

Unity Uni-Run

목차

1. 프로젝트 준비 . . . 4p
 2. Multiple Sprites . . . 5p
 3. 2D Sprites . . . 7p
 4. Sprites Animation . . . 11p
 5. Animator . . . 14p
 6. Sprites Atlas . . . 18p
 7. Run & Jump . . . 20p
- 

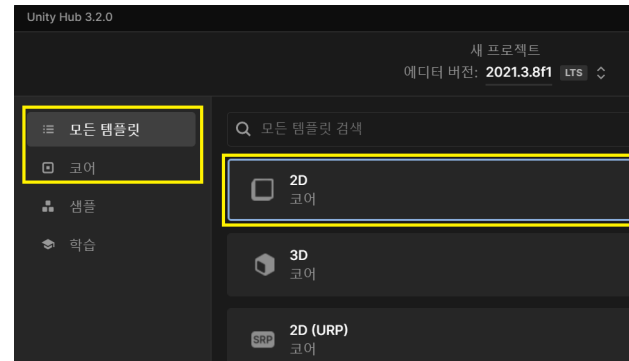
목차

- 8. Sprite Draw Layer . . . 24p
- 9. 배경 . . . 27p
- 10. 지형 이동 . . . 31p
- 11. Dead Zone . . . 36p
- 12. UI . . . 39p
- 13. Audio . . . 42p

프로젝트 준비

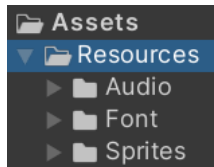
▶ 새 프로젝트 생성

- 새로 만드는 프로젝트의 템플릿을 2D로 선택



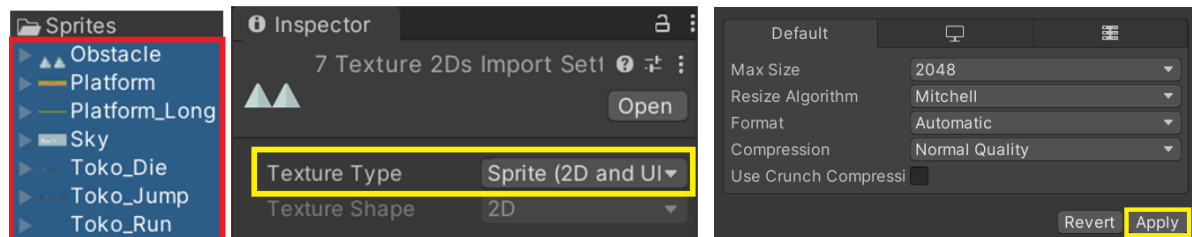
▶ 리소스 추가

- 프로젝트에 Resources 폴더 생성
- 예제소스 폴더 => Uni-Run 폴더에 있는 폴더 및 파일을 전부 Resources 폴더에 복사



▶ Sprites

- Sprites 폴더의 이미지 리소스들의 Texture Type을 Sprites(2D and UI)로 변경 후 [Apply]



Game Manager

▶ GameMgr

- Scene에 GameManager가 없다면 새로 만든다
- Instance가 자신과 다르면(다른 GameManager 이미 존재) 자신을 Scene에서 제거

```
using UnityEngine.InputSystem;
public class GameMgr : MonoBehaviour
{
    static GameMgr instance = null;
    public static GameMgr Instance
    {
        get
        {
            if (null == instance)
            {
                instance = FindObjectOfType<GameMgr>();
                instance.Initialize(); // 멤버 함수 Initialize()를 호출하여 Input System 초기화.

                DontDestroyOnLoad(instance.gameObject);
            }

            return instance;
        }
    }

    InputActionAsset inputAsset;
```

Game Manager

```
private void Awake()
{
    if (this != Instance)
    {
        Destroy(gameObject);
        return;
    }
}

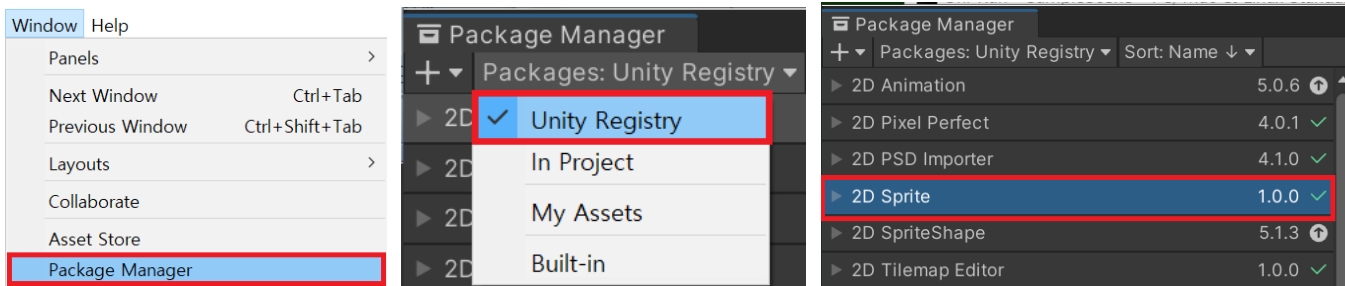
void Initialize()
{
    // InputActionAsset은 ScriptableObject로 만들어야 한다.
    inputAsset = ScriptableObject.CreateInstance<InputActionAsset>();
    InputActionMap actionMap = inputAsset.AddActionMap("Player");
    // 점프 입력은 Space Bar 또는 마우스 오른쪽 버튼을 사용.
    actionMap.AddAction("Jump", binding: "<Keyboard>/space");
    actionMap.AddBinding("<Mouse>/leftButton", action:"Jump");
    // Action Map을 활성화 해야 바인드한 입력이 사용 가능.
    actionMap.Disable();

    gameObject.AddComponent<PlayerInput>().actions = inputAsset;
}
} // class GameMgr
```

2D Sprite

▶ 2D Sprite Package

- Unity에서 2D Sprite를 그리는데 사용하는 도구 들의 모음
- 2D 기능을 **활용**하기 위해서는 반드시 추가 해야 하는 Package



▶ Draw Call

- CPU가 GPU에게 그림을 그려달라는 요청
- 드로우 콜이 **많이 발생할 수록 게임이 무거워지며 프레임 저하가 발생**하게 된다
- 2D 환경에서 드로우 콜을 줄이기 위해서 이미지 파일의 수를 줄이는 것이 중요
- Image Sprites를 사용하거나 Unity의 **Sprite Atlas**를 이용하여 **여러 이미지를 하나의 이미지로 취합**이 가능

▶ Batch

- GPU에 의해 접근되는 리소스를 비슷한 것 끼리 묶어 처리하는 **렌더링 기법**
- 드로우 콜을 포함하는 **상위 개념**
- ex) 하나의 오브젝트에 두 개의 Mesh를 이용하여 그리면 드로우 콜은 두 번 발생, 두 Mesh를 하나의 배치로 묶을 경우 드로우 콜은 한 번만 발생하게 된다

2D Sprite

▶ Sprite Mode

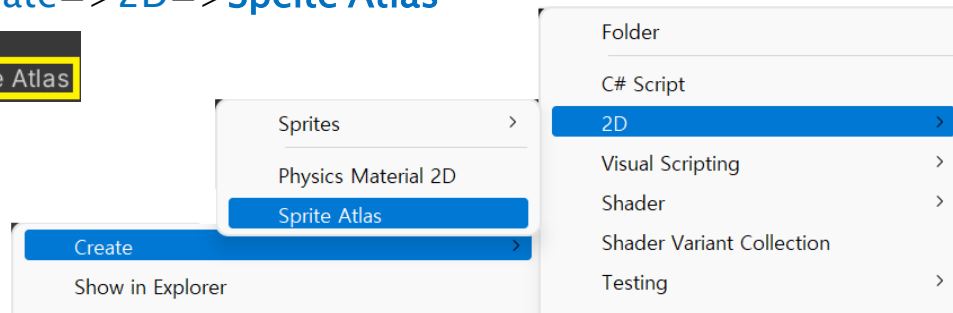
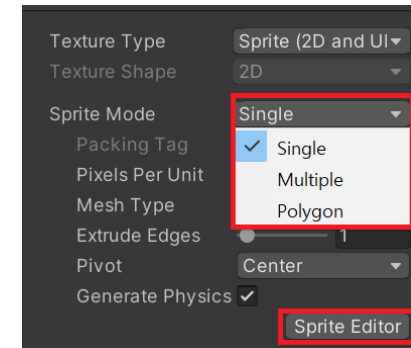
- Single : **Sprite 이미지**를 있는 그대로 **하나의 이미지로 사용**
- Multiple : **하나의 Sprite 이미지**를 **여러 개의 요소로 나누어 사용**
- **Polygon** : Sprite 이미지를 Mesh 처럼 만들어 사용

▶ Sprite Editor

- **Multiple** 또는 **Polygon** 모드를 사용할 경우 **Sprite 이미지를 편집**하는데 사용

▶ Sprite Atlas

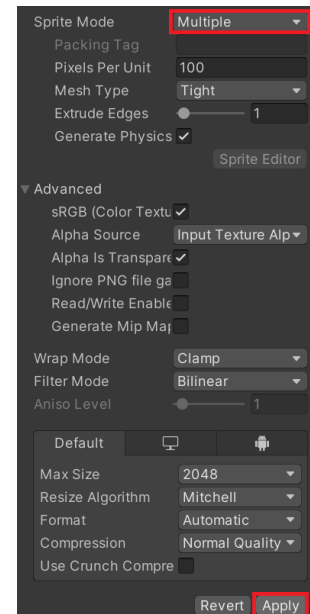
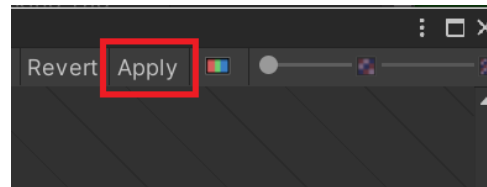
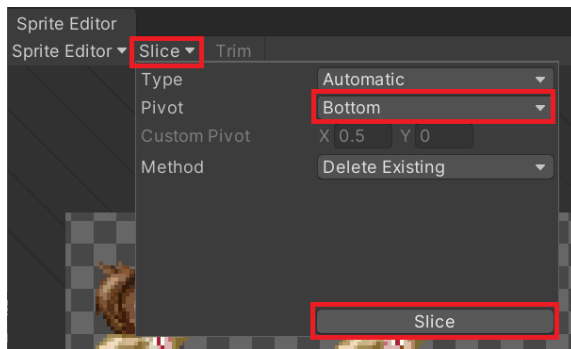
- 여러 개로 나누어 있는 이미지를 하나로 합쳐 하나의 배치로 만든다
- Asset=>**Create**=>**2D**=>**Sprite Atlas**



2D Sprite

▶ Multiple Sprites

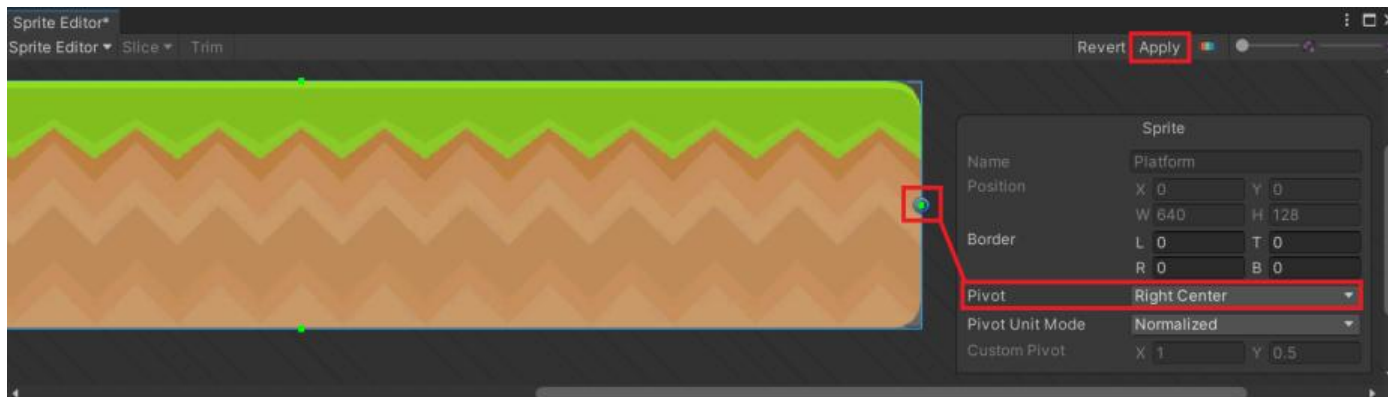
- **Toko_Die, Toko_Jump, Toko_Run** 세 Sprite 이미지를 **Sprite Mode**를 **Multiple**로 변경
- Sprite의 Size를 키우기 위해서 **Pixel Per Unit**의 값을 **40으로 변경**(값이 작을수록 커진다)
- Sprite Editor에서 **Slice**의 **Pivot**을 **Bottom**으로 변경하고 **Slice** 실행



2D Sprite

▶ Pivot

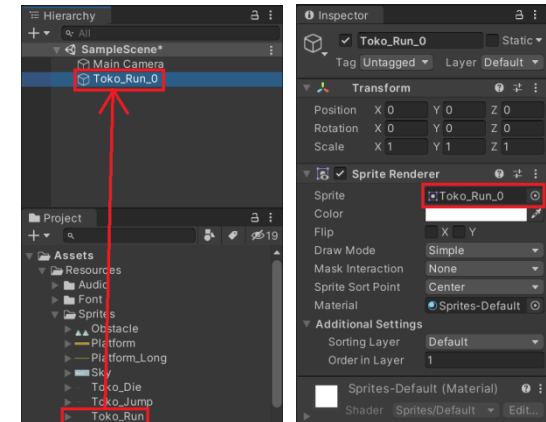
- Platform, Platform_Long 이미지 **Sprite Editor** 선택
- **Pivot**을 **RightCenter**로 변경



Sprite Animation

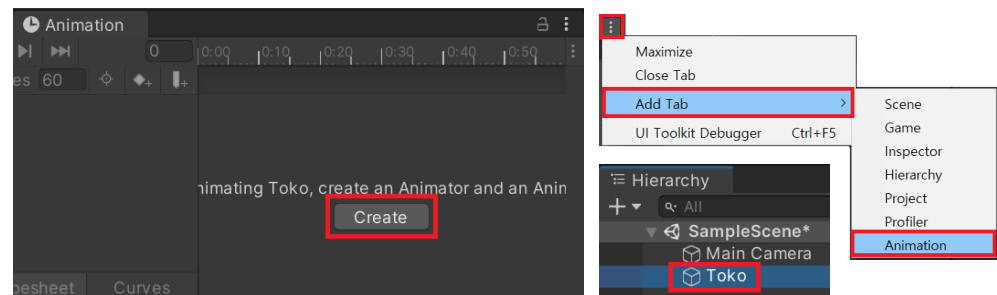
▶ 2D GameObject

- Sprite로 설정한 이미지 파일은 하이어라키(Hierarchy)로 등록이 가능하다
- **Toko_Run** 이미지를 하이어라키(Hierarchy)로 드래그&드롭, 자동으로 잘라둔 이미지의 첫 번째 이미지로 설정된다
- 오브젝트 이름을 'Toko'로 변경
- Position : (-3, 0, 0)



▶ Animation

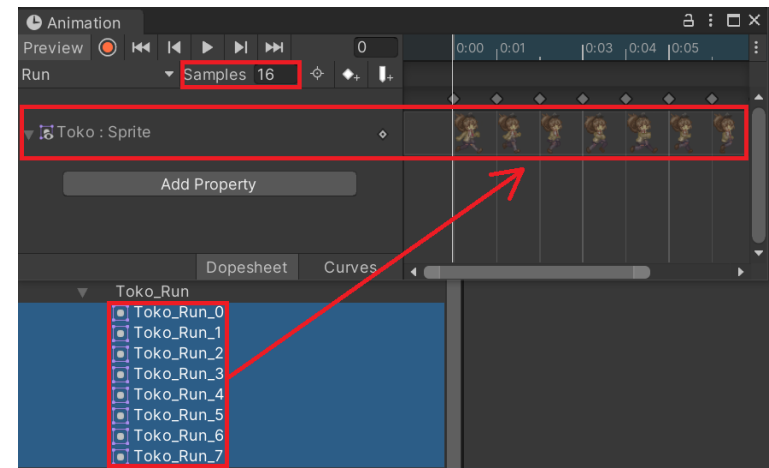
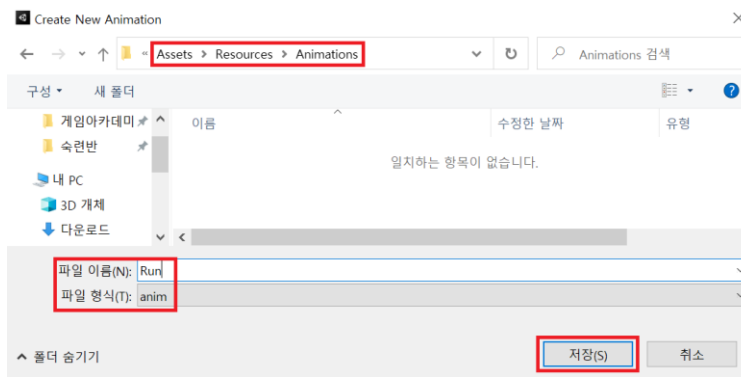
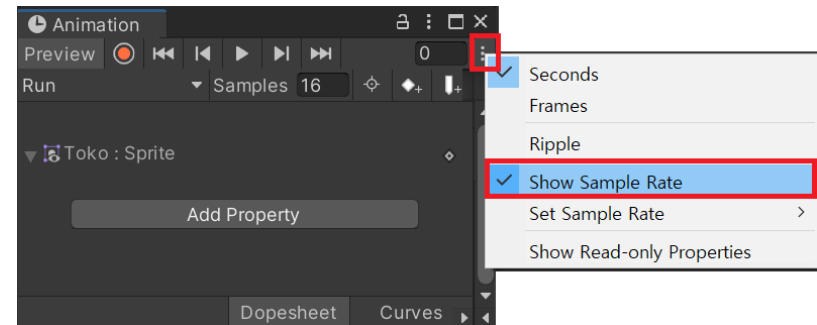
- 애니메이션을 만들고 편집은 **Animation 창**에서 한다
- Window=>Animation=>Animation
- 또는 각 창의 오른쪽 상단의 [...]=>Add Tab=>Animation
- 애니메이션을 만들기 위한 **게임 오브젝트 선택**
- **Animation 창**의 **Create** 버튼을 선택



Sprite Animation

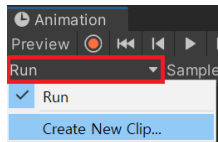
▶ Player Animation

- Resources 폴더에 **Animations** 폴더 추가
- 'Toko'를 선택하여 **Animation Create** 를 선택
- Animations 폴더에 '**Run**'으로 생성
- '**Toko_Run**' 이미지를 펼쳐 **Sprite**를 전부 선택
- Animation 창으로 **드래그&드롭**
- Animation 창 오른쪽 위의 [...] => **Show Sample Rate** 체크
- **Samples** 값을 **16**으로 변경

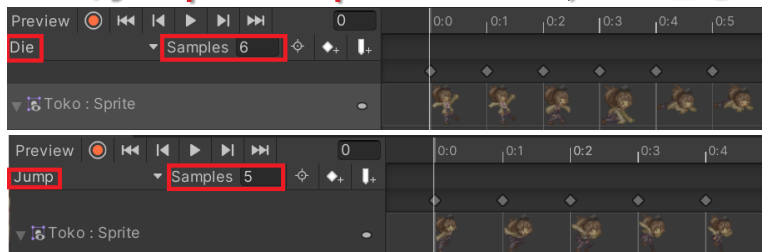


Sprite Animation

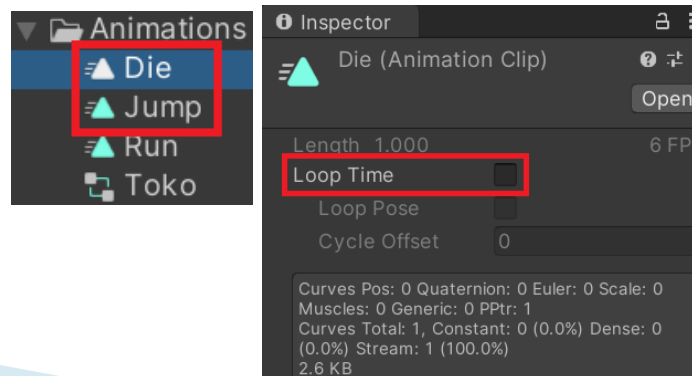
- Create New Clip...=>Die, Jump 추가



- 각 Animation Clip에 Sprite이미지 등록
- Die와 Jump의 Samples에 각각 6, 5로 변경



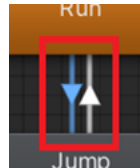
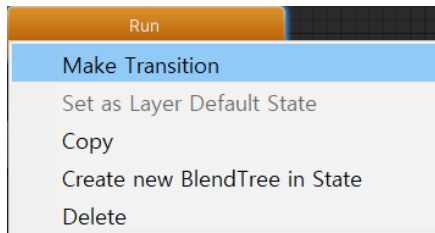
- 두 애니메이션은 한 번만 재생해야 되기 때문에 위해 Animation Clip을 선택하여 각각 Loop Time 체크를 해제



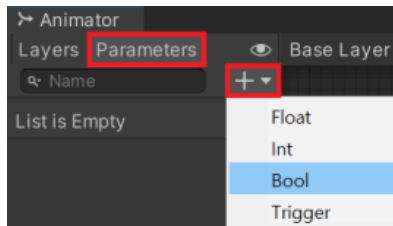
Animator

▶ Animator Controller

- Window=>Animation=>Animator 또는 Animator Controller 더블 클릭
- 애니메이션 클립을 만들면 자동으로 생성, 추가 된다
- 애니메이션 전환 및 정렬하고 관리할 수 있다
- Make Transition을 선택하여 다른 애니메이션과 연결, 조건을 설정하여 실행 중 애니메이션을 다른 애니메이션으로 상태 변경이 가능하다

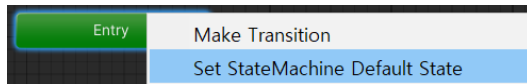


- Parameters를 [+]로 조건 파라미터를 추가할 수 있다



Animator

- 유한상태기계(FSM)을 기반으로 만들어져 있다



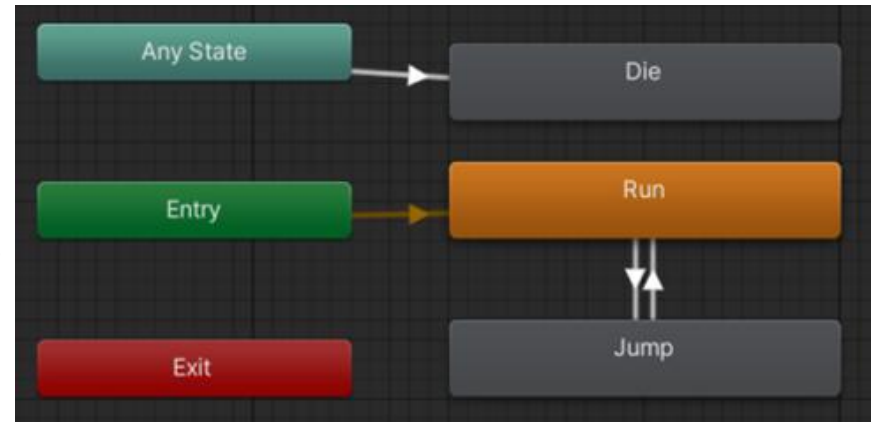
- **Entry :상태의 시작**
- 애니메이션을 실행하면 **연결된 애니메이션 클립(Default State)**이 자동으로 실행된다
- 제일 처음 적용된 애니메이션 클립이 Default로 적용된다
- **Set State Machine Default State**로 **Default 애니메이션을 변경**할 수 있다



- **Any State**
- Transition에 설정한 조건이 된다면 **어느 상태의 애니메이션이든 상관하지 않고 연결된 상태의 애니메이션으로 변경**한다



- **Exit : 현재 상태의 종료**
- **Exit로 연결된 애니메이션(Any State Animation->Exit)**이 끝나면 **Entry 상태로 변경**된다

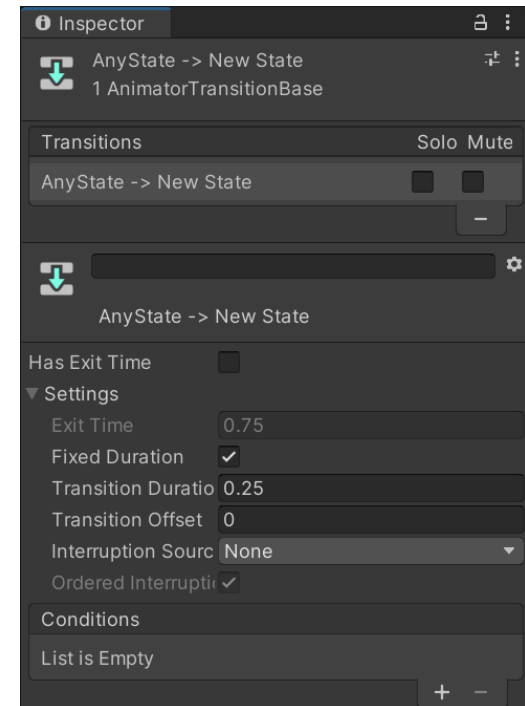


Animator

▶ Transition Inspector

- Has Exit Time : **Exit Time**을 참조하여 해당 시간에 **전환 조건이 적용**되도록 한다
- Exit Time : **Has Exit Time**이 활성화 인 경우 사용(0.75 == 75%)
- Fixed Duration : **Transition Duration**의 값을 **초 단위(true)** 또는 **정규화된 단위(false)**로 사용
- Transition Duration : 애니메이션을 부드럽게 **전환하기 위한 시간**(2D에서는 의미가 없다)
- Transition Offset : 전환된 애니메이션의 시작 지점의 시간
- Conditions : **전환 조건**

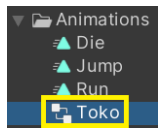
조건이 없다면 Exit Time을 참조하여 시간이 되면 곧 바로 상태(애니메이션)를 전환한다



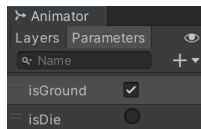
Animator

▶ 애니메이션 상태 편집

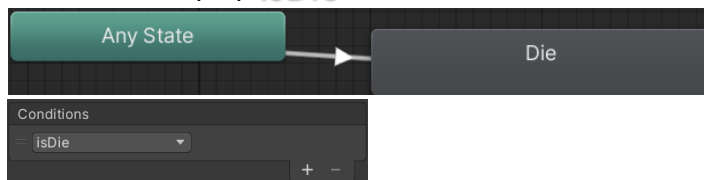
- 'Toko'의 Animator Controller 선택



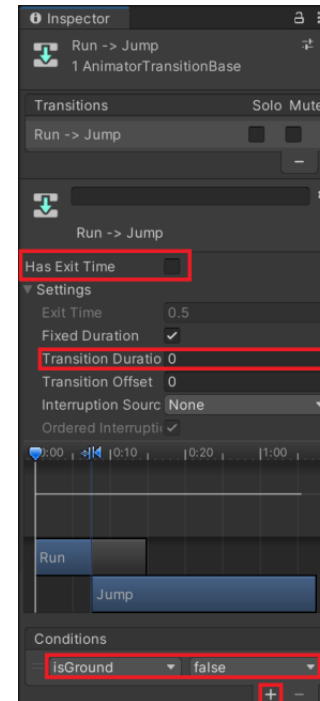
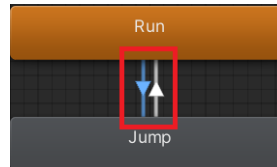
- Parameters
- isGround(Bool) : default True
- isDie(Trigger)



- Any State에 Die를 Transition으로 연결
- Any State->Die Transition 선택
- Has Exit Time 체크 해제
- Transition Duration : 0
- Conditions 추가 isDie



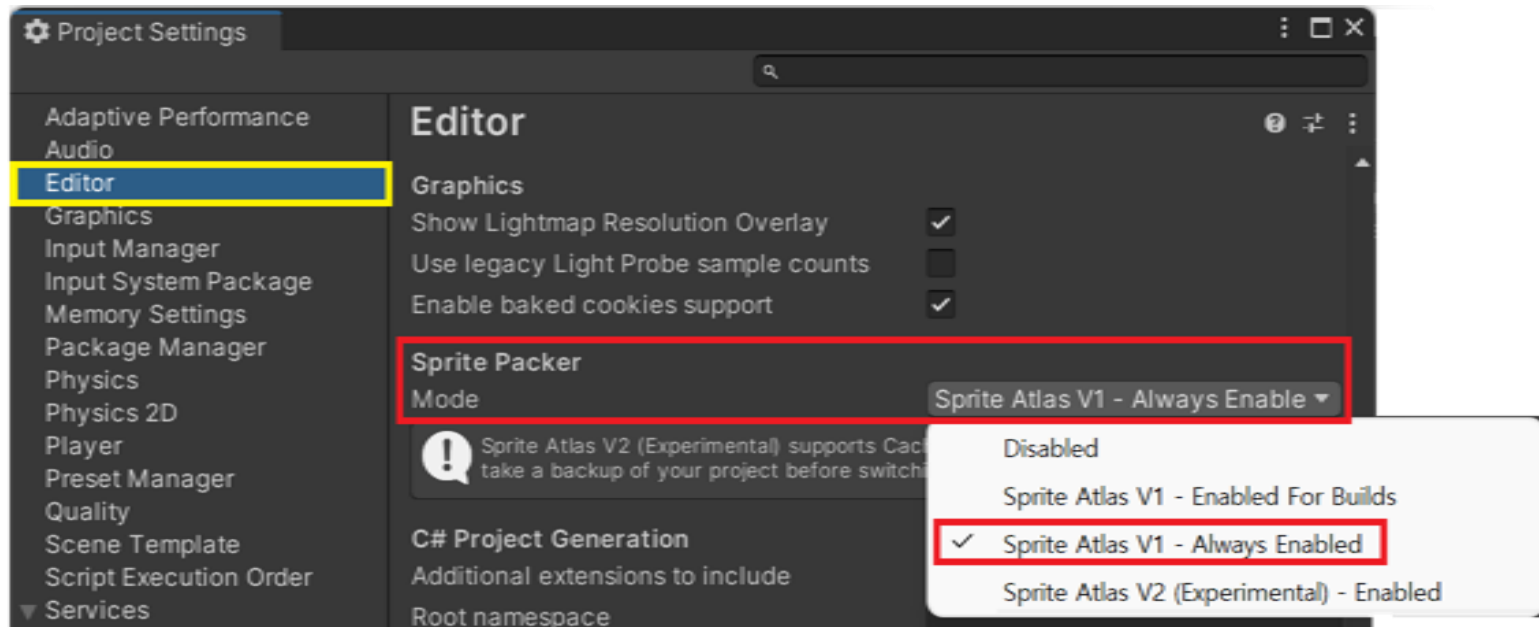
- Run과 Jump에 서로 Transition으로 연결
- 각 Transition(하얀색 화살표)을 선택
- Has Exit Time 체크 해제
- Transition Duration : 0
- Run->Jump Conditions 추가 isGround : false
- Jump->Run Conditions 추가 isGround : true



Sprites Atlas

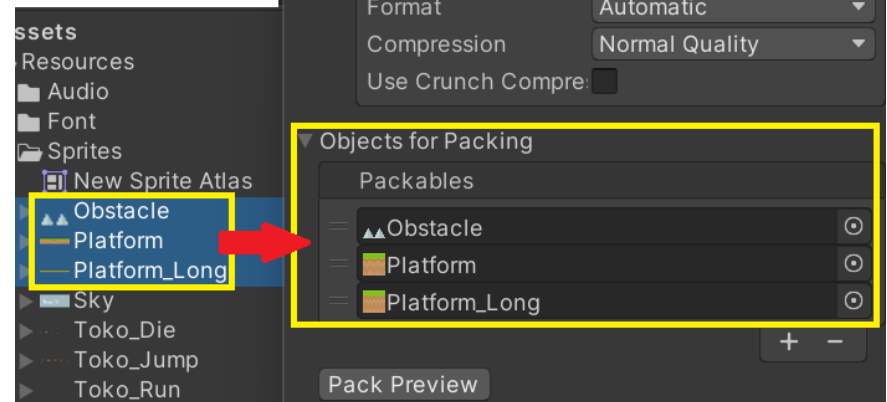
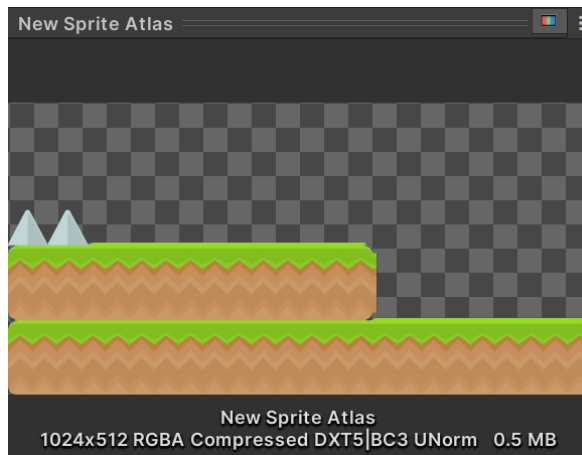
▶ Sprites Atlas 만들기

- Sprite Atlas를 사용하기 위해서 세팅 변경
- Edit=>Project Setting=>Editor=>Sprite Packer=>Model:Sprite Atlas V1 - Always Enable



Sprites Atlas

- 새 Sprite Atlas 만들기
- Sprites 폴더=>**Obstacle**, **Platform**, **Platform_Long**을 선택
- New Sprite Atlas=>**objects for Packing**에 추가
- [Pack Preview]로 합쳐진 이미지 확인 가능



Run & Jump

▶ Platform_Long

- Box Collider 2D **추가**
- Position : (5, -1, 0)

▶ Toko

- Scripts **폴더** 추가
- C# **PlayerController** **생성**, Toko에 **추가** (AddComponent)

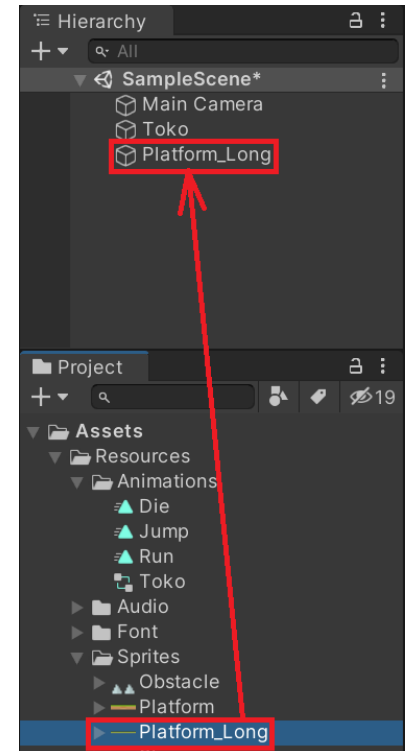
```
[RequireComponent(typeof(BoxCollider2D))] // 코드 작성 후 Script를 AddComponent해야,  
[RequireComponent(typeof(Rigidbody2D))] // 자동으로 컴포넌트들이 추가된다.  
public class PlayerController : MonoBehaviour  
{
```

```
    Rigidbody2D rigid;  
    Animator anim;
```

```
    [Header("Move")]  
    [SerializeField] float speed = 5.0f;  
    [SerializeField] float jumpForce = 3.0f;
```

```
    readonly int limitJumpCount = 2;  
    int jumpCount = 0;
```

```
    public float Speed { get { return speed; } }
```



Run & Jump

```
void Start()
{
    rigid = GetComponent<Rigidbody2D>();
    if (rigid) rigid.freezeRotation = true;

    anim = GetComponent<Animator>();
}

public void Jump(InputAction.CallbackContext context)
{
    if (!rigid) return;
    // started : 키, 버튼을 누른 프레임에 true
    if (context.started && (limitJumpCount > jumpCount))
    {
        jumpCount++;

        rigid.velocity = Vector2.zero;
        rigid.AddForce(Vector2.up * jumpForce * 100.0f);
    }
    // canceled : 키, 버튼을 땀 프레임에 true
    else if (context.canceled && (0 < rigid.velocity.y))
    {
        rigid.velocity *= 0.5f;
    }
}
```

Run & Jump

```
private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)
{
    // normal : 충돌 지점(Platform)의 법선 벡터.
    if (collision.contacts[0].normal.y > 0.8f)
    {
        // animator에 설정해둔 Parameters를 변경.
        if (anim) anim.SetBool("isGround", true);
        // 땅에 닿으면 점프 카운터를 초기화.
        jumpCount = 0;
    }
}

private void OnCollisionExit2D(Collision2D collision)
{
    if (anim) anim.SetBool("isGround", false);
}
} // class PlayerController
```

Run & Jump

```
public class GameMgr : MonoBehaviour
{
    ...
    PlayerController player;

    private void Awake()
    {
        ...
        SetupInput ();
    }

    bool SetupInput()
    {
        player = FindObjectOfType<PlayerController>();
        if (player)
        {
            inputAsset["Jump"].started += player.Jump;
            inputAsset["Jump"].canceled += player.Jump;
            inputAsset["Jump"].Enable();
            return true;
        }
        return false;
    }
}
```

Sprite Draw Layer

▶ 2D 그리기

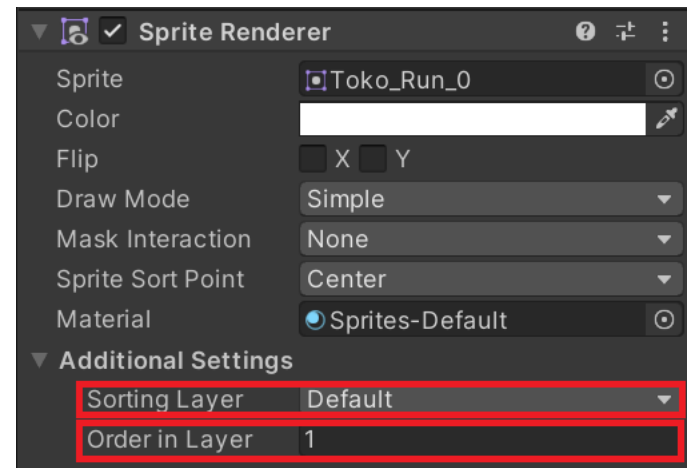
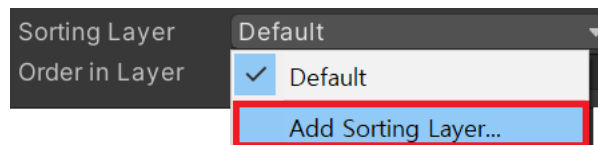
- 2D는 **깊이 값(z)**을 **사용하지 않는다**
- 다 같은 깊이(z)에 있기 때문에 **추가한 이미지에 의하여 보이지 않는 경우가 발생한다**
- Draw **Layer**를 설정하여 **그리는 순서**를 지정한다

▶ Sorting Layer

- 기본적으로 **Default** Layer 하나밖에 없기 때문에 **같은 Layer(같은 깊이)에서 그려진다**
- **[Add Sorting Layer]**로 **Layer**를 **추가** 할 수 있다

▶ Order in Layer

- **Sorting Layer가 같은 경우** **그리는 우선 순위**



Sprite Draw Layer

▶ Tag, Layer 추가

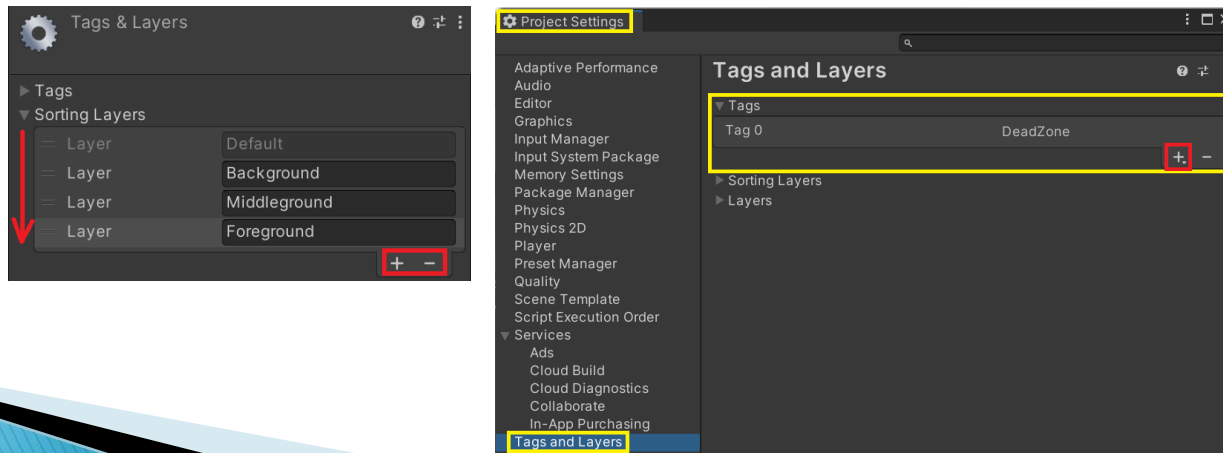
- Project Setting => Tags and Layers => Tags / Sorting Layers
- 또는 Sprite Renderer의 Sorting Layer => Add Sorting Layer를 선택
- [+], [-] 버튼으로 **추가**, **삭제**가 가능

◆ Tags

- DeadZone **추가**

◆ Sorting Layers

- Background, Middleground, Foreground **추가**
- Sorting Layers는 **순서에 주의**, 드래그&드롭으로 순서를 변경 가능



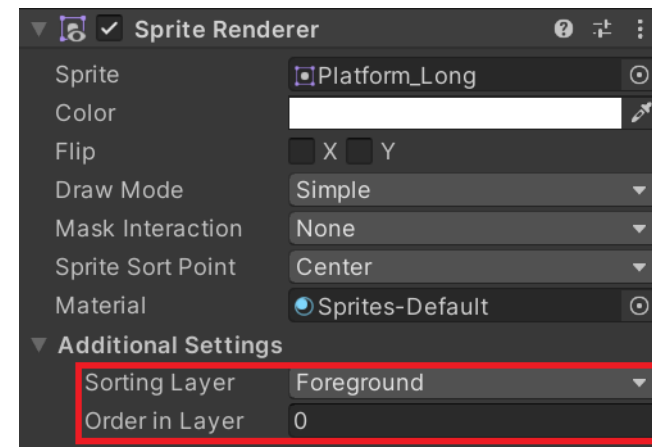
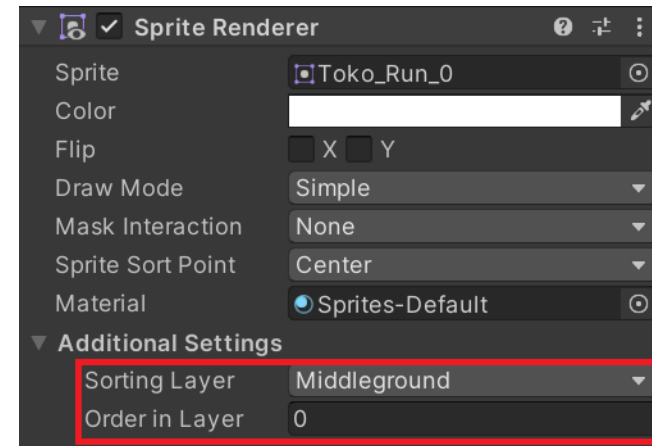
Sprite Draw Layer

▶ Player(Toko)

- Sorting Layer : Middleground
- Order in Layer : 0

▶ Ground(Platform_Long)

- Sorting Layer : Foreground
- Order in Layer : 0



배경

▶ 배경 스크롤

- Sky 이미지를 Hierarchy에 추가
- Sprite Renderer에서 사용할 Sky(Material)을 생성
- 새로 만든 Material의 Shader를 Unlit/Texture로 변경
- Sky 이미지를 적용
- Sprite Rederer의 Material에 만들어진 Sky(Material)로 변경
- Sorting Layer를 Background로 변경
- Sprites 폴더의 Sky 이미지의 Mesh Type을 Full Rect로 변경

Tight:투명 영역을 최대한 제외

Full Rect:원본 이미지 전체 크기

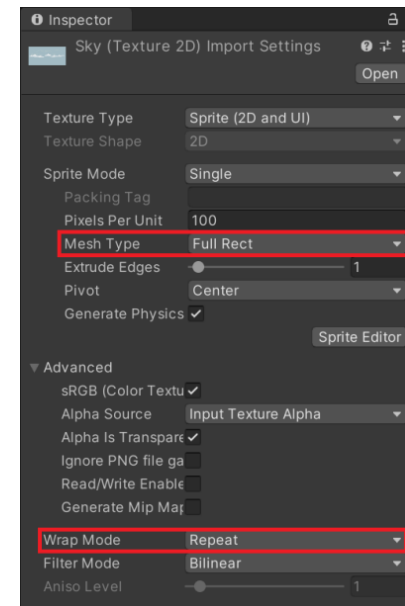
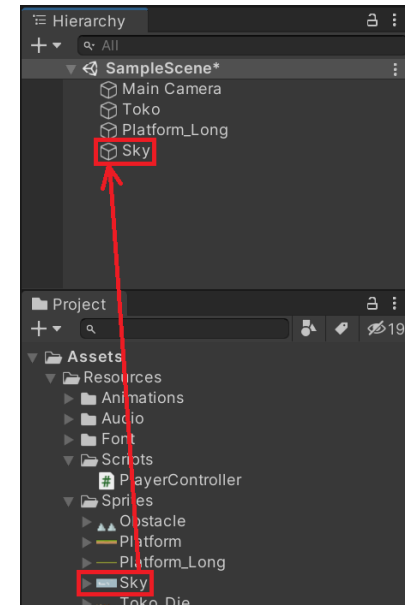
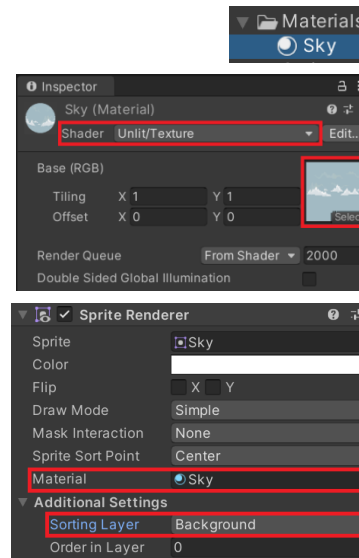
- Wrap Mode를 Repeat로 변경

Repeat:패턴 반복,

Clamp:마지막 픽셀에 고정

Mirror:미러링 반복 패턴

Mirror Once:한 번만 미러링 후 마지막 픽셀에 고정



배경

▶ SpriteScroll

- Sky(GameObject)에 스크립트 **생성 및 추가**
- 2D 게임이기 때문에 메인 카메라를 **Orthographic(원근감X)**으로 변경
- 카메라에 맞춰 이미지의 크기와 위치를 변경
- **Material의 offset** 을 변경하여 배경을 스크롤(**비용이 크기 때문에 사용하지 않는 것이 더 좋다**)
- **Mathf.Repeat()**를 이용하여 **Offset** 값의 범위를 **0.0f~1.0f**로 제한

```
public class SpriteScroll : MonoBehaviour
{
    SpriteRenderer background;
    Vector2 offset = Vector2.zero;

    float scrollSpeed = 0.0f;
    Coroutine coroutine = null;

    public void Initialize(float speed)
    {
        if (TryGetComponent(out background))
        {
            scrollSpeed = speed;

            Camera cam = Camera.main;
            cam.orthographic = true;
        }
    }
}
```

배경

```
Vector3 pos = cam.transform.position;
pos.z += 10;
transform.position = pos;

float ratio = (float)Screen.width / Screen.height;
float height = cam.orthographicSize * 2.0f;
float width = height * ratio;

background.drawMode = SpriteDrawMode.Tiled;
background.size = new Vector2(width, height);
} // if(TryGetComponent<>())
} // void Initialize()

IEnumerator RunScroll()
{
    while (true)
    {
        yield return null;
        if (background)
        {
            offset.x = Mathf.Repeat(Time.time * scrollSpeed * 0.01f, 1.0f);
            background.material.mainTextureOffset = offset;
        }
    }
}

public void Run() { if (null == coroutine) coroutine = StartCoroutine(RunScroll()); }
public void Stop() { if (null != coroutine) StopCoroutine(coroutine); }
} // SpriteScroll
```

배경

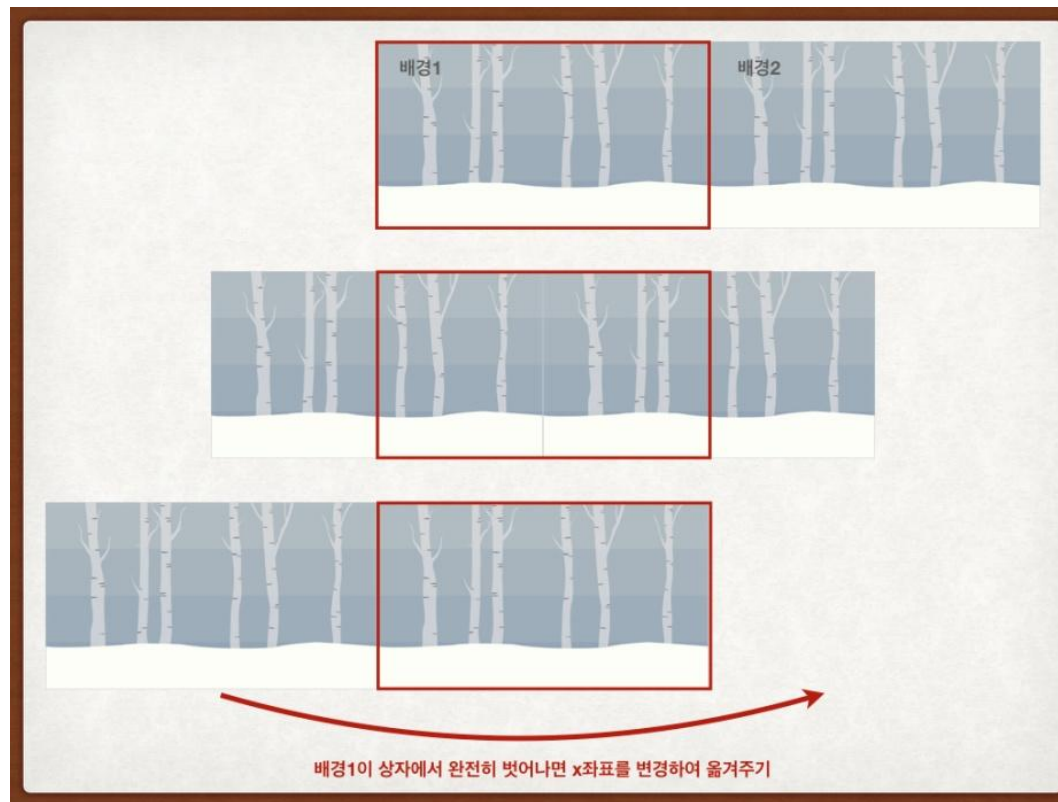
```
public class GameMgr : MonoBehaviour
{
    ...
    SpriteScroll scroll;
    bool isReady = false;

    private void Awake()
    {
        ...
        if (SetupInput())
        {
            isReady = SetupScroll();
            if (isReady) scroll.Run();
        }
    }
    ...
    bool SetupScroll()
    {
        scroll = FindObjectOfType<SpriteScroll>();
        if (scroll)
        {
            scroll.Initialize(player.Speed);
            return true;
        }
        return false;
    }
}
```

지형 이동

▶ Object Scroll

- 일정한 개수의 지형을 배치하여 두고 꼬리물기를 하듯이 계속 이어지게 처리한다



지형 이동

▶ SpriteScroll

- **지형의 위치** 이동과 지형 간의 거리 조절을 위한 **지형의 너비**를 지닌 **GroundData** 구조체

```
struct GroundData
```

```
{  
    public float xPos;  
    public float width;  
}
```

```
public class SpriteScroll : MonoBehaviour
```

```
{  
    ...  
    [Header("Ground Objects")]  
    [SerializeField] SpriteRenderer[] grounds;  
    [SerializeField] float bounds = 5.0f;  
  
    GroundData[] groundDatas;  
    int count = 0;  
    float halfWidth = 0.0f;  
    float prePosX = 0.0f;
```


지형 이동

```
public void Initialize(float speed)
{
    if (TryGetComponent(out background))
    {
        ...

        halfWidth = width * 0.5f;
        count = grounds.Length;
        if (1 < count)
        {
            groundDatas = new GroundData[count];
            for (int i = 0; count > i; i++)
            {
                groundDatas[i].width = grounds[i].size.x;
                // 두 번째 지형부터 앞의 지형 위치와 설정 값들을 참조하여 시작 위치를 변경한다.
                if (0 < i)
                {
                    groundDatas[i].xPos = groundDatas[i - 1].xPos + bounds + groundDatas[i].width;
                    grounds[i].transform.position = Vector3.right * groundDatas[i].xPos + Vector3.down;
                }
                else groundDatas[i].xPos = grounds[i].transform.position.x;
            }

            prePosX = groundDatas[count - 1].xPos;
        } // if(1 < count)
    } // if(TryGetComponent<>())
} // void Initialize()
```

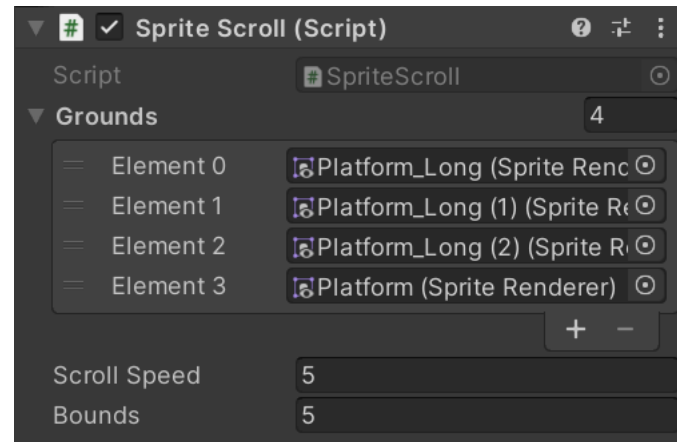
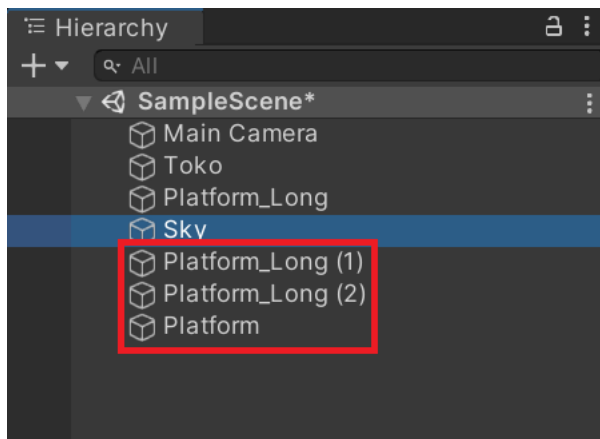
지형 이동

```
IEnumerator RunScroll()  
{  
    ...  
    if (1 < count)  
    {  
        for (int i = 0; count > i; i++)  
        {  
            groundDatas[i].xPos -= Time.deltaTime * scrollSpeed;  
            // 오브젝트가 카메라 영역을 벗어나면 해당 오브젝트를 제일 오른쪽 위치로 옮긴다.  
            // 이동 위치는 가장 오른쪽에 위치한 오브젝트의 x좌표 + 자신의 너비 + 각 오브젝트간의 거리.  
            if (-halfWidth >= groundDatas[i].xPos)  
            {  
                groundDatas[i].xPos = prePosX + bounds + groundDatas[i].width;  
            }  
  
            // 지형의 위치가 (x, -1, 0)이기 때문에 Vector3.down을 더한다.  
            grounds[i].transform.position = Vector3.right * groundDatas[i].xPos + Vector3.down;  
            // 카메라의 영역을 벗어날 경우 가장 오른쪽에 위치한 오브젝트의 위치를 저장하여 둔다.  
            // 자신의 앞에 위치했던 지형이 가장 오른쪽에 위치하게 되는 지형과 같다.  
            prePosX = groundDatas[i].xPos;  
        } // for()  
    } // if(1 < count)  
} // while(true)  
} // IEnumerator RunScroll()  
} // class SpriteScroll
```

지형 이동

▶ 지형 배치

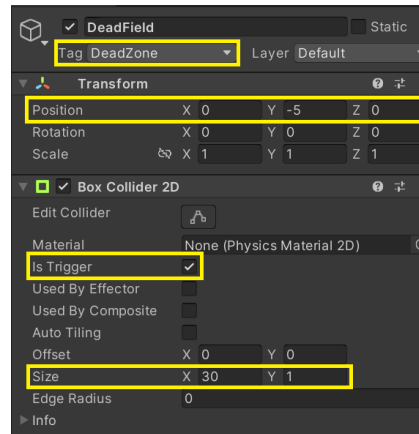
- Hierarchy에 Platform_Long 또는 Platform을 추가 후 BoxCollider2D 컴포넌트 추가
- Sprite Scroll의 Grounds에 등록



Dead Zone

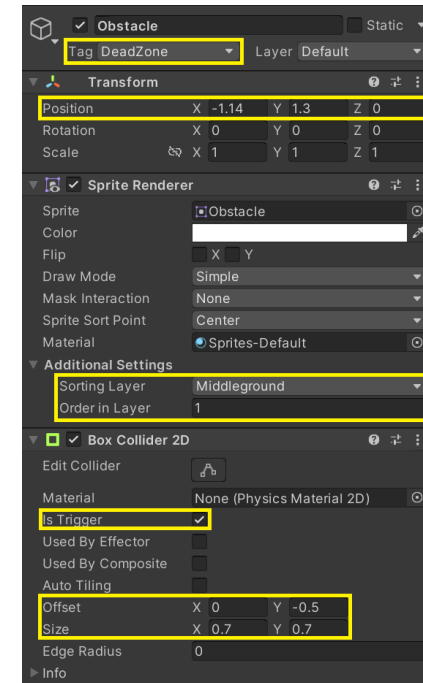
▶ DeadField

- 빈 오브젝트 생성
- **BoxCollider2D 추가**
- Position : (0, -5, 0)
- Is Trigger : True
- Size : (30, 1)
- Tag : DeadZone



▶ Obstacle

- Platform_Long(GameObject) 또는 Platform(GameObject)의 자식으로 Obstacle을 원하는 만큼 추가
- Sorting Layer : Middleground
- Order in Layer : 1
- **BoxCollider2D 추가**
- Position : (지형 범위 안의 원하는 x좌표, 1.3, 0)
- Is Trigger : True
- Offset : (0, -0.5)
- Size : (0.7, 0.7)
- Tag : DeadZone



Dead Zone

▶ Tag

- Tag(DeadZone)의 충돌 확인하여 플레이어의 움직임을 제한
- Die 애니메이션을 실행 후 현재 상태를 변경

```
public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    ...

    public event System.Action OnDead = null;

    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
    {
        if (collision.CompareTag("DeadZone"))
        {
            // 장애물(DeadZone)에 닿으면 Physics를 정지하고 죽음 처리를 한다.
            if (rigid) rigid.simulated = false;
            if (anim) anim.SetTrigger("isDie");
            OnDead?.Invoke();
        }
    }
}
```

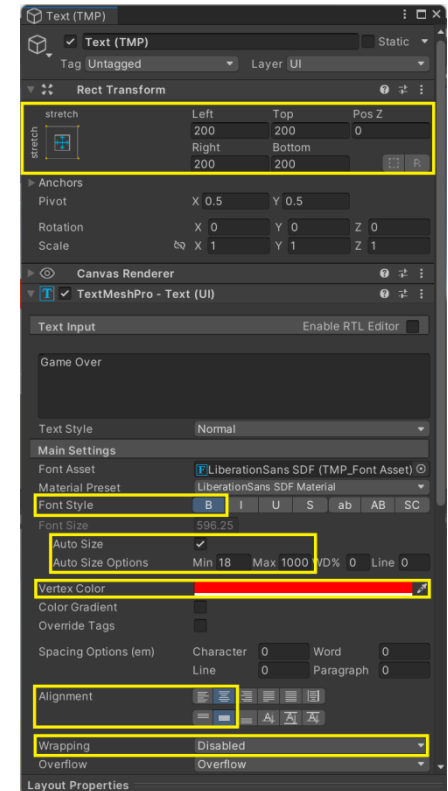
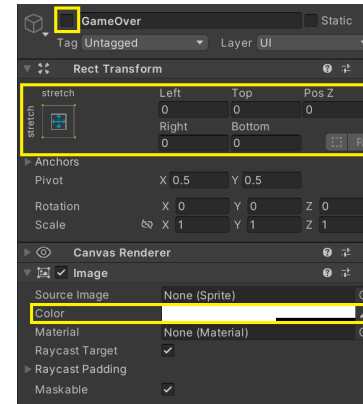
Dead Zone

```
public class GameMgr : MonoBehaviour
{
    private void Awake()
    {
        ...
        if (SetupInput())
        {
            isReady = SetupScroll();
            if (isReady)
            {
                scroll.Run();
                player.OnDead += () =>
                {
                    inputAsset["Jump"].Disable();
                    scroll.Stop();
                };
            }
        }
    }
}
```

UI

▶ GameOver(Image)

- UI=>Image
- Anchor : (stretch, stretch)
- Left, Top, Pos z, Right, Bottom : 0
- Color : (255, 255, 255, 150)
- **GameObject Active : false**
- Child : UI=>TextMeshPro
- Anchor : (stretch, stretch)
- Pos z : 0
- Left, Top, Right, Bottom : 200
- Font Style : Bold
- Auto Size : True(Max : 1000)
- Alignment : 가운데 정렬
- Warpping : Disabled
- Vertex Color : (255, 0, 0)



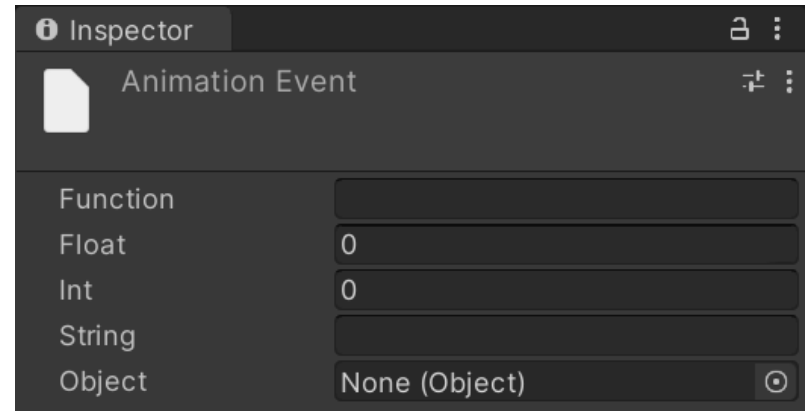
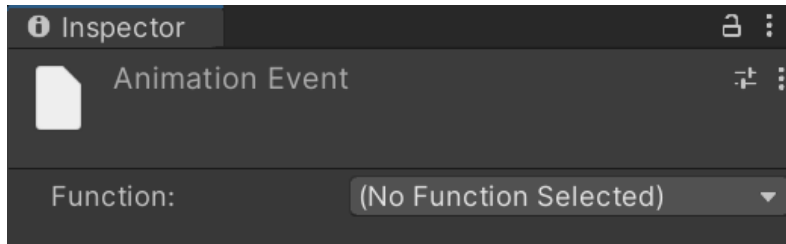
UI

▶ Animation Clip Event

- 애니메이션 클립의 **특정 프레임**에 이벤트를 등록 가능
- 이벤트를 등록할 오브젝트 선택
- 애니메이션 창의 클립 선택
- 특정 프레임에서 **[add event] 버튼 또는 [마우스 오른쪽 버튼 클릭=>Add Animation Event]**

▶ Animation Event

- **Function**에 원하는 **호출 함수를 등록**(Function : 애니메이션이 있는 오브젝트에서 호출 가능한 함수 명)



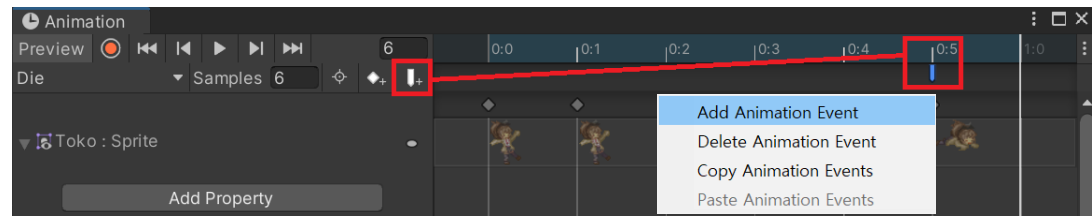
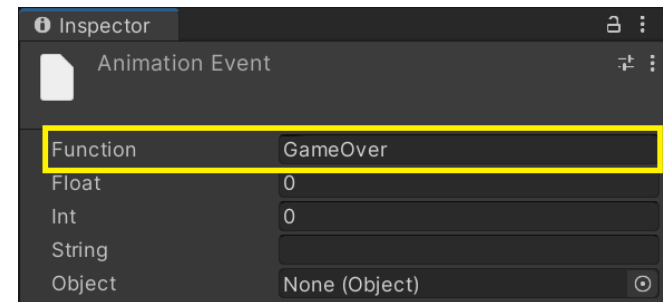
UI

▶ GameMgr, PlayerController

- Die 애니메이션 실행이 끝나면 GameOver 화면을 출력한다
- Die animation Clip의 **마지막 프레임**에 **Event**를 등록하고 **Function**에 **GameOver** 등록

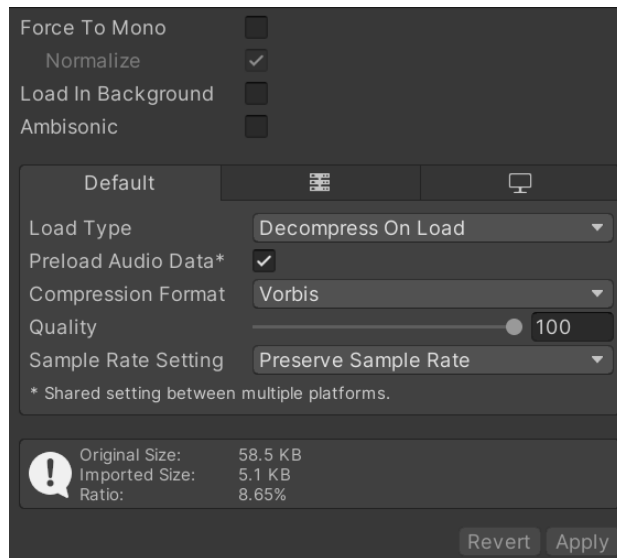
```
public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    ...
    public event System.Action DieAnimationEvent = null;
    void GameOver() { DieAnimationEvent?.Invoke(); }
}
```

```
public class GameMgr : MonoBehaviour
{
    ...
    GameObject gameOver;
    private void Awake()
    {
        ...
        if (isReady)
        {
            var canvas = FindObjectOfType<Canvas>();
            if (canvas) gameOver = canvas.transform.GetChild(0).gameObject;
            player.DieAnimationEvent += () => { if (gameOver) gameOver.SetActive(true); };
        }
    }
}
```



Audio

- ▶ **die, jump Audio Clip**
 - Compression Format : PCM
- ▶ **music Audio Clip**
 - Load Type : Compressed In Memory



Audio

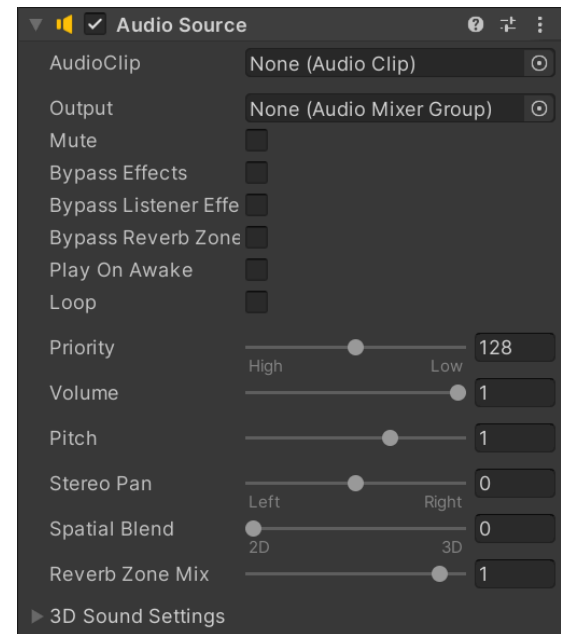
▶ SoundManager

- Resources 폴더에서 Audio 파일을 로드하여 상황에 맞게 재생

```
public class SoundMgr
{
    AudioClip[] audioClips;
    AudioSource audioSource;

    public void Initialize()
    {
        audioClips = Resources.LoadAll<AudioClip>("Audio");

        GameObject go = new GameObject("Main Audio Source");
        audioSource = go.AddComponent<AudioSource>();
        audioSource.loop = true;
        audioSource.playOnAwake = false;
        audioSource.transform.SetParent(GameMgr.Instance.transform);
    }
}
```



Audio

```
AudioClip FindClip(string name)
{
    foreach (AudioClip clip in audioClips)
    {
        if (clip.name.ToLower().Equals(name.ToLower()))
        {
            return clip;
        }
    }
    return null;
}

public void PlayBGM(string clipName)
{
    audioSource.clip = FindClip(clipName);
    audioSource.Play();
}

public void StopBGM() { audioSource.Stop(); }

public void PlaySFX(string clipName)
{
    AudioClip clip = FindClip(clipName);
    if (clip) audioSource.PlayOneShot(clip);
}
}
```

Audio

```
public class GameMgr : MonoBehaviour
{
    ...

    public SoundMgr soundMgr { get; private set; } = null;

    private void Awake()
    {
        ...

        player.OnDead += () =>
        {
            inputAsset["Jump"].Disable();
            scroll.Stop();

            soundMgr.StopBGM();
            soundMgr.PlaySFX("die");
        };
    } // if(isReady)
    } // if(SetupInput())
    ...
}

void Initialize()
{
    ...

    soundMgr = new SoundMgr();
    soundMgr.Initialize();
    soundMgr.PlayBGM("music");
}
}
```

Audio

```
public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    ...

    public void Jump( InputAction.CallbackContext context)
    {
        if (!rigid) return;

        if (context.started && (limitJumpCount > jumpCount))
        {
            GameMgr.Instance.soundMgr.PlaySFX("jump");
            jumpCount++;

            rigid.velocity = Vector2.zero;
            rigid.AddForce(Vector2.up * jumpForce * 100.0f);
        }
        else if (context.canceled && (0 < rigid.velocity.y))
        {
            rigid.velocity *= 0.5f;
        }
    }
}
```