

AR 프로그래밍

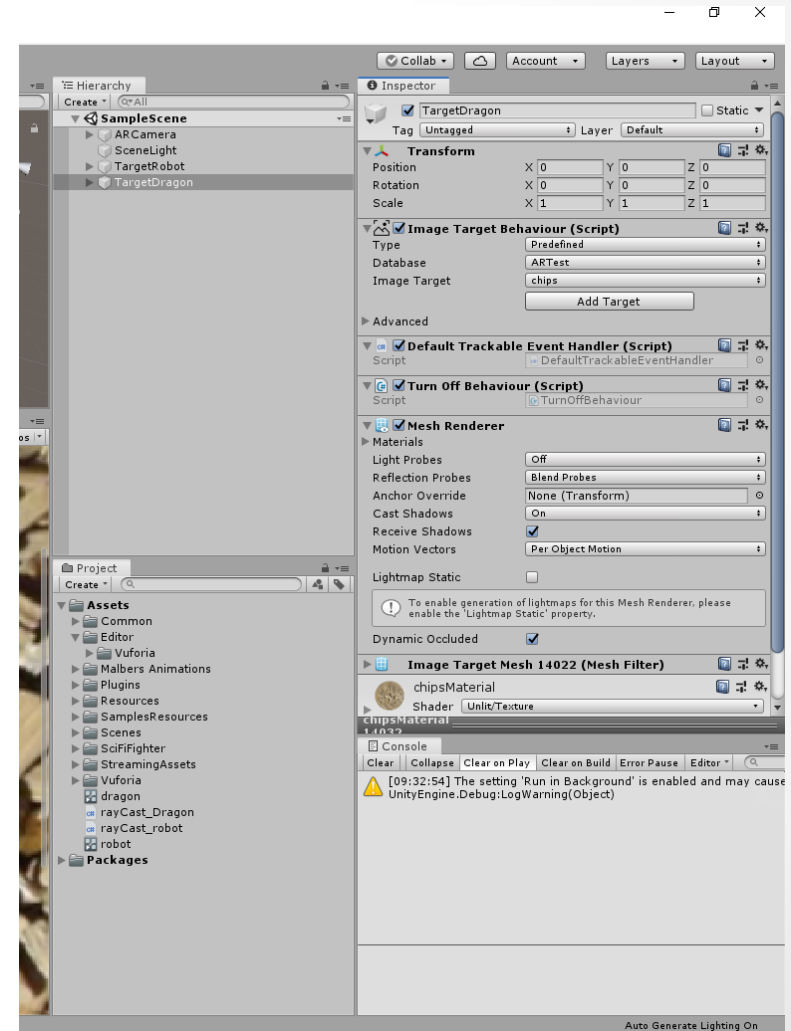
이준

AR 버튼 인터랙션!

- AR 게임 및 콘텐츠에서 필수
 - AR 에서 버튼을 만들고 입력을 받는 방법을 배움
 - 버튼을 통해서 공격 / 방어 /기술에 적용함

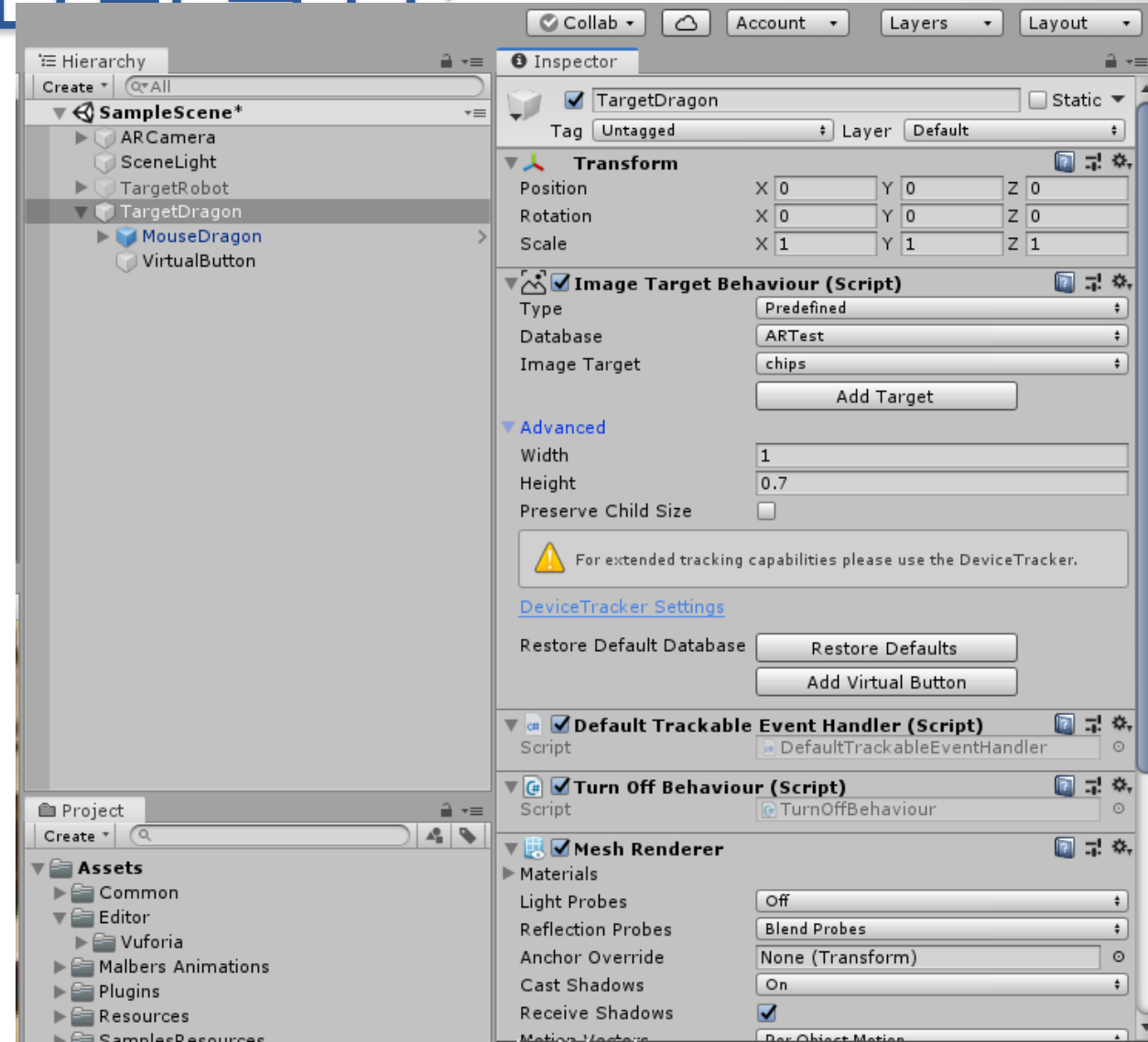
AR 버튼 인터랙션!

- 지난번 만든 카드배틀 프로젝트를 활용
 - 드래곤 타겟을 활용!
 - TargetDragon(ImageTarget 객체) 의
 - Advanced 클릭!



AR 버튼 인터랙션!

- Add Virtual Button 클릭!
- TargetDragon 아래
VirtualButton 생성 확인



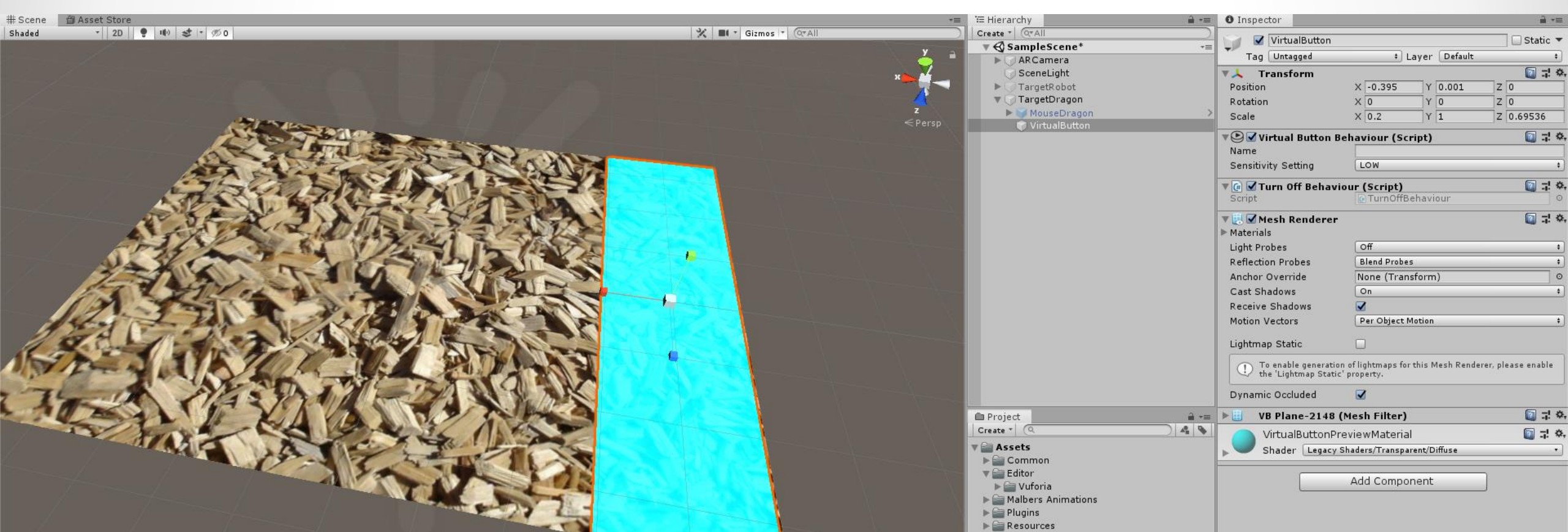
AR 버튼 인터랙션!

- 버튼 타겟 생성 확인!



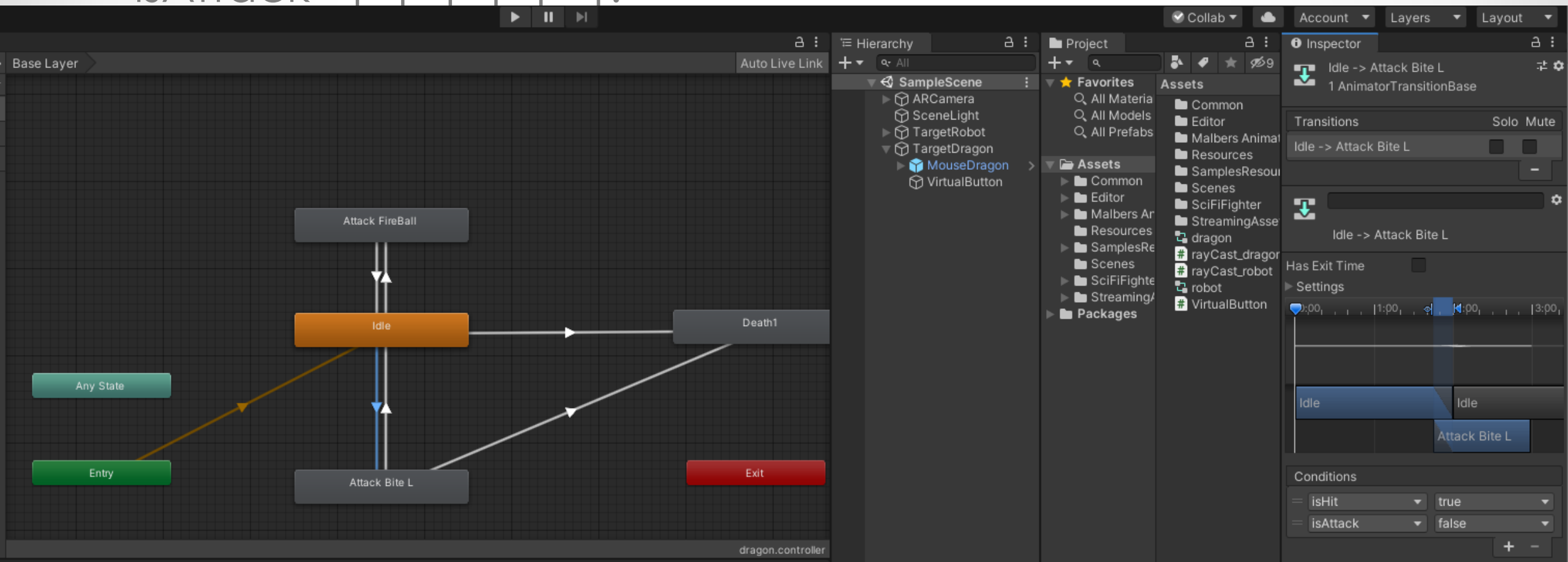
AR 버튼 인터랙션!

- 버튼의 위치 변경 및 크기 변경!
 - 해당 부분을 손이나 종이등으로 가리면 버튼 클릭 인식!



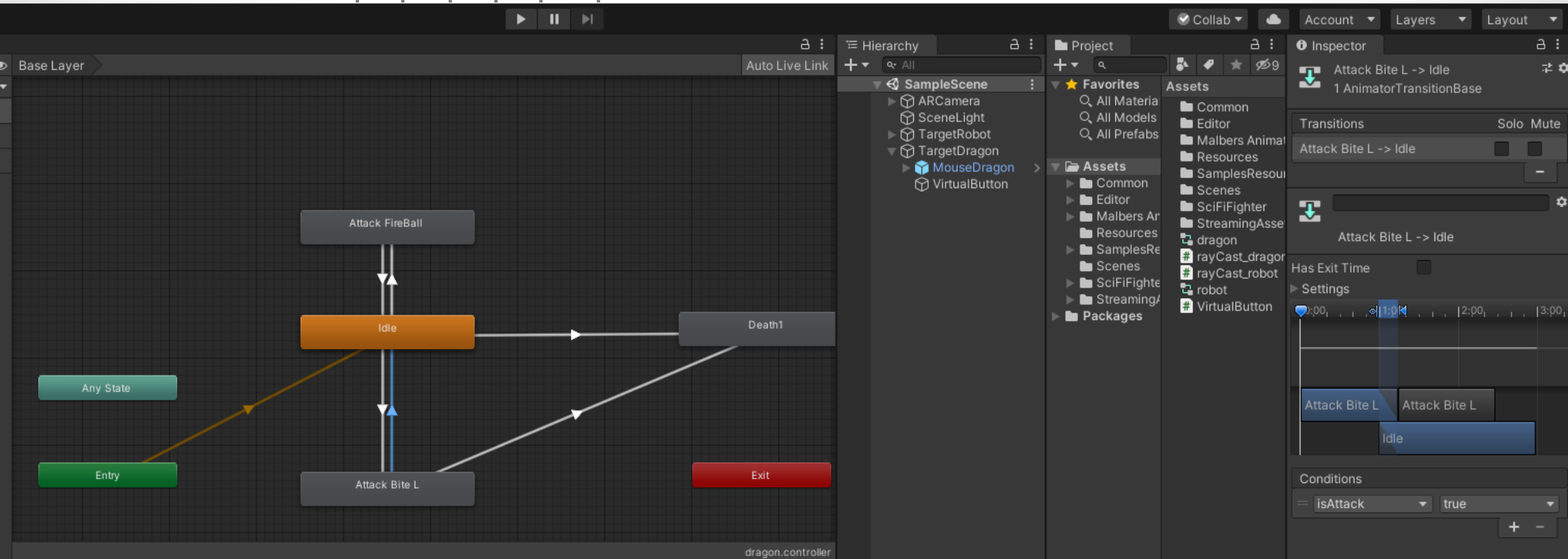
AR 버튼 인터랙션!

- 브레스 공격을 하는 Attack_Fireball 애니메이션 추가!
- isAttack 파라미터 추가!



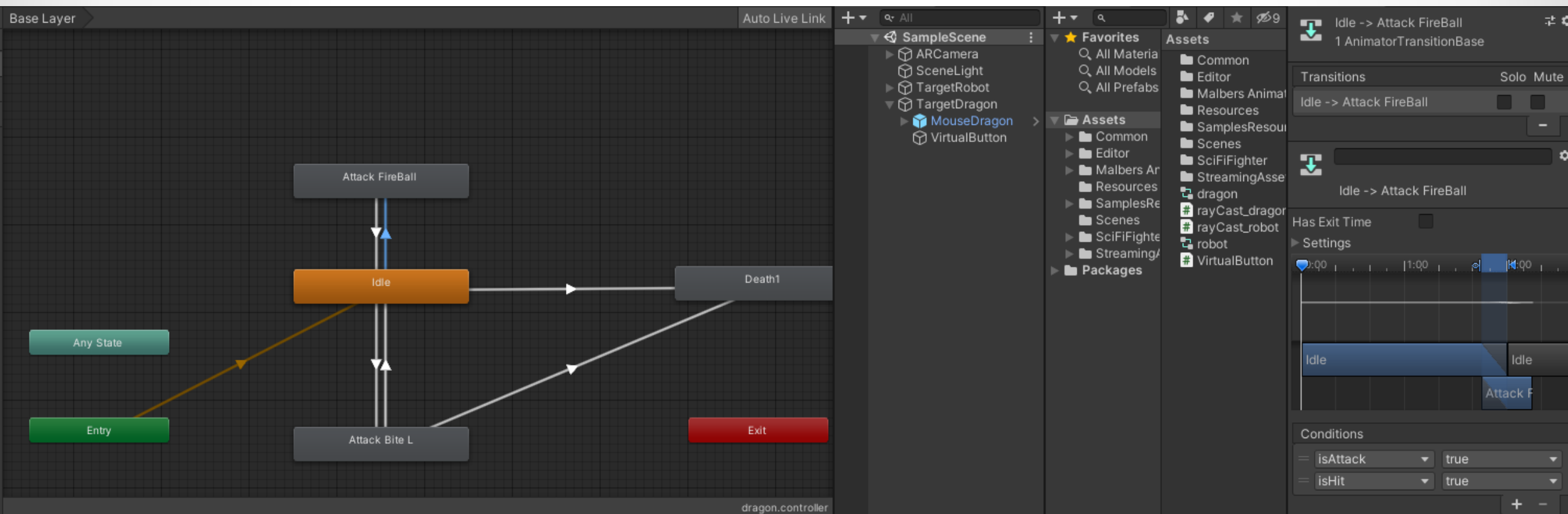
AR 버튼 인터랙션!

- 브레스 공격을 하는 Attack_Fireball 애니메이션 추가!
- isAttack 파라미터 추가!



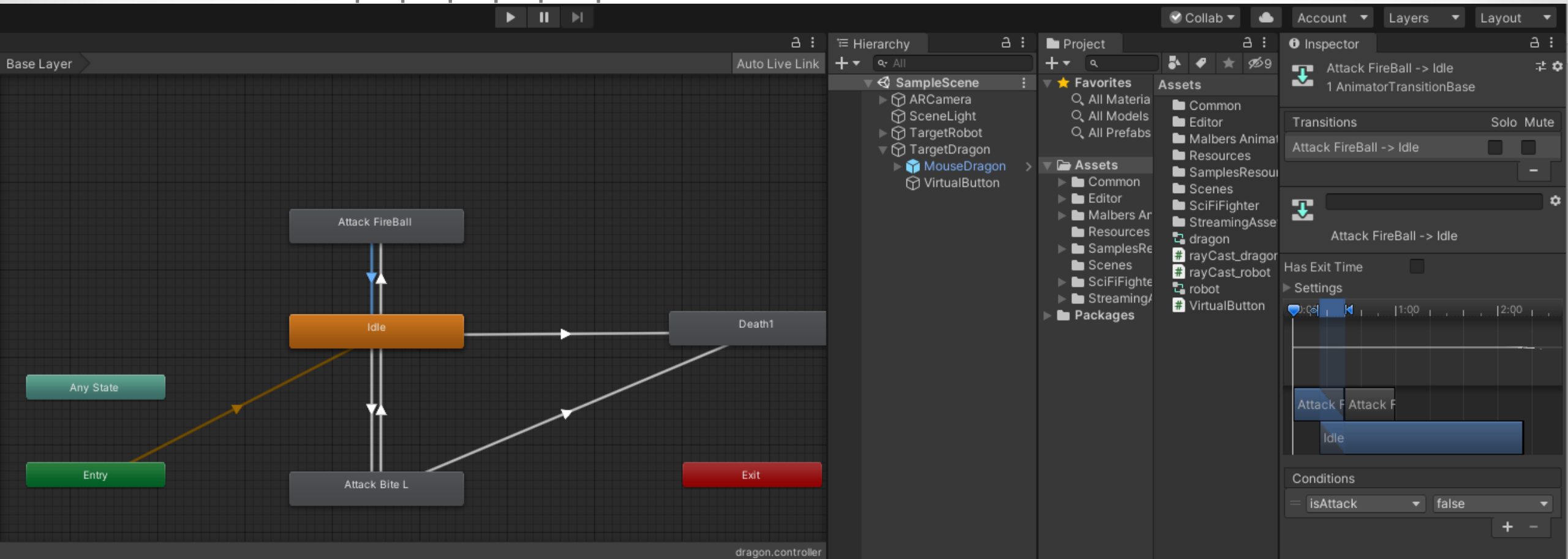
AR 버튼 인터랙션!

- 브레스 공격을 하는 Attack_Fireball 애니메이션 추가!
- isAttack 파라미터 추가!



AR 버튼 인터랙션!

- 브레스 공격을 하는 Attack_Fireball 애니메이션 추가!
- isAttack 파라미터 추가!



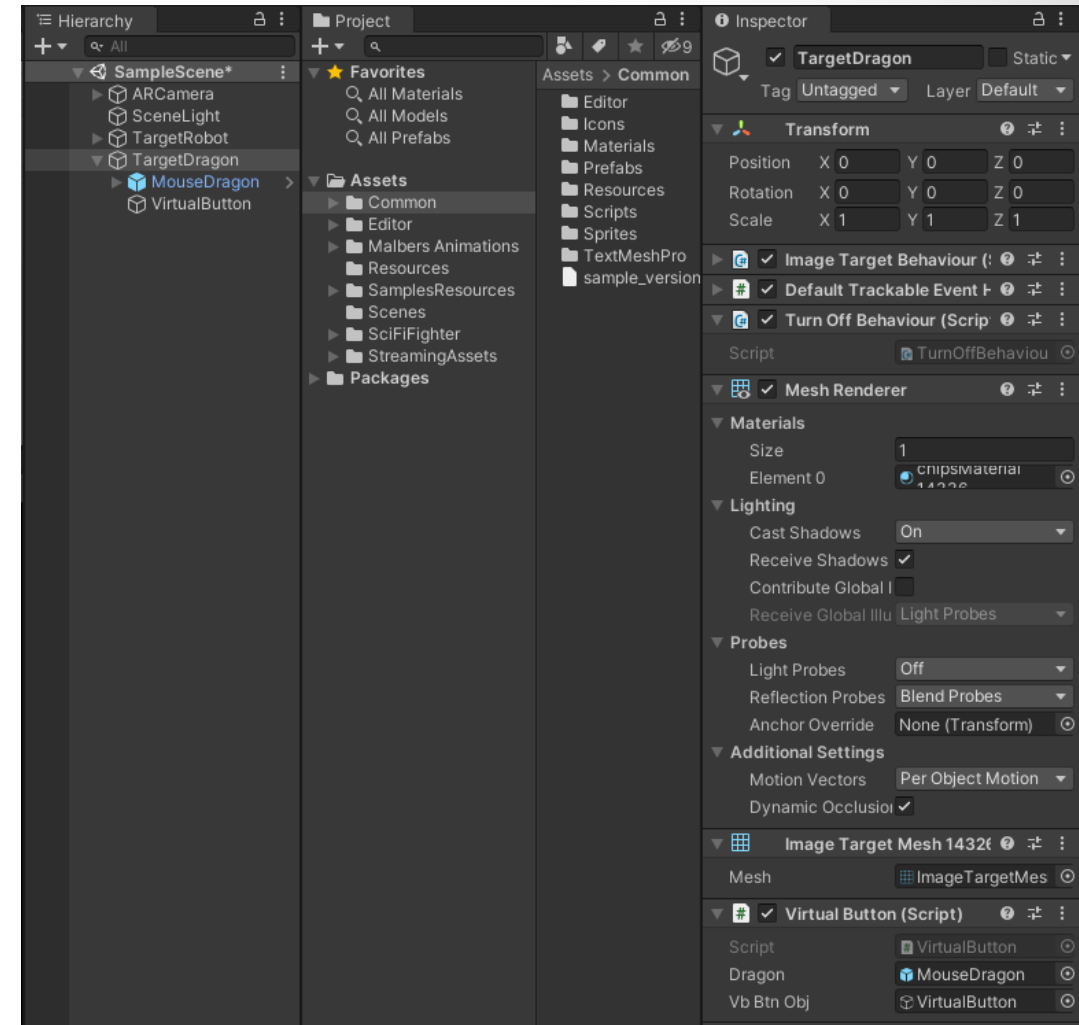
- VButton.cs 생성

- Vuforia 포함
- 버튼 상호작용 처리

```
VirtualButton.cs x rayCast_dragon.cs rayCast_robot.cs
Assembly-CSharp VirtualButton
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using Vuforia;
5 public class VirtualButton : MonoBehaviour
6 {
7     private VirtualButtonBehaviour[] virtualButtonBehaviours;
8     public GameObject dragon;
9
10    void Start()
11    {
12        virtualButtonBehaviours = GetComponentsInChildren<VirtualButtonBehaviour>();
13
14        for (int i = 0; i < virtualButtonBehaviours.Length; ++i)
15        {
16            virtualButtonBehaviours[i].RegisterOnButtonPressed(OnButtonPressed);
17            virtualButtonBehaviours[i].RegisterOnButtonReleased(OnButtonReleased);
18        }
19    }
20
21    public void OnButtonPressed(VirtualButtonBehaviour vb)
22    {
23        Debug.Log("OnButtonPressed: " + vb.VirtualButtonName);
24        dragon.GetComponent<Animator>().SetBool("isAttack", true);
25    }
26
27    public void OnButtonReleased(VirtualButtonBehaviour vb)
28    {
29        Debug.Log("OnButtonReleased: " + vb.VirtualButtonName);
30        dragon.GetComponent<Animator>().SetBool("isAttack", false);
31    }
32 }
33
```

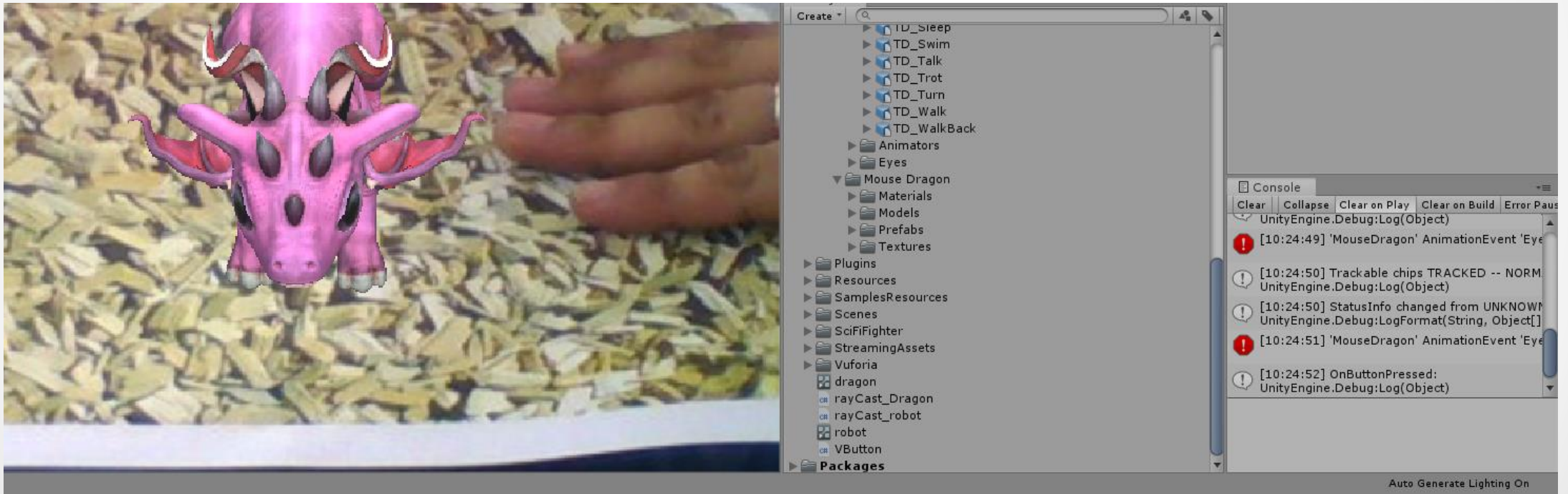
AR 버튼 인터랙션!

- VButton.cs 는 TargetDragon 배치
 - 전체 타겟을 관리하기 때문에 이 구조가 제일 좋음



AR 버튼 인터랙션!

- 결과 확인



AR 버튼 인터랙션!

- 카드 게임 개선 방향?
 - 턴제 게임이므로 공격, 방어, 기술을 사용할수 있도록 구성?
 - 이미지 타겟을 잘 변경해서 이런 디자인?

