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);

}

}

}