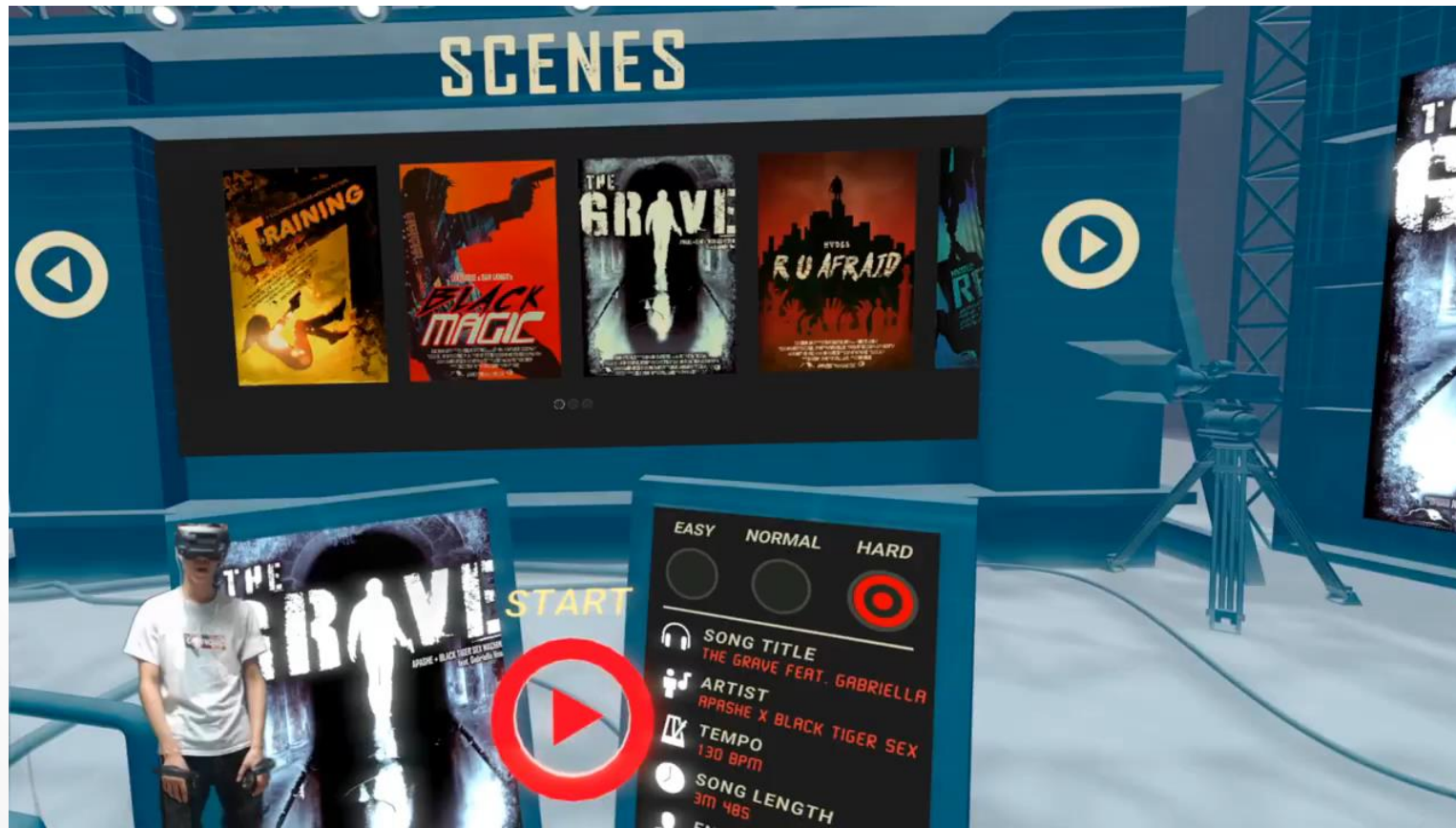


고급 VR 프로그래밍

1. 이준

Phistol Whip 리듬 게임 만들기

- 플레이어는 제자리에 있고 맵이 정면 방향으로 이동
- 음악의 비트에 맞춰 적들이 나타나고, 총알을 피하는 액션으로 새로운 형태의 리듬 게임을 제안

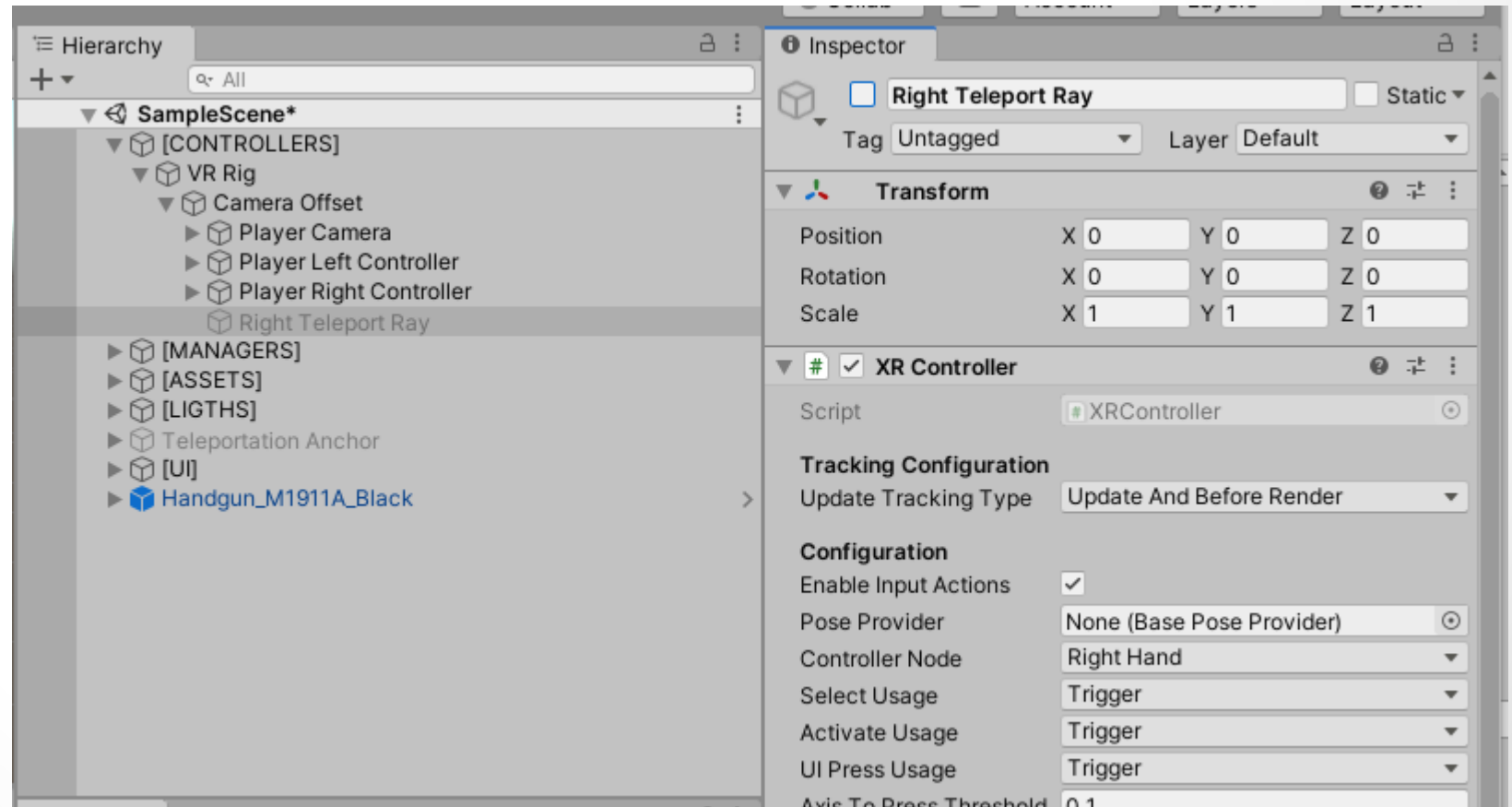


Phistol Whip 리듬 게임 만들기

- 자동이동을 구현
 - Phistol Whisp 게임에서는 직선으로 정해진 방향으로 이동을 쭉 이동을 함!
 - 자동 이동이 필요함!
 - 지난번에 만들었던 MovmentProvider를 활용하여 게임을 제작할 수 있음!

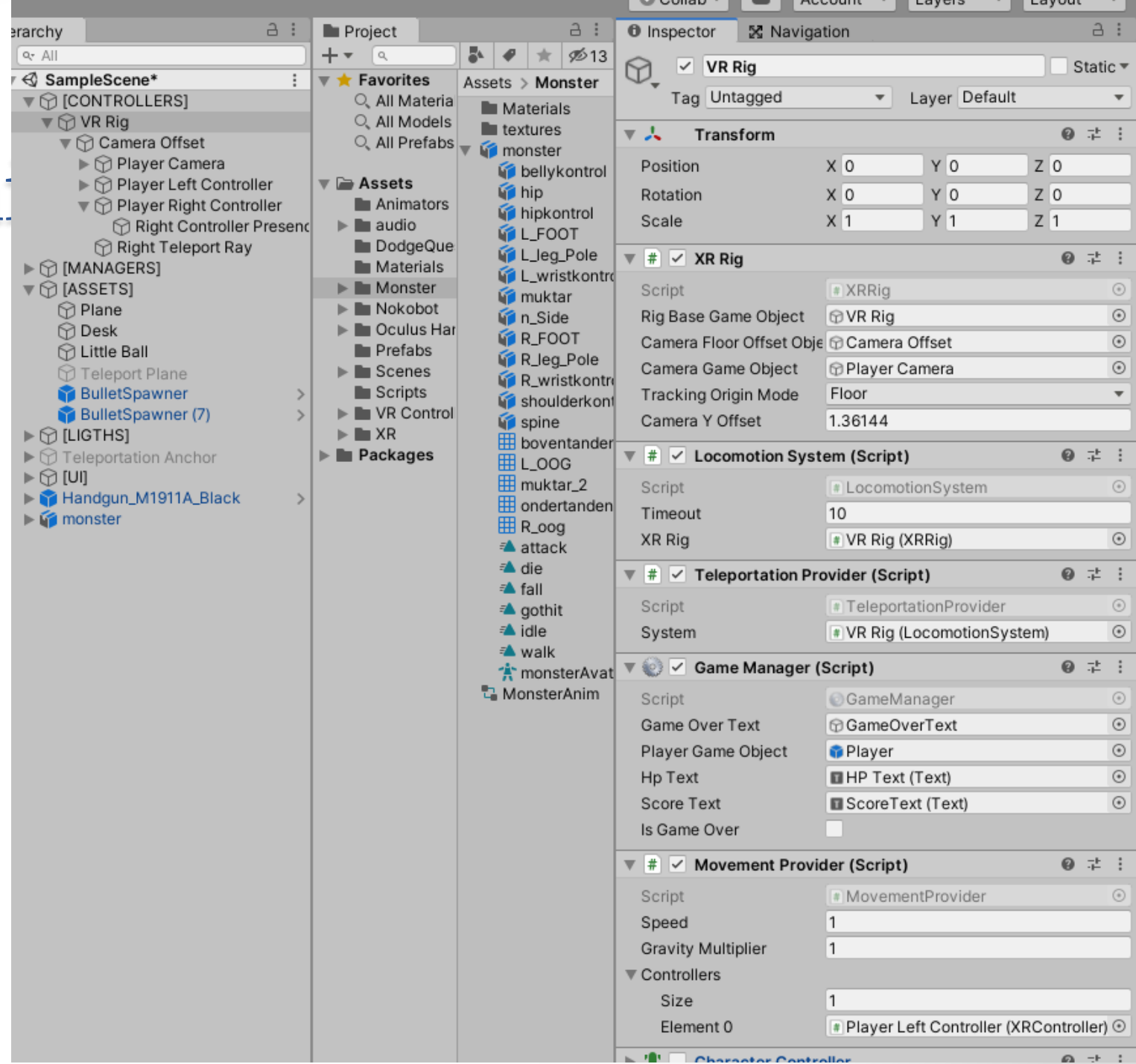
Phistol Whip 리듬 게임 만들기

- Right Teleport Ray 비활성화 시키기!



Phistol Wh

- Moving Provider 및 Character Controller 활성화 하기!



Phistol Whip 리듬 게임 만들기

- MoveProvider.cs 에서 다음의 Move 함수 만들기
- Forward 방향(0, 0, 1)으로 계속 이동하는 기능

```
89 void Move()  
90 {  
91     // 이동을 위한 방향을 설정  
92     Vector3 direction = new Vector3(0, 0, 1.0f);  
93     Vector3 movement = direction * speed;  
94     characterController.Move(movement * Time.deltaTime); // delta.time 을 반드시 써야 함!  
95 }  
96
```

Phistol Whip 리듬 게임 만들기

- Update 부분 수정

```
32
33      // Update is called once per frame
34      void Update()
35      {
36          PositionController(); //현재 위치에 맞게 위치를 설정함
37          Move();
38          ApplyGravity();
39      }
```

Phistol Whip

- 총을 잡을 시간 없이 계속 앞으로 감, 무기를 내몸에 보관하고 스위칭을 할수 있으면 좋겠음!
- 맵에서 떨어져도 앞으로 감, 시작 위치 및 종료 위치가 명확하게 있어야 함!

Score :0

HP :100

