

```

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

public class menuEvent : MonoBehaviour {

    //gameObject menu 전체를 나타냄
    GameObject menu;

    //menu가 펼쳐졌는지, 접혔는지를 나타내는 변수
    public int onoff;

    //메뉴가 올라가고 내려가는 속도
    float speed = 5.0f;

    //메뉴가 접혀져있는, App 시작 당시 위치 저장 변수
    Vector3 pos = new Vector3(0, 500.0f, 0);

    //메뉴가 어디까지 내려올 것인가에 대한 위치 저장 변수(구현 단계라 아직 미사용)
    Vector3 resetPos;

    void Start()
    {
        //menu를 지정
        menu = GameObject.Find("menu");

        //menu의 처음 위치 지정
        pos = menu.transform.position;

        //3으로 초기화. App 실행 후 메뉴를 처음 클릭하기 전까지는 3
        onoff = 3;
    }

    void Update()
    {
        //메뉴가 펼쳐져야할 때, 350.0f 위치까지 내려옴
        if (onoff == 1 && menu.transform.position.y >= 350.0f)
        {
            menu.transform.Translate(new Vector3(0, -10.0f, 0) * speed);
        }

        //메뉴가 접혀야할 때, 원래 위치까지 올라감
        else if (onoff == 0 && menu.transform.position.y < pos.y)
        {
            menu.transform.Translate(new Vector3(0, 10.0f, 0) * speed);
        }
    }

    public void clickbtn()
    {
        //메뉴가 접혀있을 때, 펼친다
    }
}

```

```
if (onoff == 3 || onoff == 0)
{
    onoff = 1;
    Debug.Log("click되서 onoff 변수를 1로 바꿨당 = " + onoff);
}

//메뉴가 펼쳐져있을 때, 접는다
else if (onoff == 1)
{
    onoff = 0;
    Debug.Log("click되서 onoff 변수를 0로 바꿨당 = " + onoff);
}
}
```