

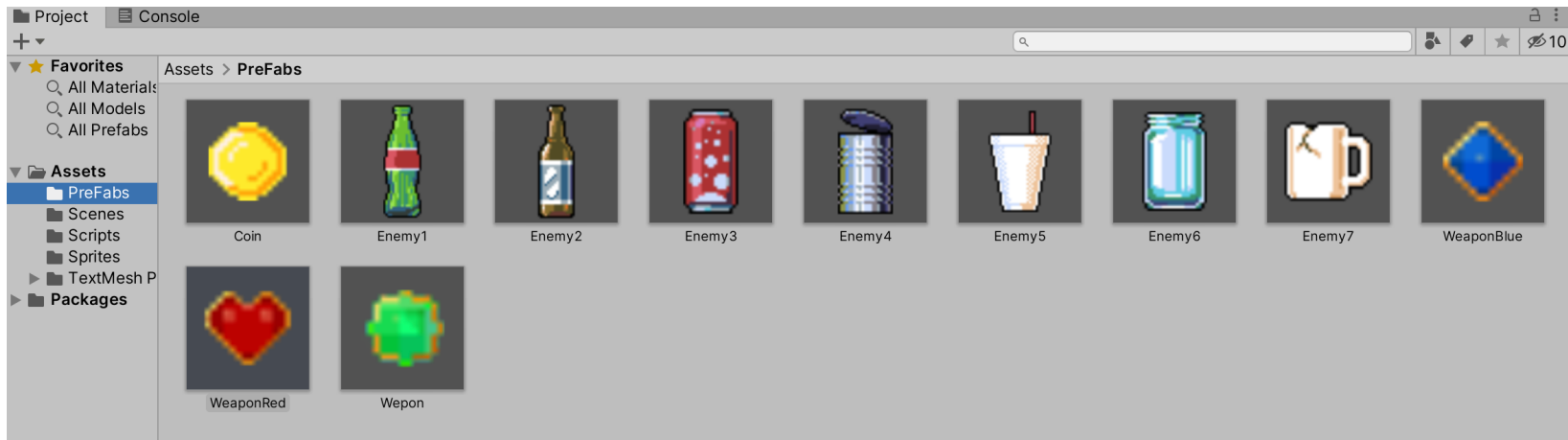
# chapter07

## 게임 진행 제어

1. 무기 업그레이드
2. 보스 만들기
3. 게임 오버 처리
4. 결과 화면

# 01 무기 업그레이드

- 획득한 Coin 수에 따른 무기 업그레이드
- Prefabs 의 Weapon 복사
- Sprite 이미지에서 무기 이름에 맞는 이미지 선택후 적용



## 01 무기 업그레이드

### ■ Player.cs 수정

```
[SerializeField]
```

```
private GameObject[] weapons;
```

```
private int weaponIndex = 0;
```

```
public void Upgrade(){
```

```
    weaponIndex ++;
```

```
    if(weaponIndex >= weapons.Length){
```

```
        weaponIndex = weapons.Length - 1;
```

```
    }
```

```
}
```

## 01 무기 업그레이드

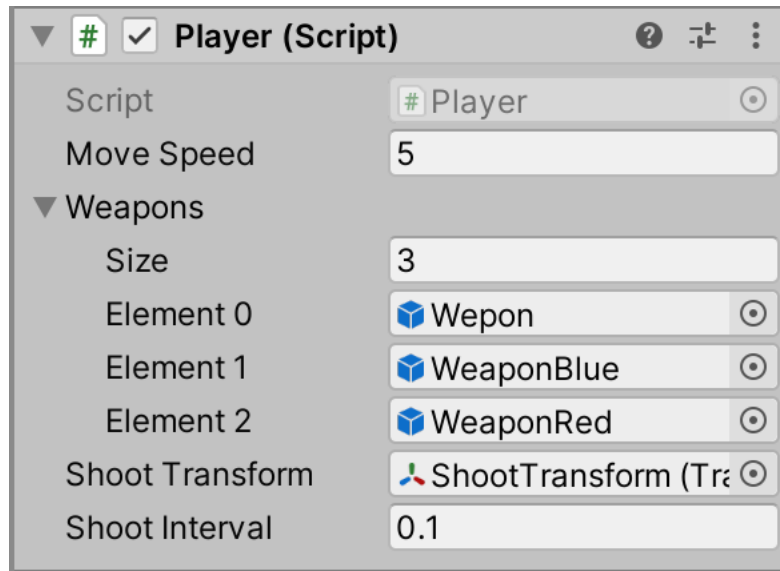
### ■ Gamemanager.cs 수정

```
public void IncreaseCoin(){
    coin++;
    text.SetText(coin.ToString());

    if(coin % 30 == 0){
        Player player = FindObjectOfType<Player>();
        if(player != null){
            player.Upgrade();
        }
    }
}
```

# 01 무기 업그레이드

## ■ Prefabs 의 무기들을 Player.Weapons 배열로 추가



## 01 무기 업그레이드

---

- Play 해보기, 무기 damage변경 및 테스트

# 01 무기 업그레이드

---

## ■ Play 해보기

## 03 보스 만들기

---







