        cube = GameObject.FindGameObjectWithTag("cube");

        //App을 실행시키고 나서, 맨 처음 재생될 곡을 지정
        SoundManager.instance.RandomizeSfx(track_num1, track_num1);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
    }

    public void OnBtnClick(GameObject obj)
    {
        //left 버튼 클릭 시,
        if (obj == GameObject.FindWithTag("Lbtn"))
        {
            Debug.Log("Left 버튼 클릭");

            //left버튼 클릭 시, 재생될 곡을 지정
            SoundManager.instance.RandomizeSfx(track_num1, track_num1);

            //버튼 클릭으로 90도 마다 '부드럽게' 회전 시키기 위한 용도. 아직 구현 중
            //GameObject.Find("cube").GetComponent<rotate>().whatBtnClick = 'L';
            //GameObject.Find("cube").GetComponent<rotate>().whatBNClick = 1;

            //targetPosition = new Vector3(0, -90, 0);
            //cube.transform.Rotate(targetPosition);
        }
        //Right 버튼 클릭 시,
    }
}

```

```
else if (obj == GameObject.FindWithTag("Rbtn"))
{
    Debug.Log("Right 버튼 클릭");

    //right버튼 클릭 시, 재생될 곡을 지정
    SoundManager.instance.RandomizeSfx(track_num2, track_num2);

    //버튼 클릭으로 90도 마다 '부드럽게' 회전 시키기 위한 용도. 아직 구현 중
    //GameObject.Find("cube").GetComponent<rotate>().whatBtnClick = 'R';
    //GameObject.Find("cube").GetComponent<rotate>().whatBNClick = 1;

    //targetPosition = new Vector3(0, 90, 0);
    //cube.transform.Rotate(targetPosition);
}
}
```