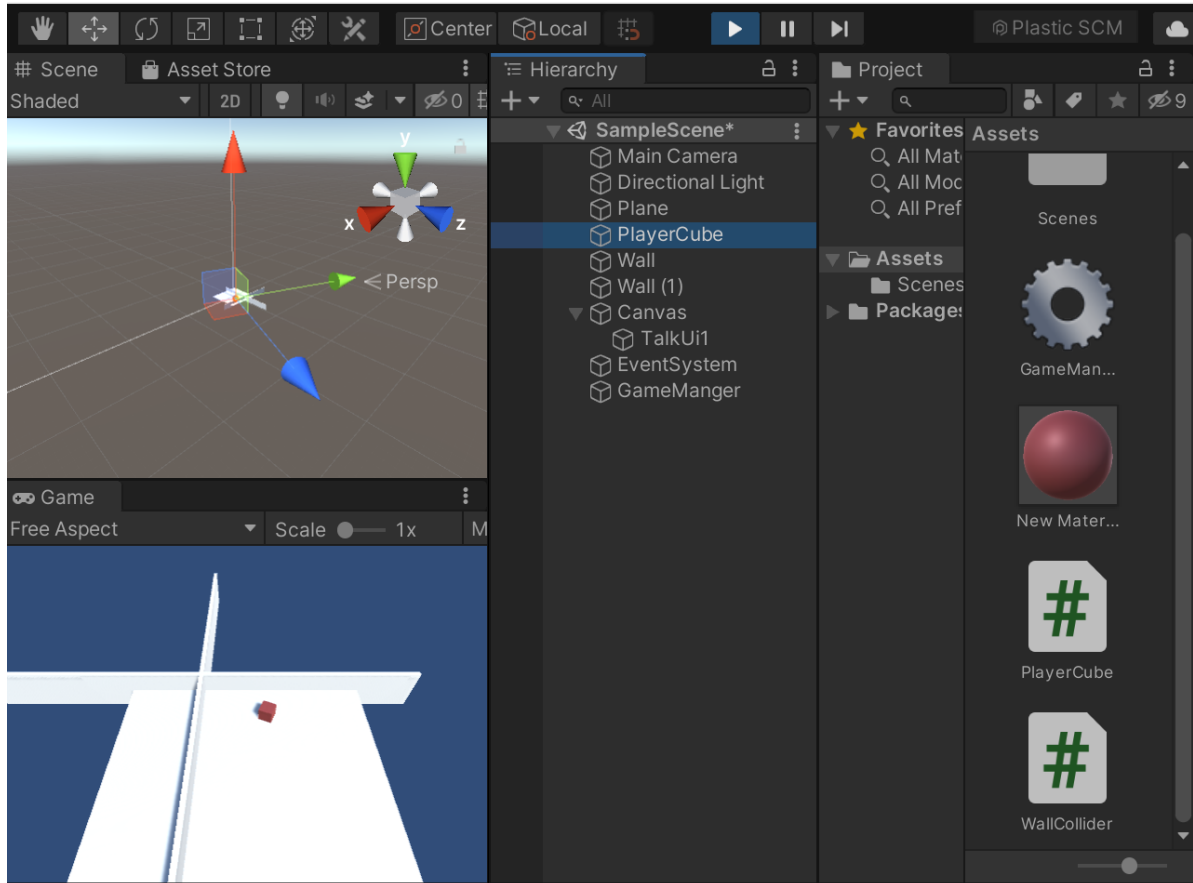


# unity: 색칠하기

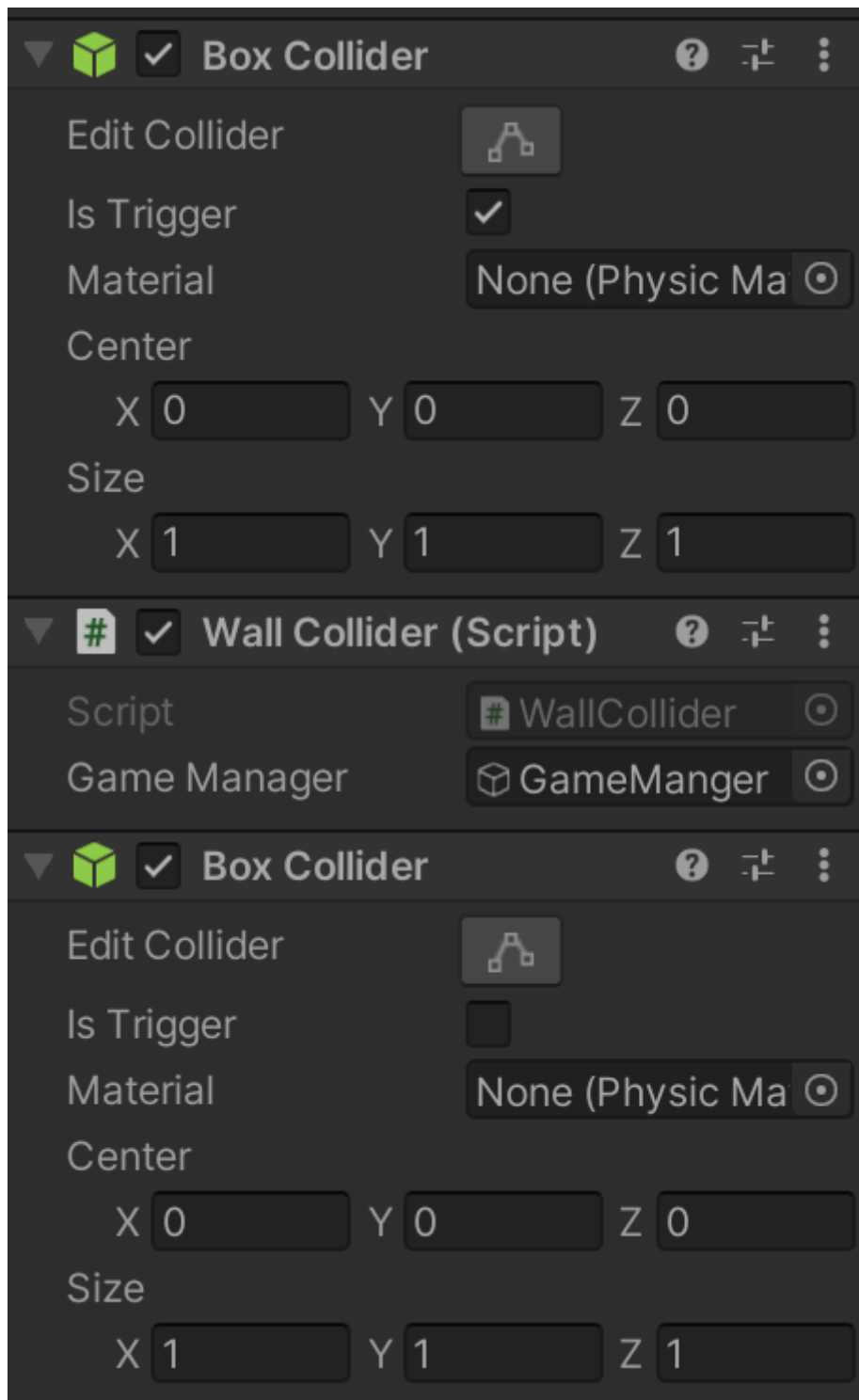
문서를 전체 화면으로 보는 걸 권장합니다.

- unity 구조 : Wall을 사용합니다



## inspector 적용하기

1. Component의 Box Collider > is Trigger를 체크(추가)
  - why? is trigger를 체크하지 않으면 충돌을 하는 물체지만, 체크를 하면 충돌하지 않고 이벤트 공간(충돌을 판별하는 공간)으로 사용가능
2. 그럼 충돌하면서 event도 인식하려면?
  - Box Collider를 하나 더 추가함 => 하나는 이벤트를 인식, 하나는 벽으로서의 역할
3. addComponent로 script를 추가
  - script code를 통해 명령을 할 수 있음
  - ex). 충돌시 색을 바꿔! 충돌이 끝나면 색을 원래대로 되돌려! 등



## code

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class wallCollider : MonoBehaviour
{
    // start is called before the first frame update
    // renderer를 선언 instructor의 mash renderer를 의미
    Renderer myRenderer;
```

```
void Start()
{
    myRenderer = GetComponent<Renderer>();
}

// Update is called once per frame
void Update()
{
}

// OnTriggerStay: 이벤트 공간과 닿고 있거나 닿았으면 실행
void OnTriggerStay(Collider other)
{
    // color는 미리 대략적인 색을 모아둔 지시어
    // instructor > mash renderer > material > color = 빨강 으로 대입
    myRenderer.material.color = Color.red;
}

// OnTriggerExit: 이벤트 공간과 닿음이 해제되면 실행
void OnTriggerExit(Collider other)
{
    myRenderer.material.color = Color.white;
}
}
```