



메모리편의점

제목: 메모리편의점

참여 인원 : 개발자 2명, 디자이너 1명

장르: 퍼즐게임

개발기간: 2020.02~2020.05

개발환경: Unity, Visual Studio

나의작업파트: 미니게임 구현, admob

사용 스킬 : Touch, PlayerPrefs, Google AdMob

플레이스토어 :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DC.PA>

배열에 오브젝트 삽입

```
theArray = Object_Tr.GetComponentsInChildren<Transform>();  
inputitem.Clear();  
  
foreach (Transform path_obj in theArray)  
{  
    if (path_obj != this.transform)  
    {  
        inputitem.Add(path_obj);  
    }  
}
```

자식 오브젝트들을 모두 배열에 집어넣는 방식

오브젝트 움직이기

```
void Movegameobject()
{
    if (Input.touchCount > 0)
    {
        Touch touch = Input.GetTouch(0);
        if (touch.phase == TouchPhase.Moved)
        {
            this.transform.position = touch.position;
        }
    }
    else
        Destroy(gameObject);
}
```

```
void InputGameObject()
{
    if (inputs)
    {
        if (Input.touchCount == 0)
        {
            g.transform.GetChild(0).gameObject.SetActive(true);
            Game_02CS.instance.num++;
        }
    }
    if (input1)
    {
        if (Input.touchCount == 0)
        {
            Game_02CS.instance.SoundStart(1);
            Game_02CS.instance.Success = false;
            Game_02CS.instance.res.SetActive(true);
            g.transform.GetChild(0).gameObject.SetActive(true);
        }
    }
}
```

Touch카운트로 오브젝트를 터치좌표로 움직이며 물건을 갖다놓았는지 체크

스테이지 저장

```
if (!PlayerPrefs.HasKey("StageNum"))  
{  
    Stage = 1;  
    PlayerPrefs.SetInt("StageNum", Stage);  
}  
Stage = PlayerPrefs.GetInt("StageNum");
```

```
Stage = NextStage++;  
PlayerPrefs.SetInt("StageNum", Stage);
```

현재 스테이지를 `playerprefs`로 저장과 불러오기

GoogleAdmob

```
public void Start()
{
    UNITY_ANDROID
        string appId = " ";
    if UNITY_IPHONE
        string appId = "unexpected_platform";
    else
        string appId = "unexpected_platform";
    #endif

    // Initialize the Google Mobile Ads SDK.
    MobileAds.Initialize(appId);

    this.RequestBanner();
}

참조 1개
private void RequestBanner()...
```

GoogleAdmob 광고기능

정답 버튼 세팅

```
IEnumerator moleMoving()
{
    while (Timecost > 0)
    {
        int i = Random.Range(1, 10);
        Btn.Add(i);
        mole[i].GetComponent<Image>().sprite = Btncolor[1];
        yield return new WaitForSeconds(stagenum);

        mole[i].GetComponent<Image>().sprite = Btncolor[0];
        yield return new WaitForSeconds(0.2f);
        Timecost--;
    }
}
```

스테이지 마다 빨라지는 방식으로 정답으로 눌러야하는 버튼을 세팅한다.

게임영상

<https://www.youtube.com/shorts/jhYNMMZ88-Q> - 2스테이지

<https://www.youtube.com/shorts/TyJbYPGjB08> - 4스테이지