

2D 슈팅게임 만들기

1. Scene, UGUI (유니티 UI시스템)
2. Input Event (사용자 입력 이벤트 처리)
3. Instantiate & Destroy (개체의 생성과 파괴)
4. Polymorphism (다형성)
5. Singleton (싱글톤)
6. Coroutine (코루틴)
7. Object Pool (오브젝트 풀)
8. Delegate (대리자)
9. File IO (파일 입출력)

소스코드 다운로드

<https://github.com/devYongJun/UFOGame>

무료 리소스 출처

opengameart.org

www.bensound.com

assetstore.unity.com/publishers/1778

씬 구조

**Additive
Scene**

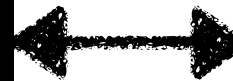
설정씬

결과씬

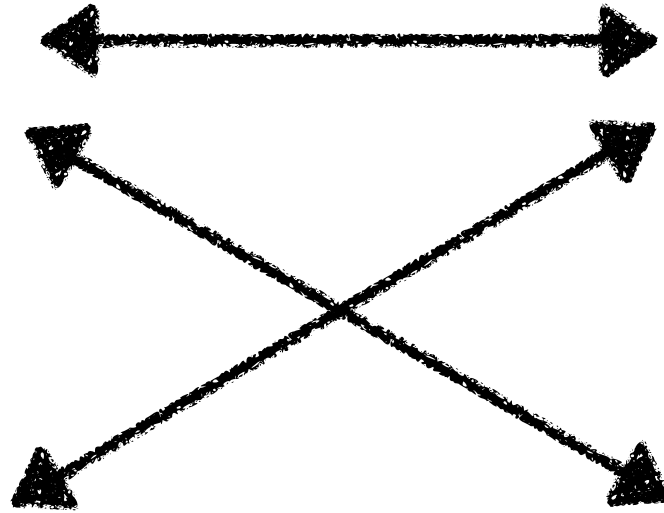
**Active
Scene**

**로비씬
(게임진입점)**

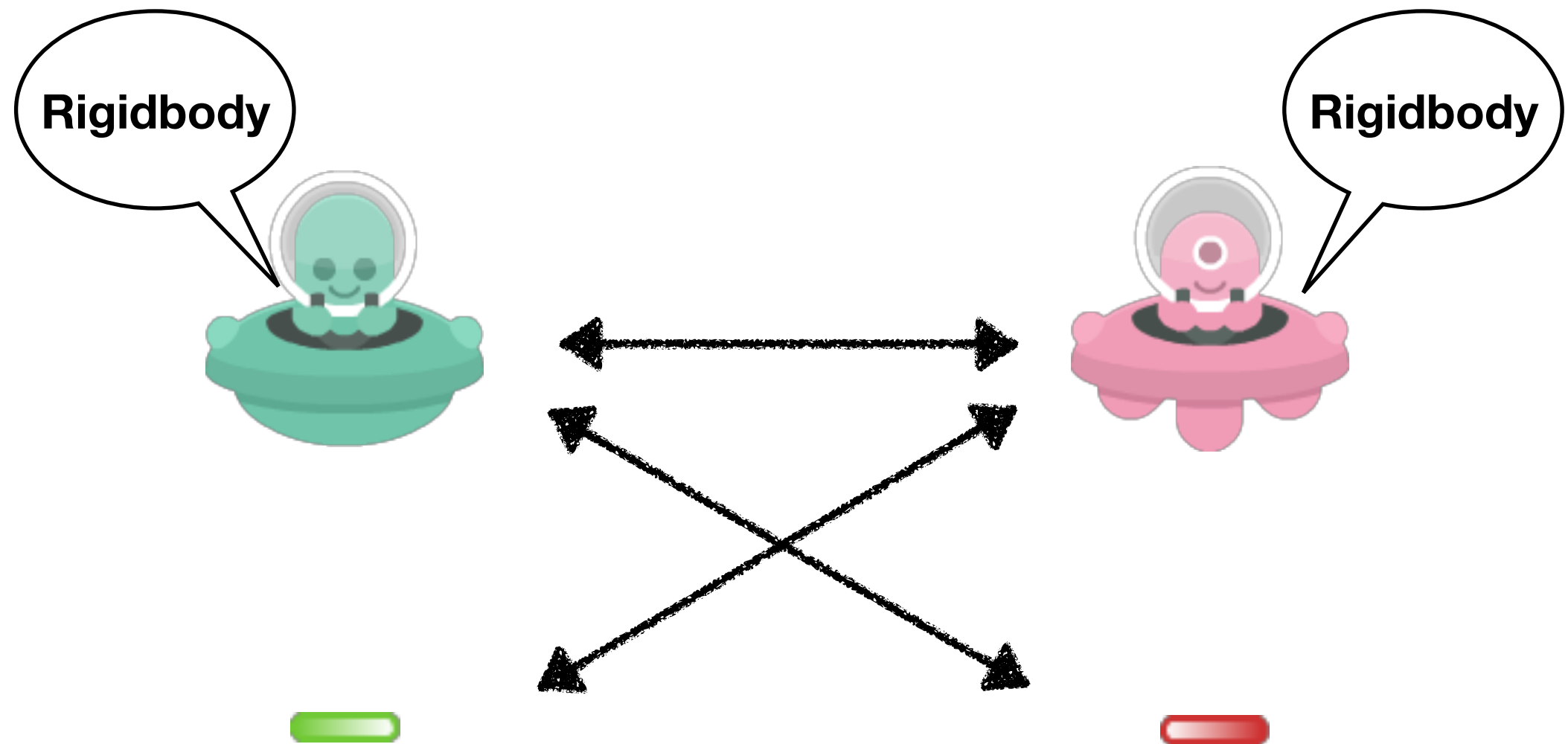
플레이씬



충돌 검사



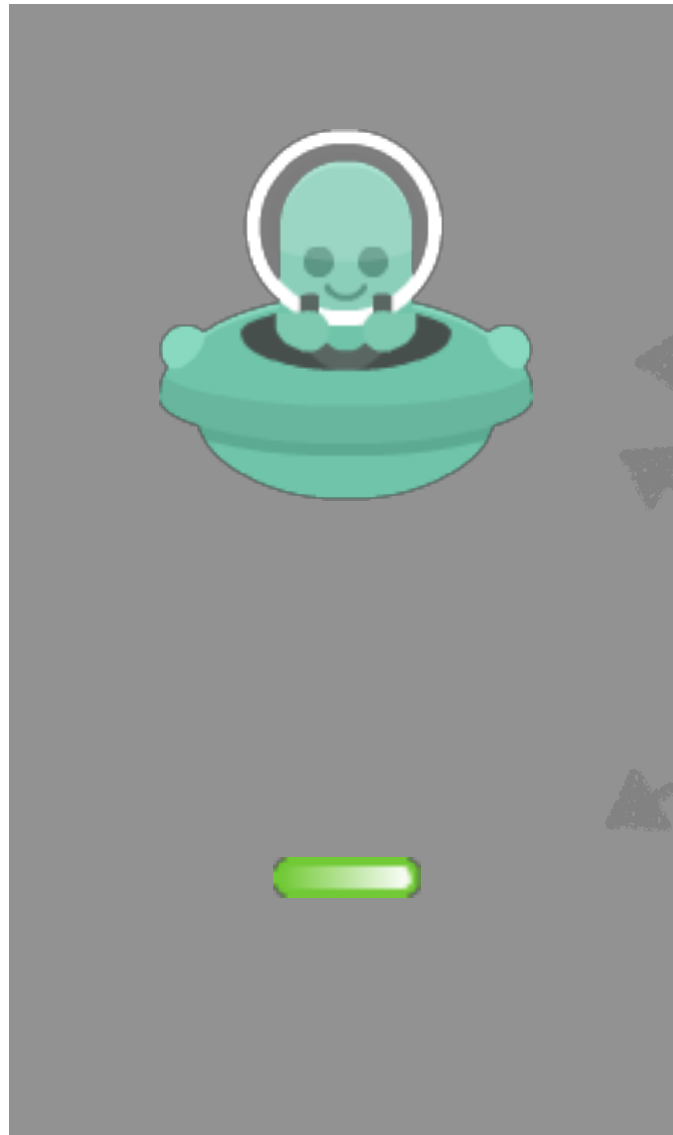
충돌 검사



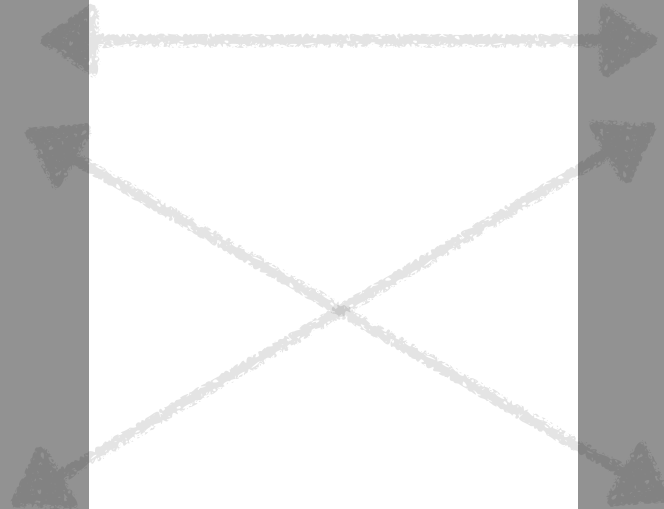
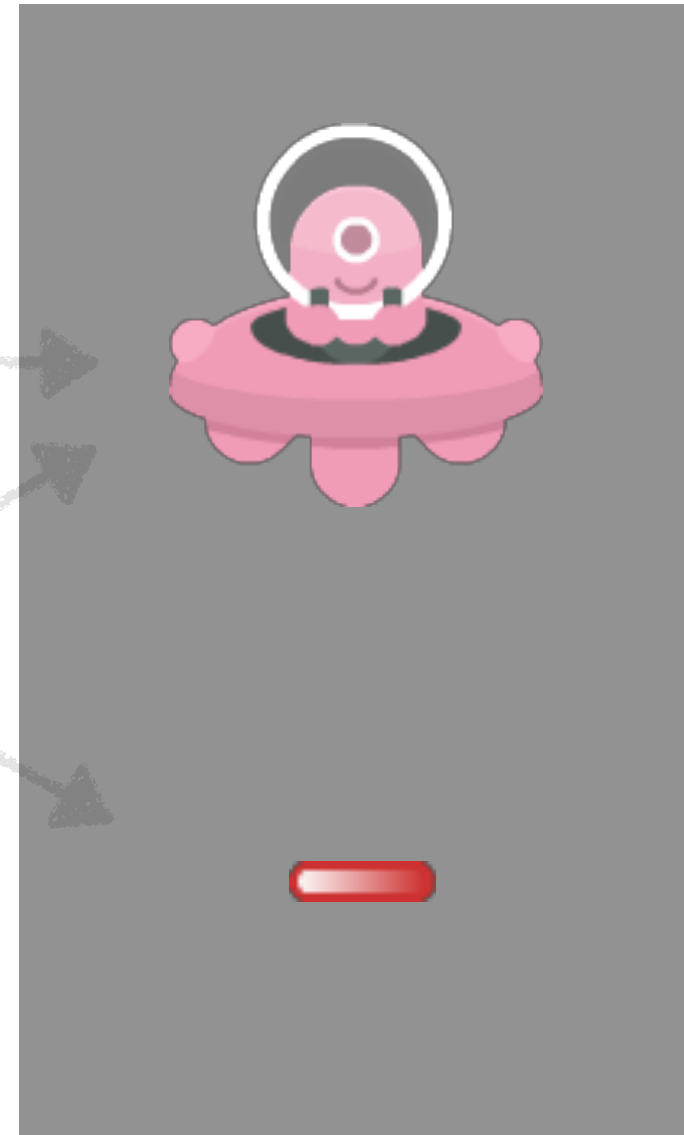
충돌 이벤트 받기위해 **Rigidbody**를 각 우주선객체에 추가

Layer Based Collision

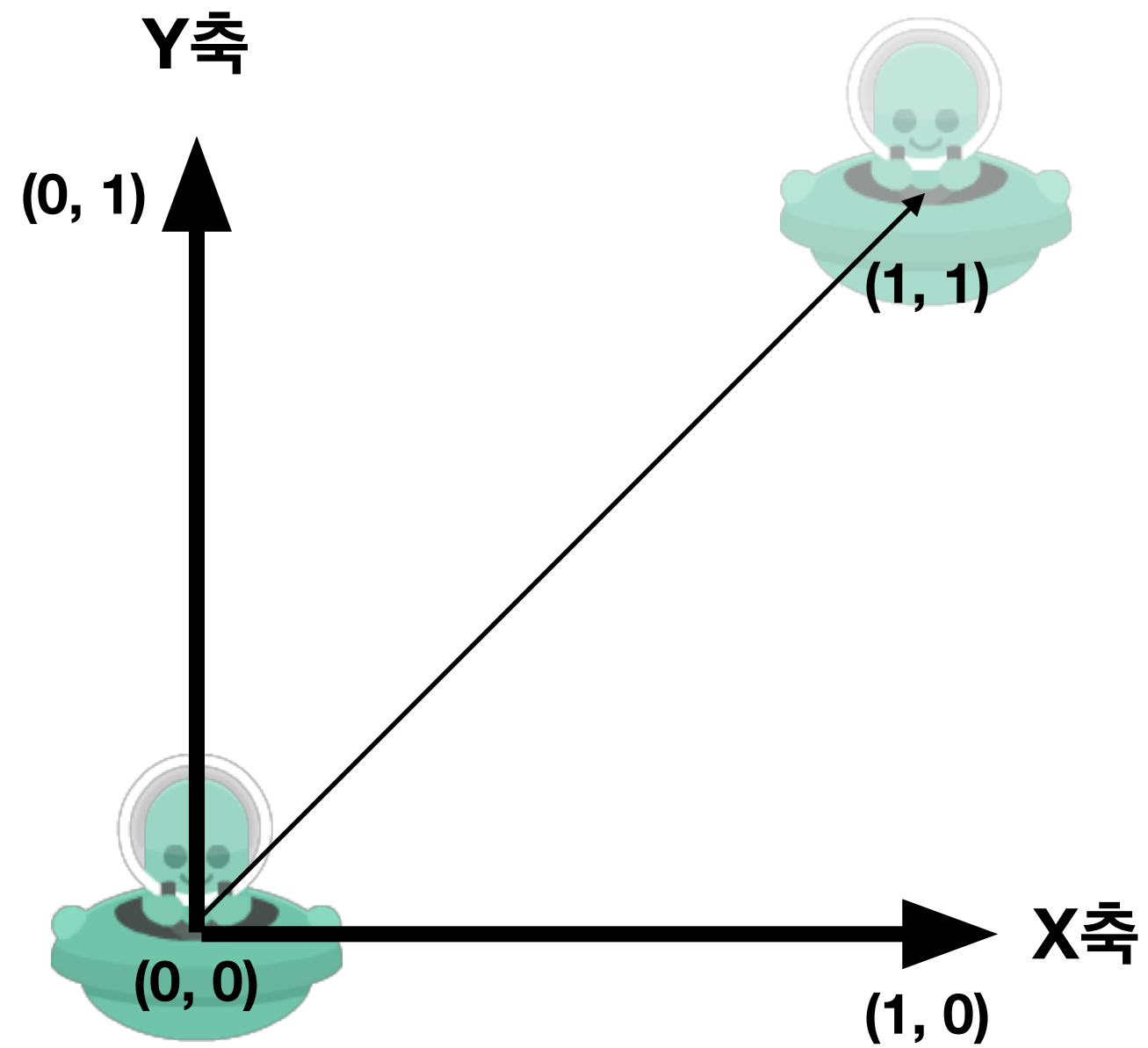
Player Layer



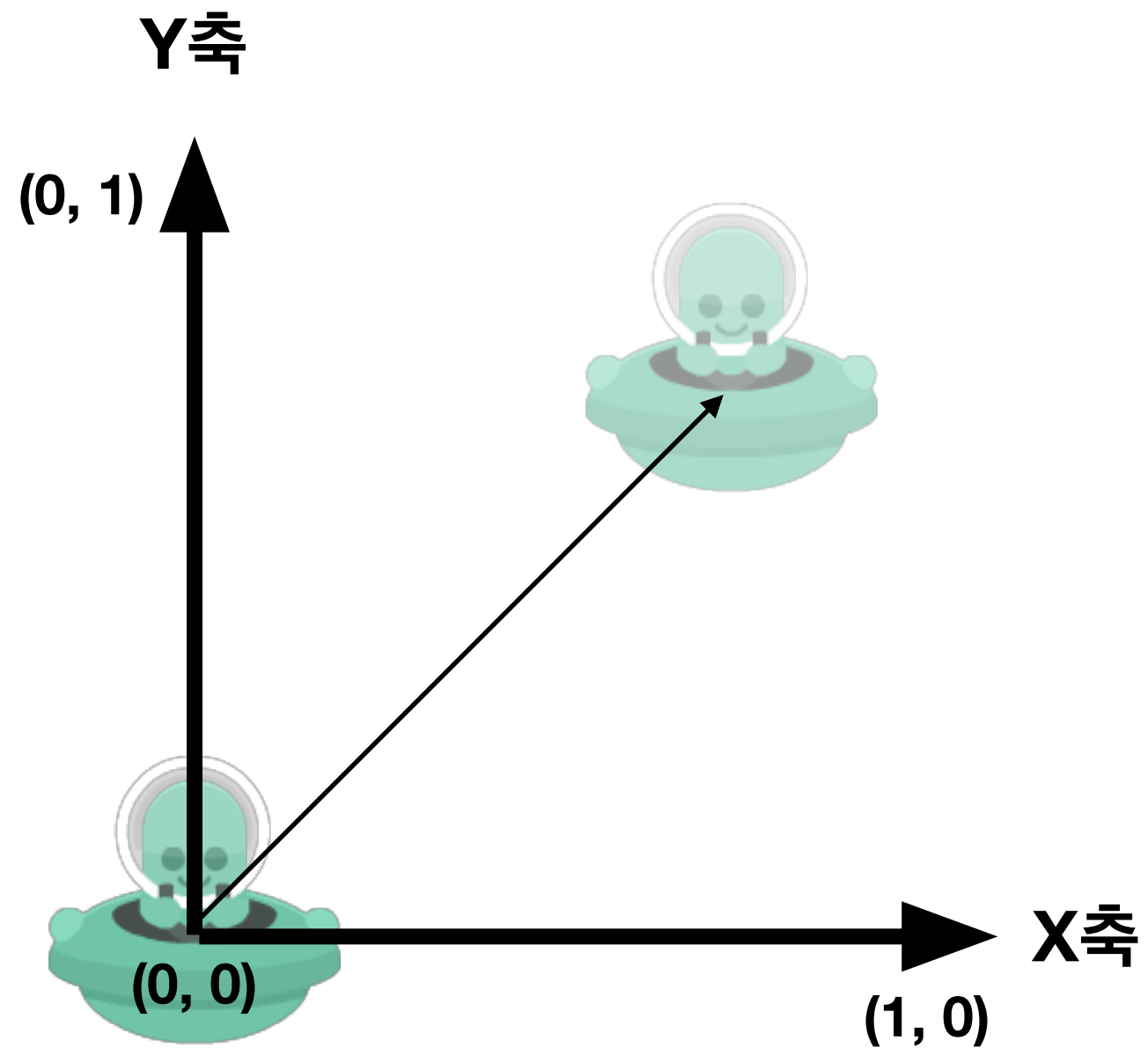
Enemy Layer



같은 레이어내에 오브젝트끼리는 충돌무시 설정



더 많은 거리를 이동함



Normalize(정규화) 통해 벡터의 크기를 1로 만들어 줄 수 있음



생성



파괴

잘은 생성과 파괴는 CPU 부담이 큼 (성능저하)
메모리 단편화
가비지 컬렉터



재사용

보관

오브젝트 풀

