PadControler

public GameObject Avater; // 패드와 연동되어 움직일 캐릭터

Vector3 OriginPos; // 패드를 원래 위치로 움직일 떄 필요한 변수

bool isOnPress = false; // 눌림 확인

const float limitDist = 20f; // 이동 제한

float Speed = 0.01f; // 캐릭터 이동 속도 (삭제 하고 콜백으로 넘겨야 할듯 함)

public UILabel view;

public delegate void MoveCallBack(Battle.Animation state); // 애니메이션 관련 콜백

public event MoveCallBack callback;

캐릭터의 움직임과 연동될 스크립트이다.

void OnPress(bool check)

패드를 눌렀는 지 땠는지 를 검사한다

void Update()

패드에서 손을 놓았을 경우에는 움직임을 멈추고 패드에서 움직인다면 해당 방향의 방향벡터를 정규화 하여 속도를 곱하여 캐릭터를 움직인다.

void OnBtnA()

A버튼을 눌렀을때의 행동을 취한다

void OnBtnB()

B버튼을 눌렀을 때의 행동을 취한다.