

## Week4

### 픽셀 퍼펙트

#### B17 타일맵으로 플랫폼 만들기

##### 1. 타일팔레트

Tile palette타일을 사용하기 위해 모아둔 프리팹

Windows->2d->tile palette -> new -> sprites들 넣기

##### 2. 타일맵

Hierarchy - 2d - tilemap : 타일을 일정하게 깔아두는 컴포넌트

##### 3. 물리 설정

Tilemap Collider 2d : 타일맵에 맞춰 생성되는 콜라이더

카메라가 플레이어 따라가게 하기 - 플레이어에 카메라 넣기

물리모양은 sprite editor에서 편집 - custom physics shape

타일 팔레트 먼저 삭제후 물리 모양편집이 훨씬 안전

#### B18. 몬스터 AI 구현하기

##### 1. 준비하기

캐릭터, 애니메이션

##### 2. 기본이동

Rigidbody 사용

##### 3. 행동설정

행동지표를 바꿔주는 함수 만들어주기

Random : 랜덤 수를 생성하는 로직 관련 클래스

Range() : 최소~최대 범위의 랜덤 수 생성

재귀함수 : 자신을 스스로 호출하는 함수 - 딜레이 없이 사용하면 매우 위험!

Invoke() : 주어진 시간이 지난 뒤, 지정된 함수를 실행

CancelInvoke() - 중단

#### 4. 지능 높이기

이동경로상태 예측을 위해 앞을 체크해야함

➔ Ray 사용

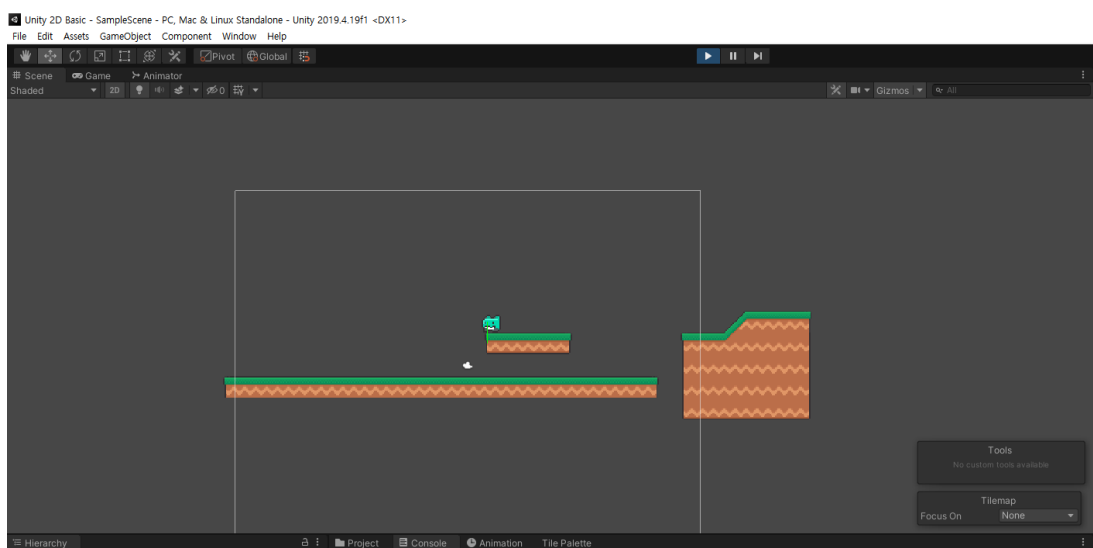
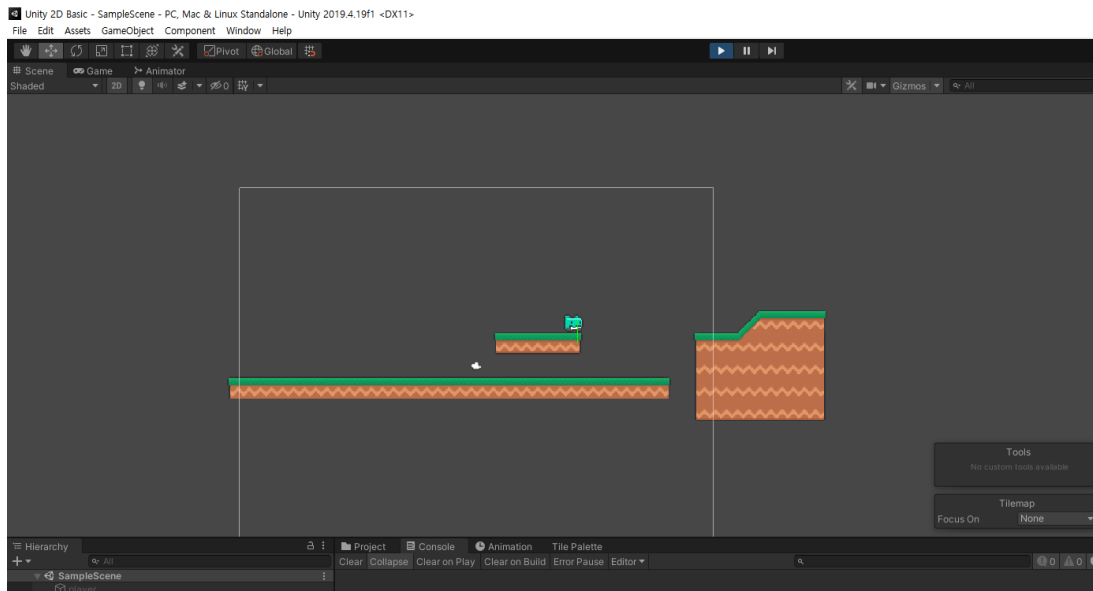
➔ 폭이 넓어서  $\text{nextMove} * 0.2f$  해줌

#### 5. 애니메이션

Int Walkspeed -> equal, nonequal, greater, less

앞뒤반전은 spite rendere에서!

재귀는 가장 아래쓰는 것이 일반적



## B19 플레이어 피격 이벤트 구현하기

### 1. 함정맵 추가

타일맵 하나 추가

레이어와 태그 바꾸기

### 2. 레이어 설정

Edit – Project settings – physics 2d – layer

enemy들끼리x(enemy 앞으로(z축변경))

### 3. 몬스터와의 충돌 이벤트

무적효과를 위해 적 레이어와 충돌 해제

무적상태 -> 투명, 레이어를 변경

### 4. 무적 시간 해제

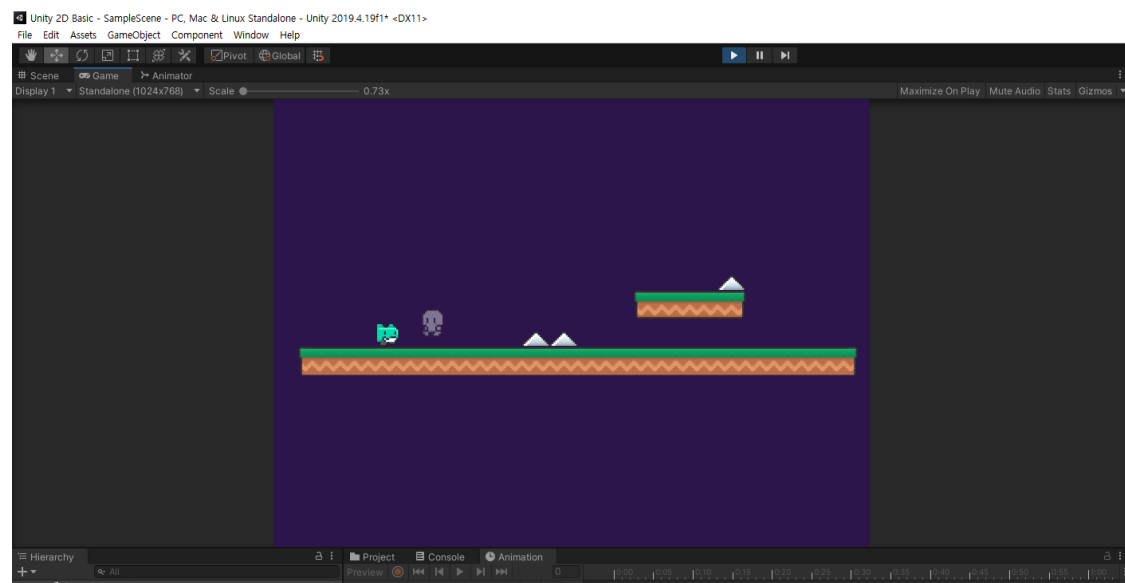
함수 만들어서 투명 없애고, 레이어 복귀 이때도 Invoke 사용

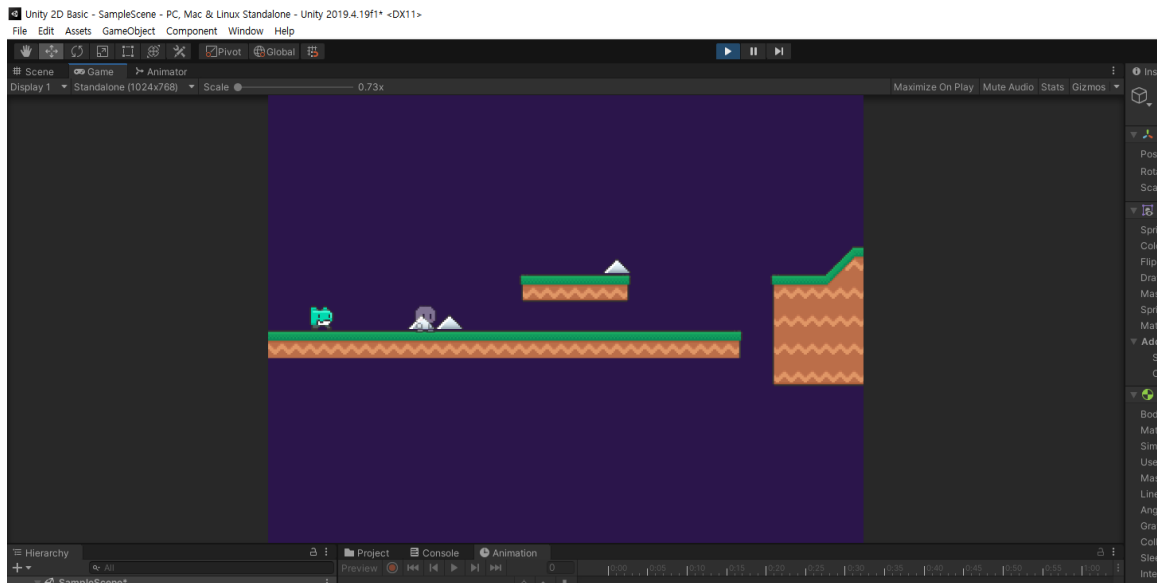
### 5. 애니메이션

Damaged를 만든다.

Trigger 하나 생성

Anystate -> exit : 상황 상관x 실행 후 복귀





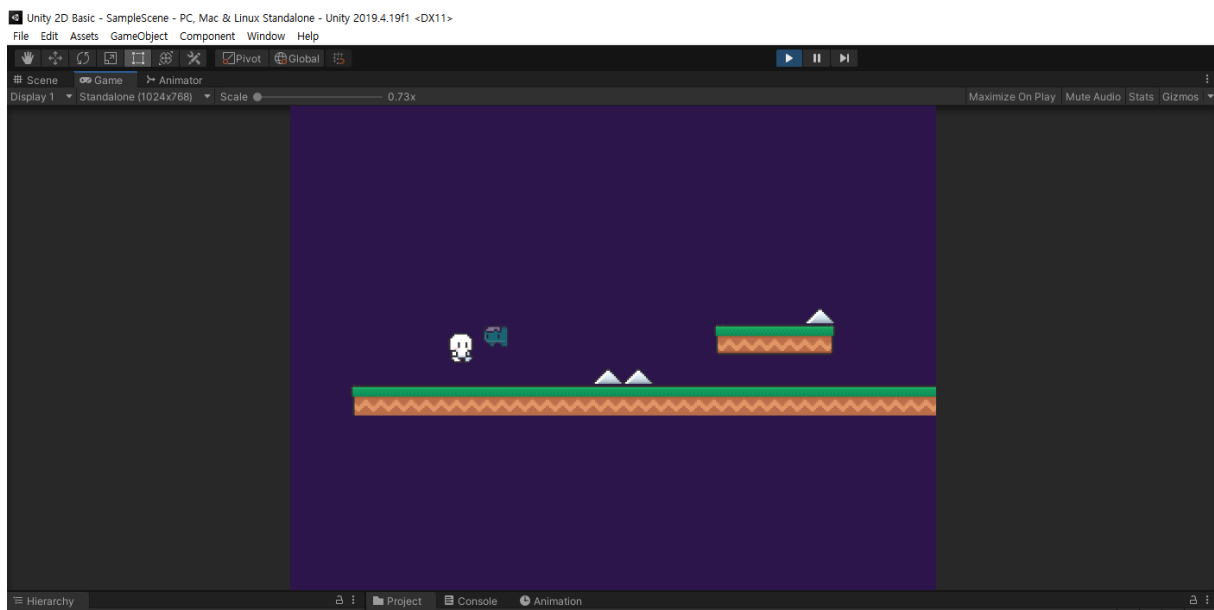
## BE2 : 2D 플랫폼머 완성하기

### 1. 플레이어 이동 로직 수정

GetButtonDown은 겹치는 구간 발생 -> GetButton

### 2. 몬스터 밟아서 잡기

몬스터보다 위 + 아래로 낙하중 = 밟음



### 3. 아이템

콜라이더 + 스프라이트 + 애니메이션 작업으로 아이템 구현

Tag item으로

Item은 is trigger 체크를 해주자!

#### 4. 결승점

Tag finish

다음 스테이지 – GameManager : create empty, new script

#### 5. 매니저는 점수와 스테이지 관리

#### 6. 스테이지

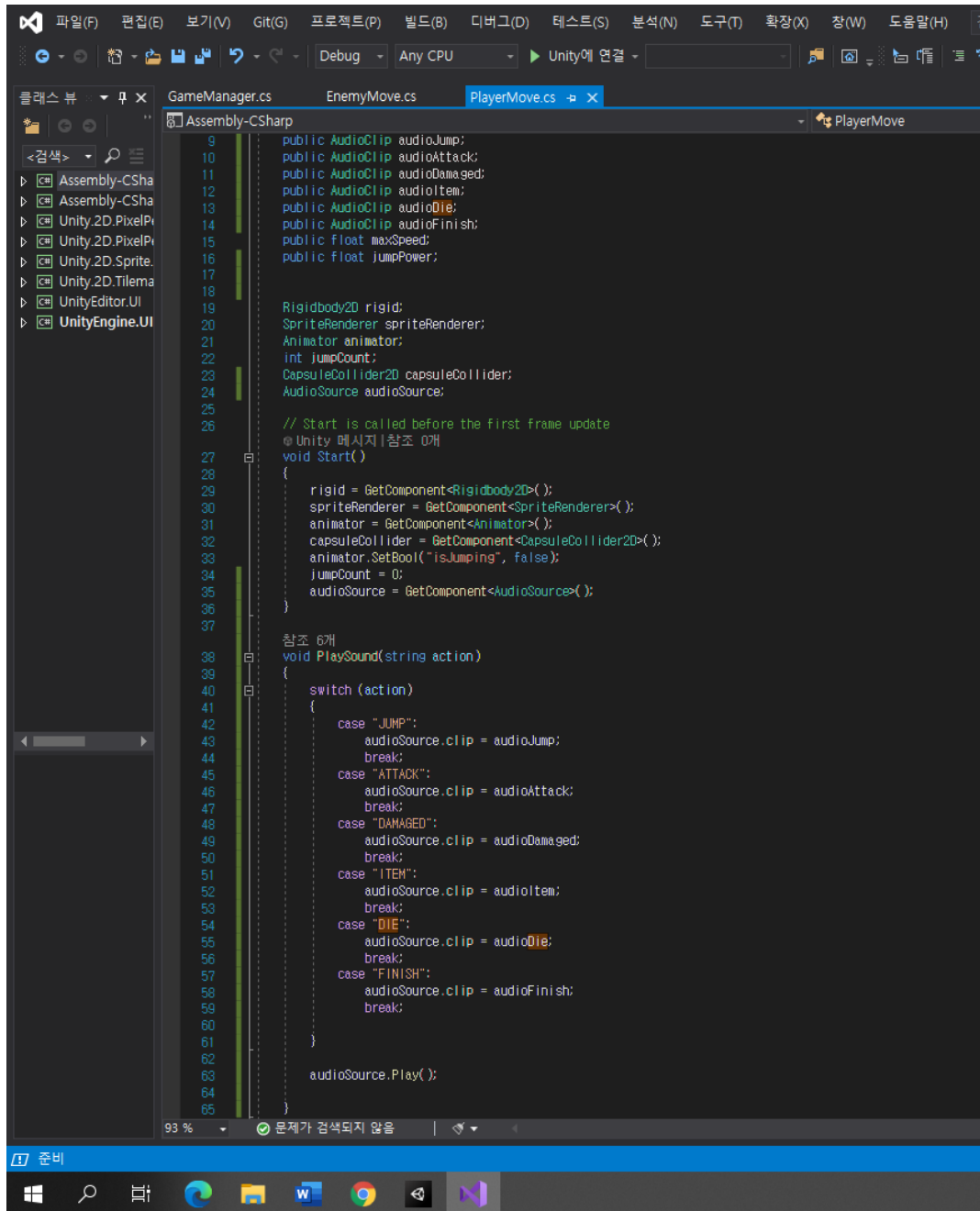
#### 7. 유저 인터페이스

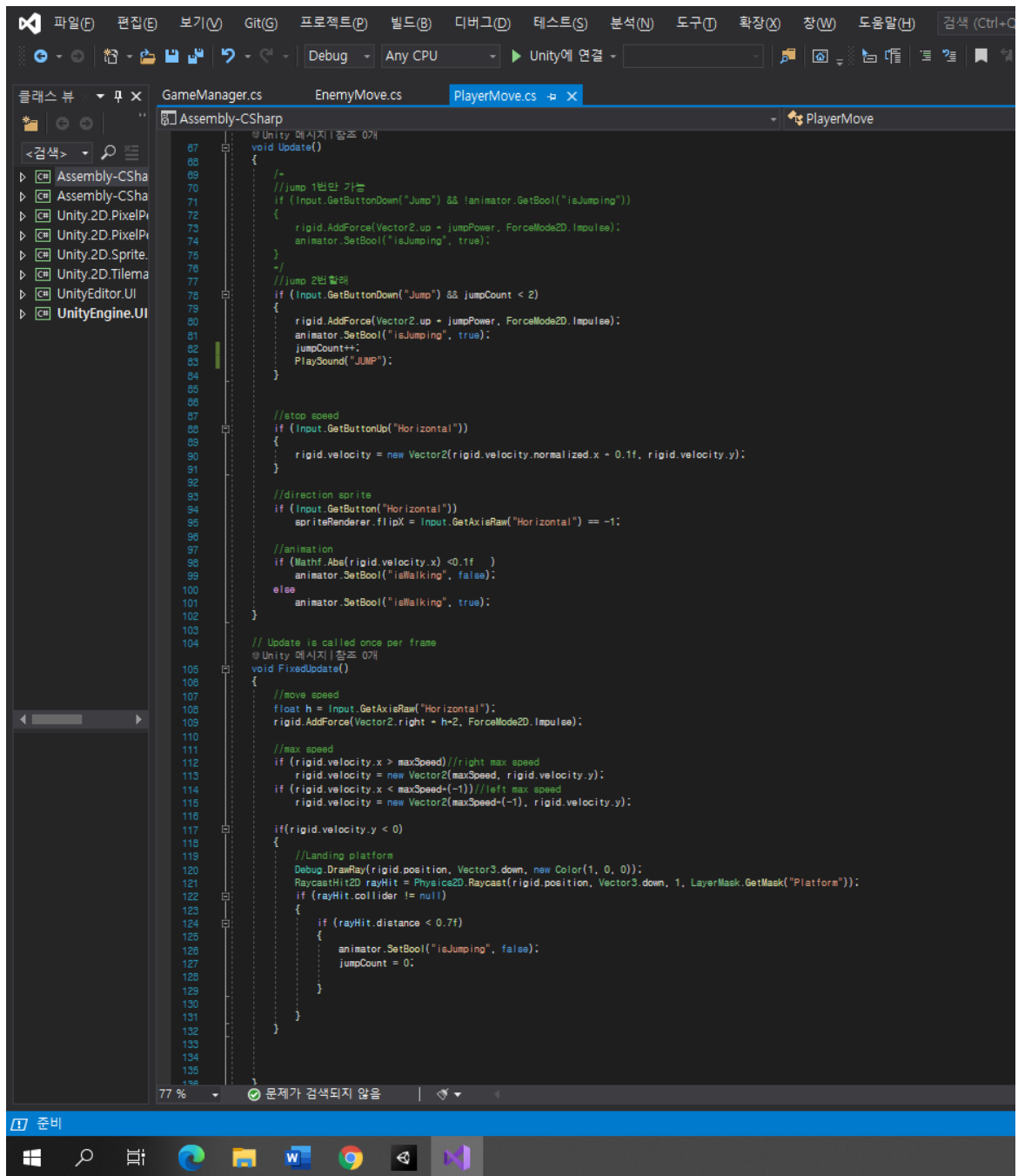
Canvas로. UnityEngine.UI import 해야함

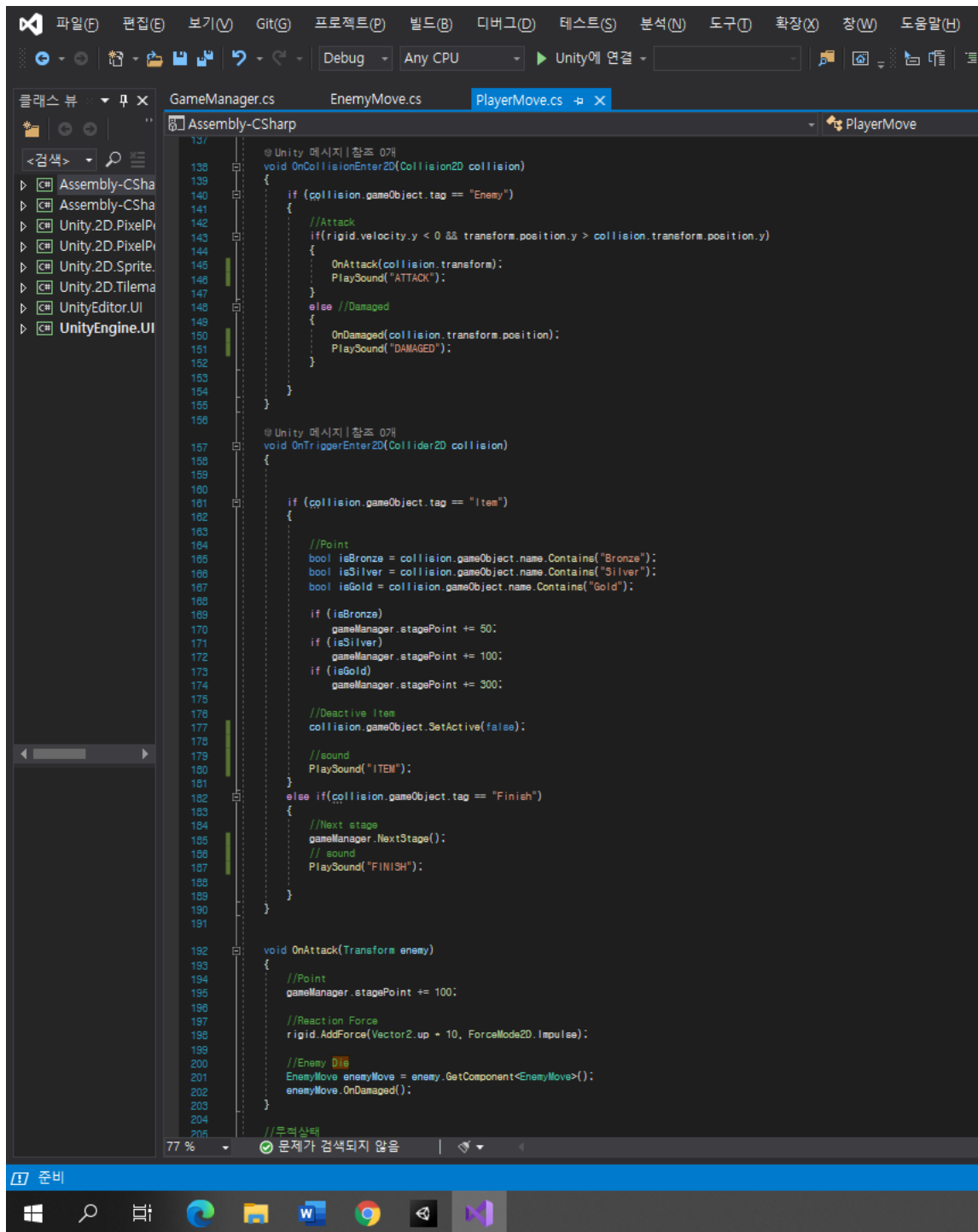
#### 8. 사운드

플레이어에 audio source 하나, 효과음 audio clip 변수 추가

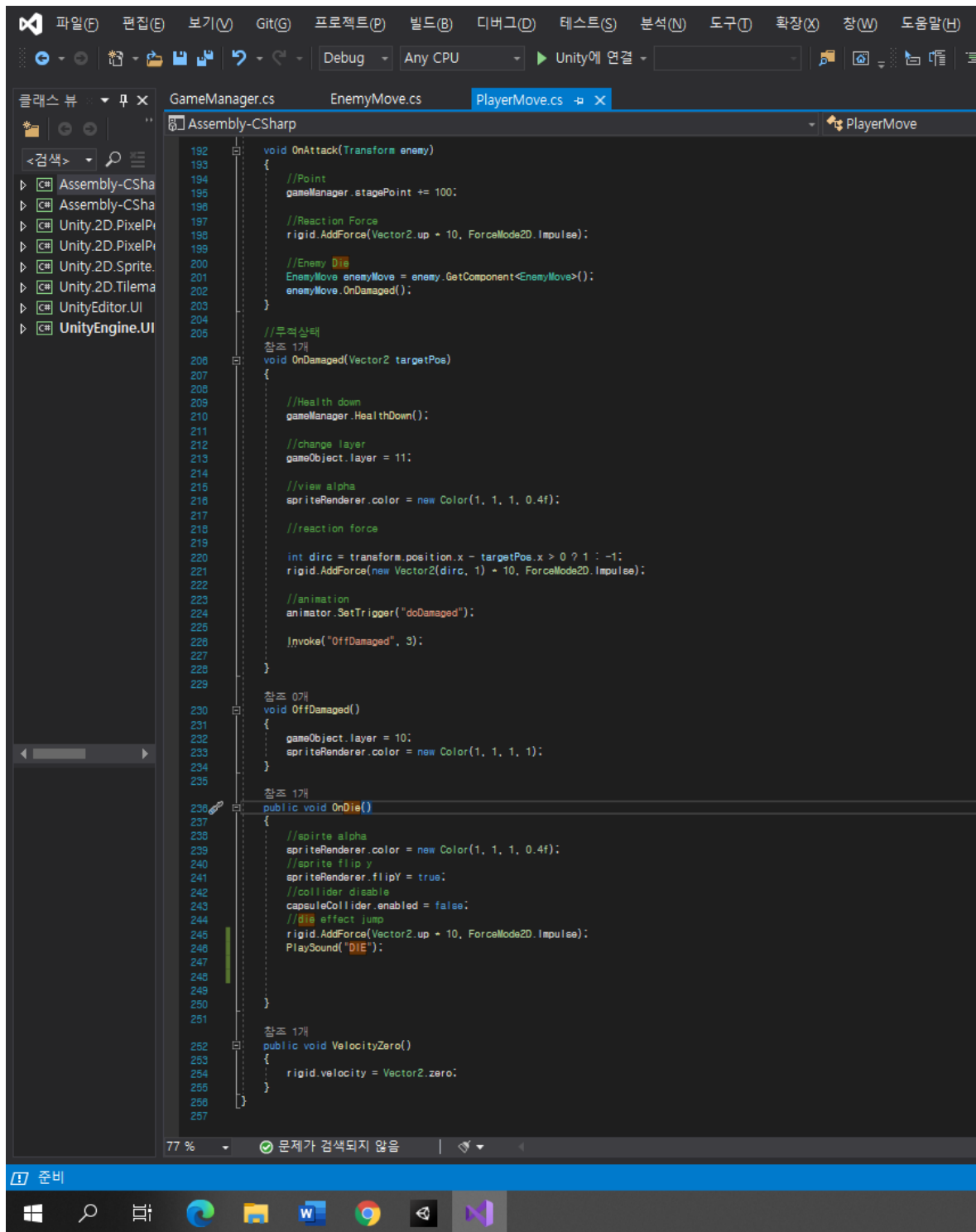
## PlayerMove



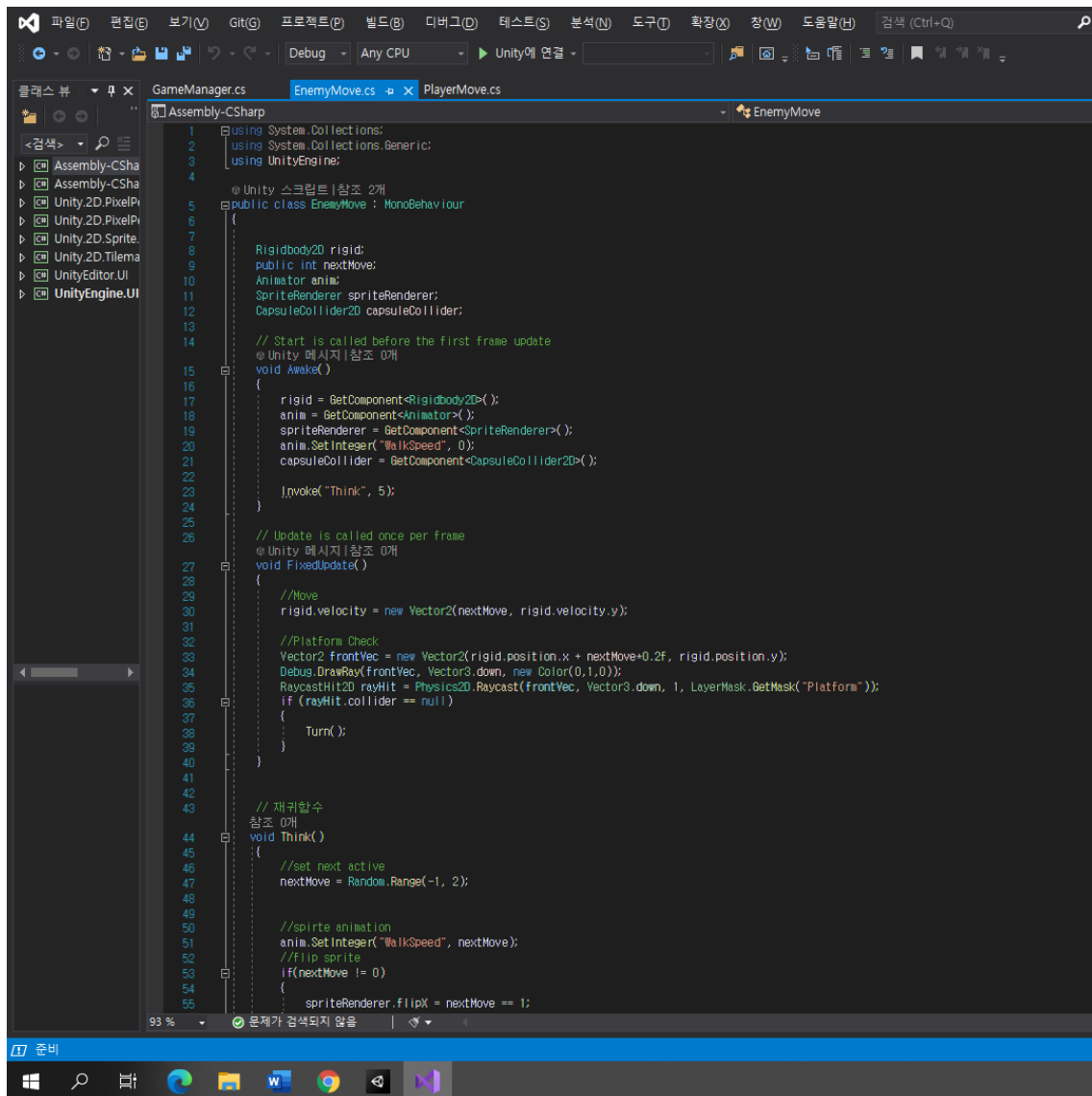


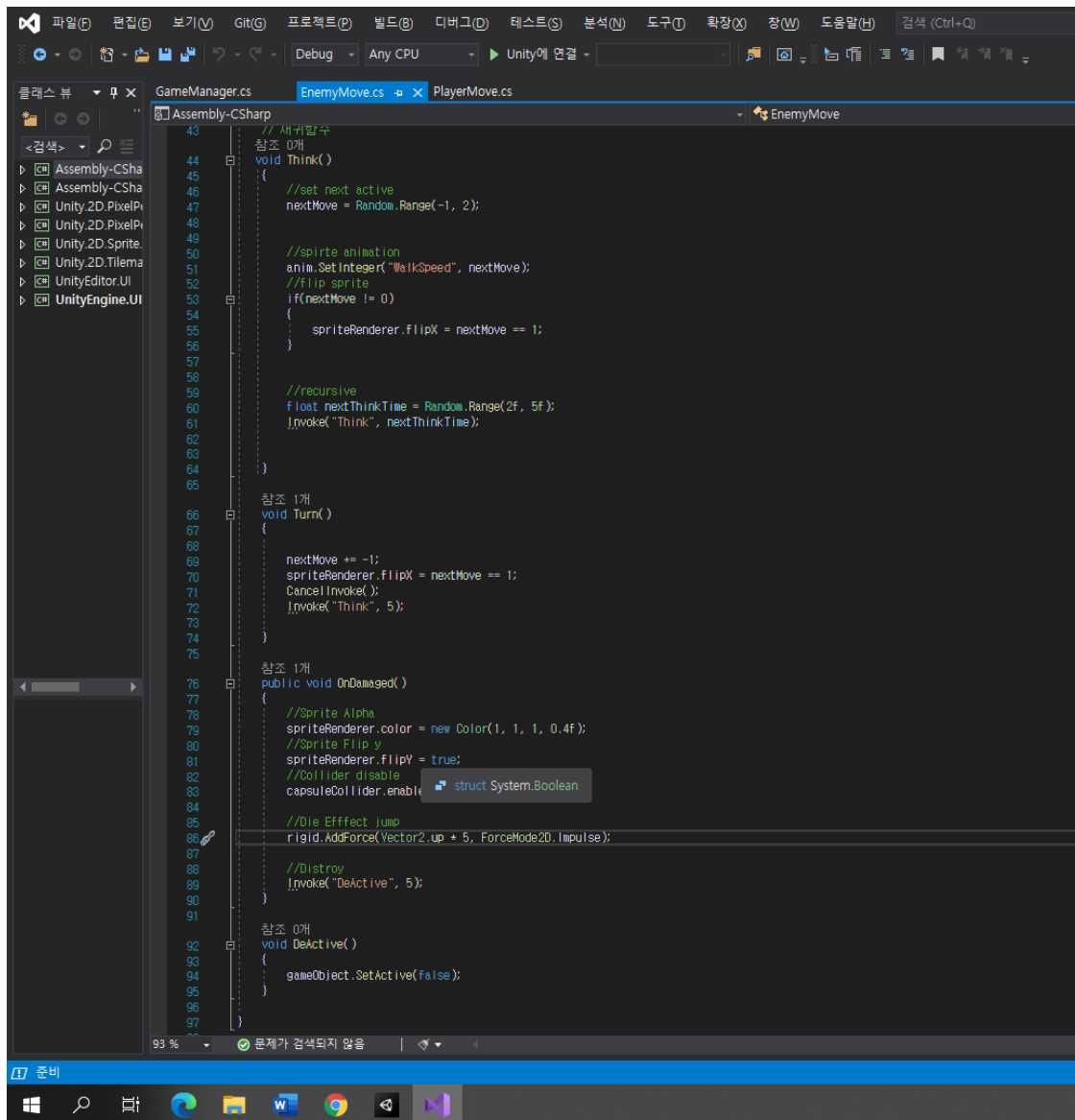






EnemyMove





GameManager

