사용법

1. **버튼**

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Button Touch 에서 인식할 방향을 지정 under면 아래에 있고 right는 오른쪽 예 뭐 영어 모르지않겠죠

ButtonType에서 어떤역할을 할지 설정

텍스트, 스크린샷, 폰트, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**flip**은 한방향으로 이동할 때 만 작동함

**Gravity**는 중력 반전

위 두가지는 따로 설정 필요없음

**Delete**는 OpenDoor에 지우고싶은 오브젝트 장착

**OnTrap**에는 opendoor에 trap을 하위든 자신이 갖든 가지고있는 녀석을 장착시키면 알아서 작동을 함

근데 작동은 하는데 Trap에서 move를 제외한 나머지는 maintain을 설정해주면 그 만큼 기다리고 작동을 함

**Generate는** opendoor로 넣어놓으면 알아서 켜짐

**GenTrap**은 opendoor로 넣어놓으면 생성되고 작동함 근데 opendoor로 넣어놓은건 오브젝트 비활성화 시키면 안됨 알아서 비활성화 됨

1. **함정**

**스크린샷, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

함정은 trap Type이 3개가있다



Move는 움직이는거다

쓰다가 왜 Strenlth를 썻지 싶다 심지어 오타다 병신인가  
Increase를 쓰면 늘어난다

☆다만 왼쪽으로 늘어나는 게 개 찐빠처럼 늘어나기떄문에 병신이다 고로 오른쪽으로 늘리고 싶다면 scale Right를 체크하고 targetobj의 scale값을 늘리면 된다 근데 왼쪽으로 늘리는걸 씬에서 어느정도 늘리지 확인을 하려면 targetobj에 rotation y값을 180돌리고 스케일을 늘리면 된다 참고로 target의 x값은 -로 두지않아도 된다.

Duration을 사용하면 n초만에 target에 도달하게 한다

Maintain은 Increase에서만 작동한다

Targetobj는 안넣어도 되지만 구멍은 넣어야한다.

ScaleRight는 구멍이 scale값을 늘리는게 아니라면 체크하는걸 권장한다

그리고 이걸 보는 동주에게 scaleright값이 바뀌면서 너가 설정한 오브젝트의 움직임들이 바꼇을꺼다 수고해라