

# 유니티 스테디

2018 - 05 - 11

# CONTENTS

---

01  
Programming  
Review

02  
Project

03  
Intro

04  
Report

# CONTENTS

---

**01**

Programming  
Review

**02**

Project

**03**

Intro

**TouchToScreen**

**PlayButton**

**Menu**

**FillAmount**

**04**

Report

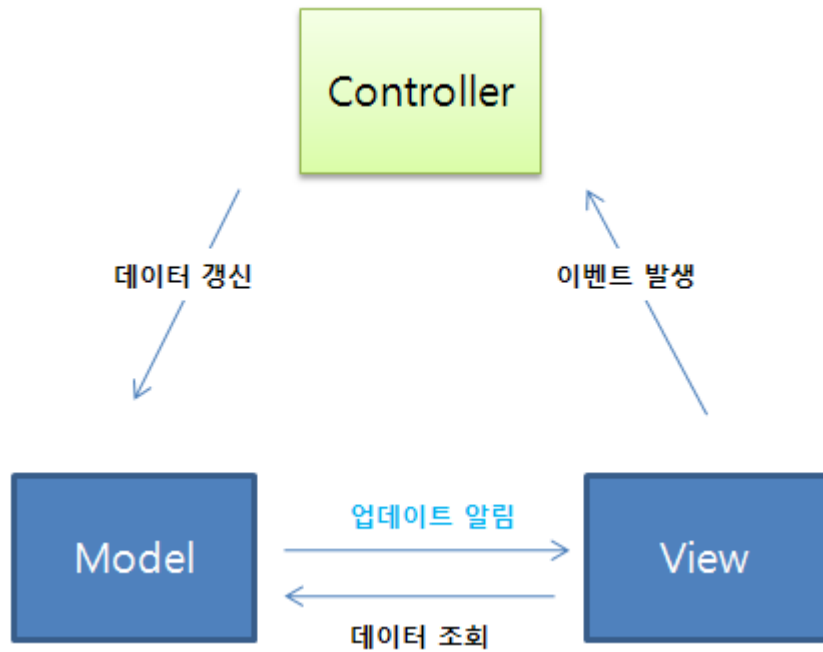
00

시작하기에 앞서

# 00. 시작하기에 앞서

알아둬야 할 것들

## MVC 패턴 (Model, View, Controller)



### - 가장 기본적인 패턴

\* 사용자들이 개발 과정에서 발견된 설계의 노하우를 축적한 것

# 00. 시작하기에 앞서

알아둬야 할 것들

## MVC 패턴 (Model, View, Controller)

(View)

화면

- 명령에 따른 표시
- UI 및 애니메이션

(Model)

비행기

- HP
- Speed
- Damage

(Controller)

컨트롤러

- 공격 명령
- 이동 명령
- 스페셜 공격

# 00. 시작하기에 앞서

알아둬야 할 것들

## MVC 패턴 (Model, View, Controller)

(View)

화면

- 명령에 따른 표시
- UI 및 애니메이션

(Model)

두더지

- HP
- Speed
- Scale

(Controller)

컨트롤러

- 터치 이벤트
- 콤보 체크
- 피버 게이지

01

## Programming Review



# 01. Programming

while 반복문

```
while ( /*조건문*/ )  
{  
    // 반복 동작  
}
```

```
for (int i = 0; i < length; i++)  
{  
    // 반복 동작  
}
```

# 01. Programming

## switch 제어문

```
private string monsterName = "";
public void AttackMonster()
{
    switch (monsterName)
    {
        case "Krong":    // 크롱일 경우 특별한 공격에 100 데미지
            break;
        case "krong":
            break;
        case "Pororo":  // 뽀로로일 경우 특별한 공격에 면역
            break;
        case "Rudy":    // 루디일 경우 특별한 공격에 50 데미지
            break;
        case "Eddy":    //
        case "Loopy":    // 에디와 루피일 경우 특별한 공격에 20 데미지
            break;
        default:        // 그 밖의 이름을 가진 경우
            break;
    }
}
```

# 01. Programming

## enum 열거형

```
public enum Characters
{
    Krong, Pororo, Rudy, Eddy, Loopy
}

private Characters characters;
public void AttackMonster()
{
    switch (characters)
    {
        case Characters.Krong:
            break;
        case Characters.Pororo:
            break;
        case Characters.Rudy:
            break;
        case Characters.Eddy:
            break;
        case Characters.Loopy:
            break;
        default:
            break;
    }
}
```

```
private string monsterName = "";
public void AttackMonster()
{
    switch (monsterName)
    {
        case "Krong":
            break;
        case "krong":
            break;
        case "Pororo":
            break;
        case "Rudy":
            break;
        case "Eddy":
            break;
        case "Loopy":
            break;
        default:
            break;
    }
}
```

02

Project

## 02. Project

---

한 강

이성호

김주연

유종욱

황재웅

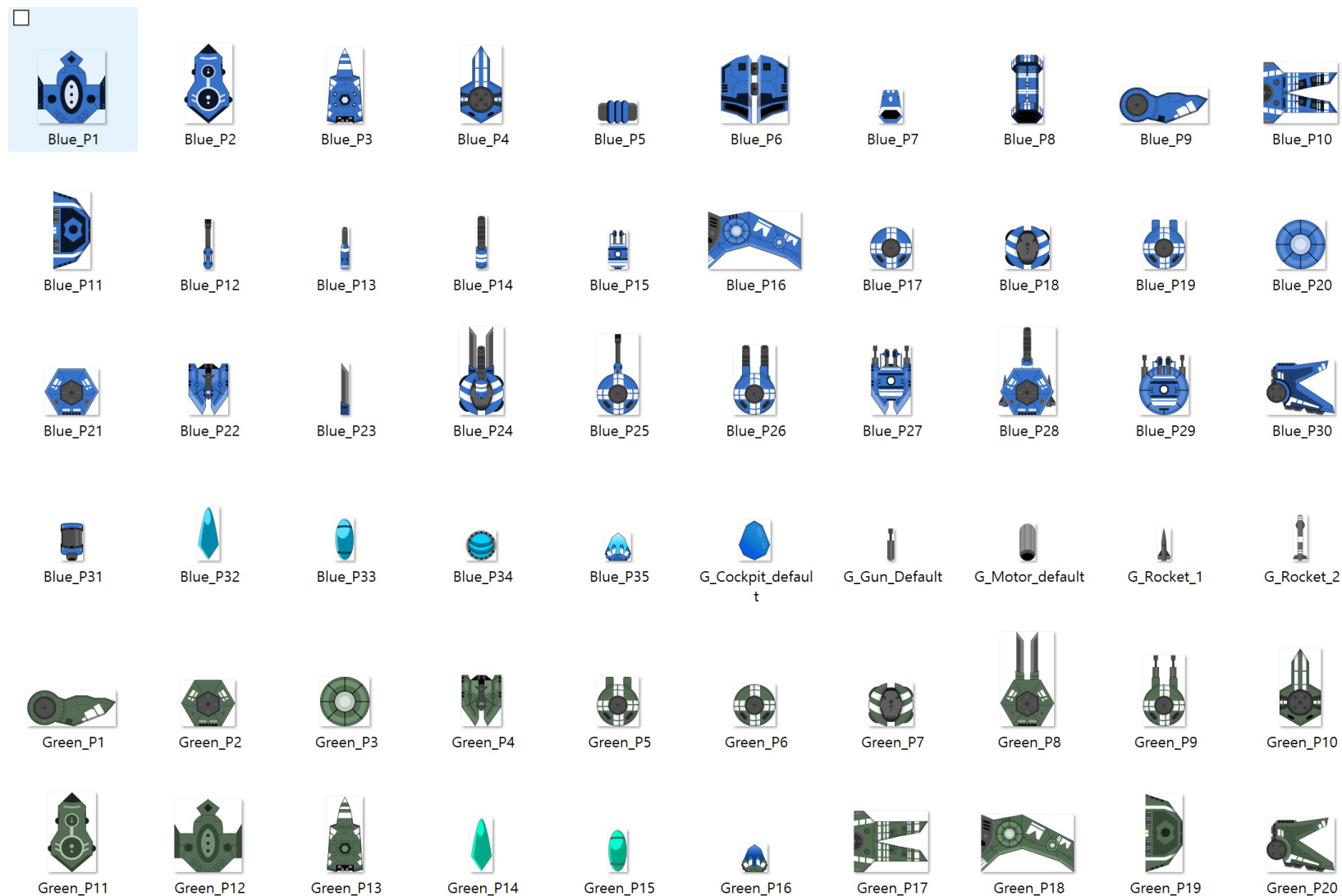
최윤희

김영인

이현민

## 02. Project

한강



## 02. Project



[HOME](#) [ABOUT](#) [ARCHIVE](#) [CONTACT](#)

### Free original images to use as you want

All photos here on [www.cupcake.nilssonlee.se](http://www.cupcake.nilssonlee.se) are licensed under the Creative Commons license CC0, which means that you are free to use the images without any costs. You can copy, modify, distribute and perform the work, even for commercial purposes, all without asking for permission. Although, you're more than welcome to let me know if you use images for a website, illustration or whatever, it's inspiring to see the results. Thank you for visiting Cupcake!

If you want to use more of my photos, please visit my shop at [Creative Market](#).

김주연

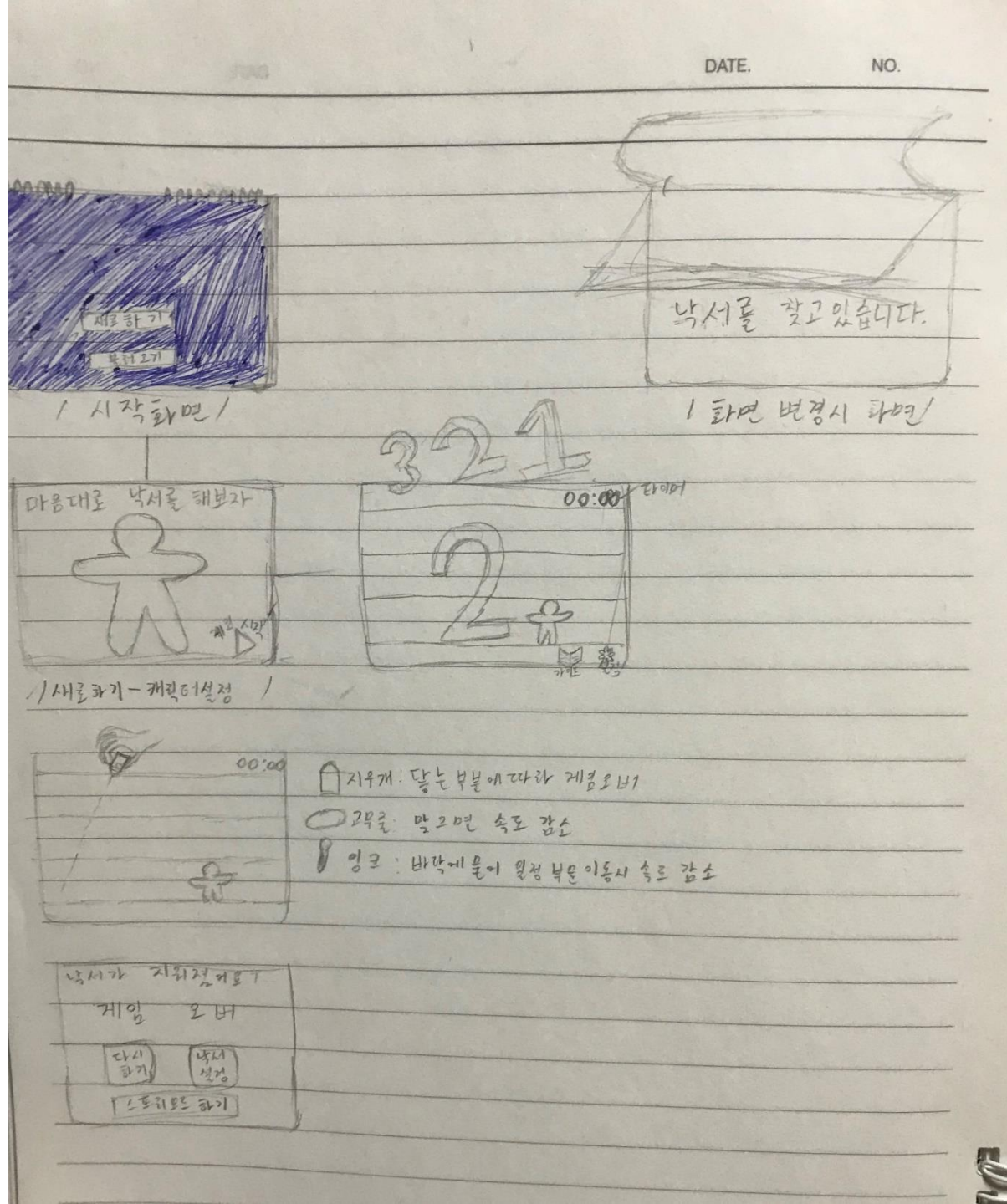


[Download High Res](#)



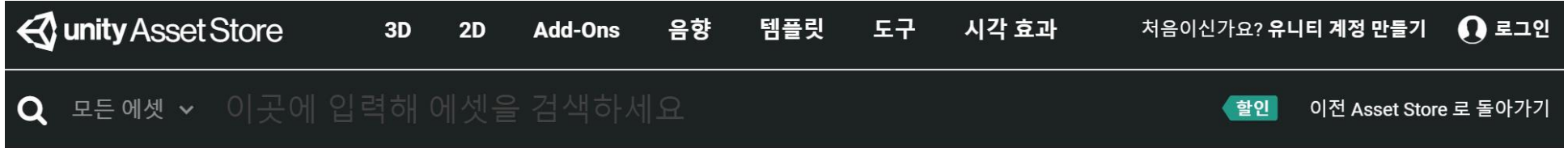
## 02. Project

유종욱

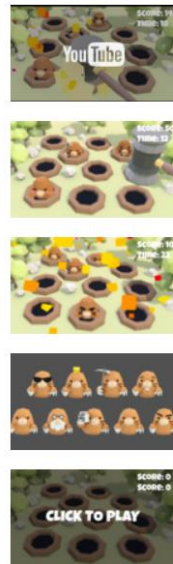




## 02. Project



홈 > 템플릿 > Whack a Mole



TASONCO

### Whack a Mole

\$25

★★★★☆ 2개 유저리뷰

장바구니에 담기

세금/부가세는 결제시 반영됩니다.

This asset is a sample project of Whack-a-Mole Game. This project contains all C# scripts and 3D models of mole and other resources.

This game supports PC, Mac, iOS, and Android. It can be played with only a mouse or tap,

최윤희

03

Intro

### 03. Intro

Touch to screen



## 03. Intro

Play Button





## 03. Intro

Fill Amount



## 03. Intro

Menu



04

Report

## 04. Report

---







# Thank you

질문

