나중에 유니티로 GPS를 사용할 일이 있을 때 사용할 함수

using UnityEngine;

using System.Collections;

using UnityEngine.UI;

using System;

public class GPS : MonoBehaviour {

    bool gpsInit = false;

    LocationInfo currentGPSPosition;

    int gps\_connect = 0;

    double detailed\_num =1.0;//기존 좌표는 float형으로 소수점 자리가 비교적 자세히 출력되는 double을 곱하여 자세한 값을 구합니다.

    public Text text\_latitude;

    public Text text\_longitude;

    public Text text\_refresh;

    // Use this for initialization

    void Start()

    {

        Input.location.Start(0.5f);

        int wait = 1000; // 기본 값

        // Checks if the GPS is enabled by the user (-> Allow location )

        if (Input.location.isEnabledByUser)//사용자에 의하여 좌표값을 실행 할 수 있을 경우

        {

            while (Input.location.status == LocationServiceStatus.Initializing && wait > 0)//초기화 진행중이면

            {

                wait--; // 기다리는 시간을 뺀다

            }

            //GPS를 잡는 대기시간

            if (Input.location.status != LocationServiceStatus.Failed)//GPS가 실행중이라면

            {

                gpsInit = true;

                // We start the timer to check each tick (every 3 sec) the current gps position

                InvokeRepeating("RetrieveGPSData", 0.0001f, 1.0f);//0.0001초에 실행하고 1초마다 해당 함수를 실행합니다.

            }

        }

        else//GPS가 없는 경우 (GPS가 없는 기기거나 안드로이드 GPS를 설정 하지 않았을 경우

        {

            text\_latitude.text = "GPS not available";

            text\_longitude.text = "GPS not available";

        }

    }

    void RetrieveGPSData()

    {

        currentGPSPosition = Input.location.lastData;//gps를 데이터를 받습니다.

        text\_latitude.text ="위도 " +(currentGPSPosition.latitude \* detailed\_num).ToString();//위도 값을 받아,텍스트에 출력합니다

        text\_longitude.text = "경도 " + (currentGPSPosition.longitude \* detailed\_num).ToString();//경도 값을 받아, 텍스트에 출력합니다.

          gps\_connect++;

        text\_refresh.text = "갱신 횟수 : " + gps\_connect.ToString();

    }

}

--api를 사용하기 위한 함수

using System;  
using System.Net;  
using System.Net.Http;  
using System.IO;  
  
namespace ConsoleApp1  
{  
    class Program  
    {  
        static HttpClient client = new HttpClient();  
        static void Main(string[] args)  
        {  
            string url = "http://openapi.tago.go.kr/openapi/service/BusSttnInfoInqireService/getSttnNoList"; // URL  
            url += "?ServiceKey=" + "서비스키"; // Service Key  
            url += "&cityCode=25";  
            url += "&nodeNm=전통시장";  
            url += "&nodeNo=44810";  
            url += "&numOfRows=10";  
            url += "&pageNo=1";  
              
            var request = (HttpWebRequest)WebRequest.Create(url);  
             request.Method = "GET";  
              
            string results = string.Empty;  
            HttpWebResponse response;  
            using (response = request.GetResponse() as HttpWebResponse)  
            {  
                StreamReader reader = new StreamReader(response.GetResponseStream());  
                results = reader.ReadToEnd();  
            }  
              
            Console.WriteLine(results);  
        }  
    }  
}

helloMRcontroller : 레이캐스트를 통해 클릭할 때 효과를 발생시키는 걸 돕는 함수, 즉 클릭을 돕는다.