using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class main\_kettei\_effect : MonoBehaviour

{

public GameObject main\_kettei\_tenntou1;

public GameObject main\_kettei\_tenntou2;

public GameObject main\_kettei\_chara1;

public float tenntou1\_A = 0;

public float tenntou2\_A = 0;

public float chara1\_A = 0;

public float tenntou1\_Aspeed = 0;

public float tenntou2\_Aspeed = 0;

public float chara1\_Aspeed = 0;

public bool KetteiON;

public bool X;

// Use this for initialization

void Start()

{

main\_kettei\_tenntou1.GetComponent<SpriteRenderer>().color = new Color(255f / 255f, 255f / 255f, 255f / 255f, tenntou1\_A / 255);

main\_kettei\_tenntou2.GetComponent<SpriteRenderer>().color = new Color(255f / 255f, 255f / 255f, 255f / 255f, tenntou2\_A / 255);

main\_kettei\_chara1.GetComponent<SpriteRenderer>().color = new Color(255f / 255f, 255f / 255f, 255f / 255f, chara1\_A / 255);

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

Kettei();

}

void WindMoveStart()

{

KetteiON = true;

Debug.Log("決定START");

}

void Kettei()

{

if (KetteiON)

{

main\_kettei\_tenntou1.GetComponent<SpriteRenderer>().color = new Color(255f / 255f, 255f / 255f, 255f / 255f, tenntou1\_A / 255);

Debug.Log(main\_kettei\_tenntou1.GetComponent<SpriteRenderer>().color);

main\_kettei\_tenntou2.GetComponent<SpriteRenderer>().color = new Color(255f / 255f, 255f / 255f, 255f / 255f, tenntou2\_A / 255);

Debug.Log(main\_kettei\_tenntou2.GetComponent<SpriteRenderer>().color);

main\_kettei\_chara1.GetComponent<SpriteRenderer>().color = new Color(255f / 255f, 255f / 255f, 255f / 255f, chara1\_A / 255);

Debug.Log(main\_kettei\_chara1.GetComponent<SpriteRenderer>().color);

tenntou1\_A += tenntou1\_Aspeed;

if (tenntou1\_A >= 255)

{

tenntou2\_A += tenntou2\_Aspeed;

}

if (tenntou2\_A >= 255)

{

chara1\_A += chara1\_Aspeed;

}

if (chara1\_A >= 255)

{

GameObject.Find("kettei").GetComponent<main\_kettei\_effect>().enabled = false;

}

}

}

}