using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class mode\_hard : MonoBehaviour {

//item 모드와 hard 모드 상태를 나타내기 위한 용도

int item\_state;

public int hard\_state;

// Use this for initialization

void Start()

{

//mode\_item 스크립트에서 item 모드 상태를 읽어와서 변수 item\_state에 저장

item\_state = GameObject.FindWithTag("tag\_item\_mode").GetComponent<mode\_item>().item\_state;

//기본 모드는 item 모드니까 맨 처음 초기화 시 hard 모드는 0, item 모드는 1.

hard\_state = 0;

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

//hard 모드일 경우,

if (item\_state == 0 && hard\_state == 1)

{

//어두운 회색이었던 hard 모드의 cube를 미리 지정해 놓은 mode\_hard라는 material로 변경

gameObject.GetComponent<MeshRenderer>().material = Resources.Load("mode\_hard") as Material;

//그리고 계속 회전 시킨다

transform.Rotate(new Vector3(0, 150, 0) \* Time.deltaTime);

}

}

void OnMouseDown()

{

Debug.Log("hard mode(빨간색) 클릭");

//위에서 어두운 회색이었던 hard 모드의 cube material을 변경했으니, item 모드의 cube를 어두운 회색으로 변경

GameObject.FindWithTag("tag\_item\_mode").GetComponent<MeshRenderer>().material = Resources.Load("mode\_none") as Material;

//item 모드에서 hard 모드로 변경하기 위한 변수 변경

hard\_state = 1;

item\_state = 0;

GameObject.FindWithTag("tag\_item\_mode").GetComponent<mode\_item>().item\_state = 0;

}

}