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();

}

}

}

}