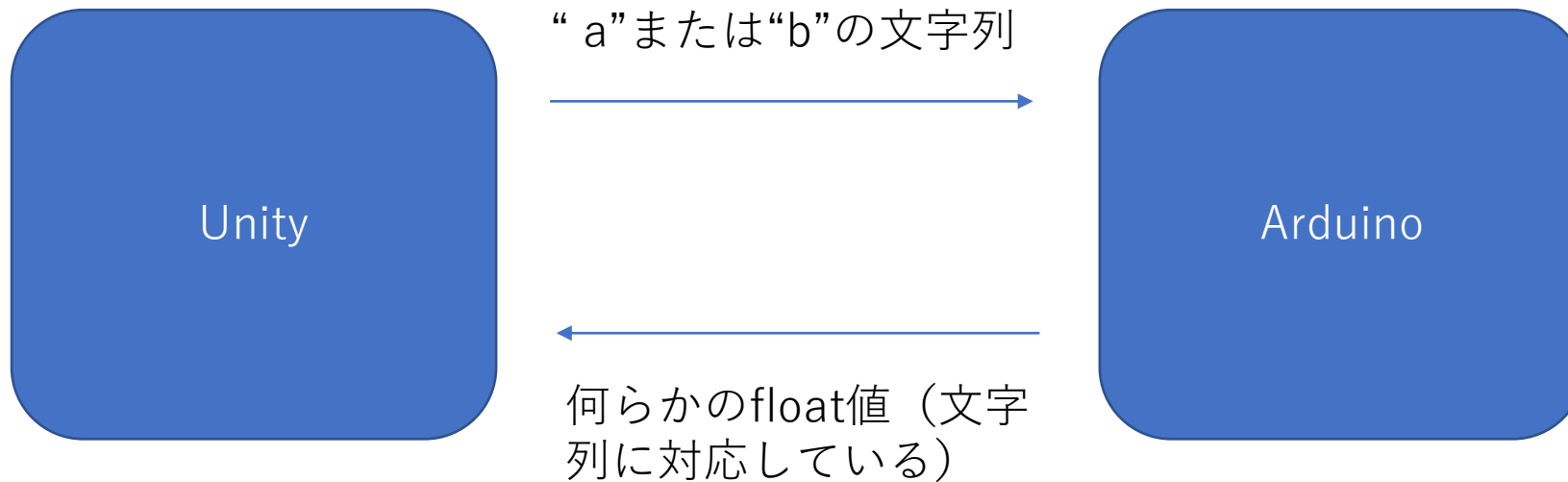


システム概要図

- Arduinoに“ a”または“b”の文字列を送出すると、何らかのfloat値が帰ってくる。その値の分だけプログレスバーを増加させる。



Unity内部の構成図

- GameManager



補足事項

- Serial通信の確立に失敗すると、自動でisDebugMode=trueになり、Arduinoなしのデバッグモードで動くようになっている。