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);

}

}

}