



[2주차] 회전과 RouletteGame

인천정보과학고등학교 3학년 전산과 게임프로그래밍2

© all right reserved 인천정보과학고 IT소프트웨어과 정수영

TRANSFORM 클래스

Transform 클래스

- 고정위치

```
transform.position = new Vector3(0, 0, 0);
```

- 이동

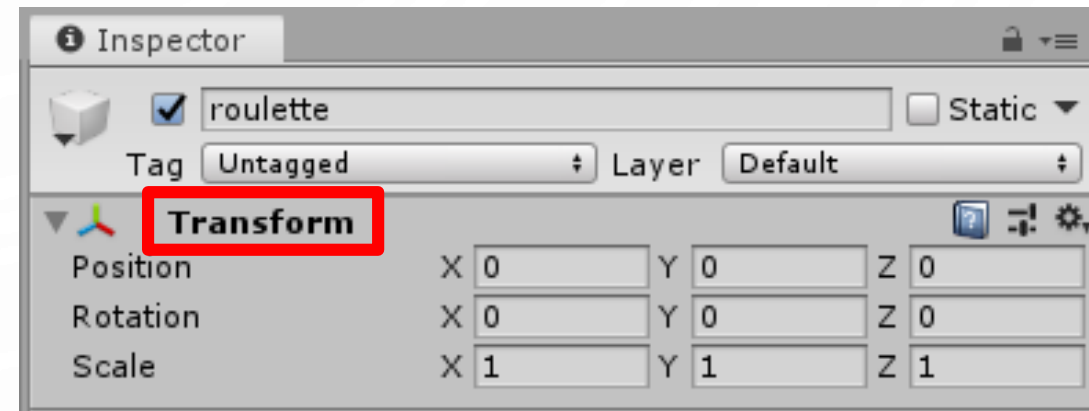
```
transform.Translate(1, 1, 1);
```

- 고정회전각

```
transform.rotation = Quaternion.identity;
```

- 회전

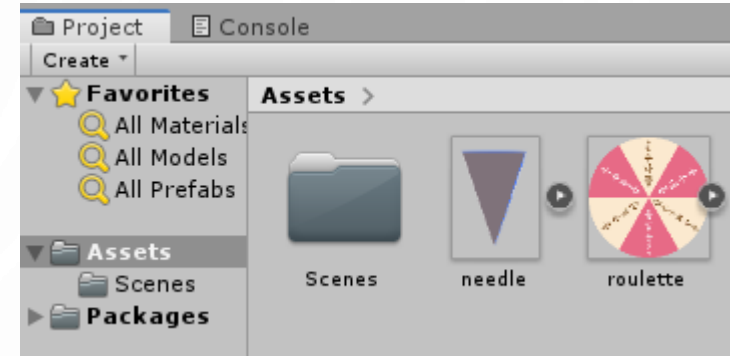
```
transform.Rotate(0, 0, 1);
```



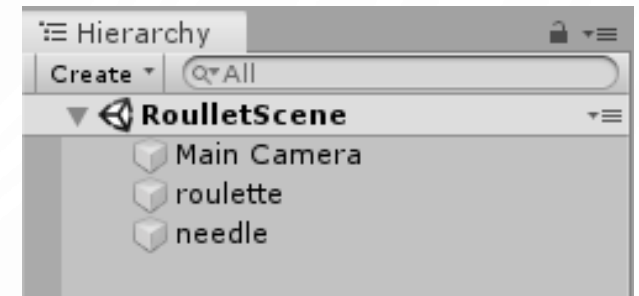
게임 오브젝트 배치하기

오브젝트 배치

- Assets에 needle과 roulette 파일 추가

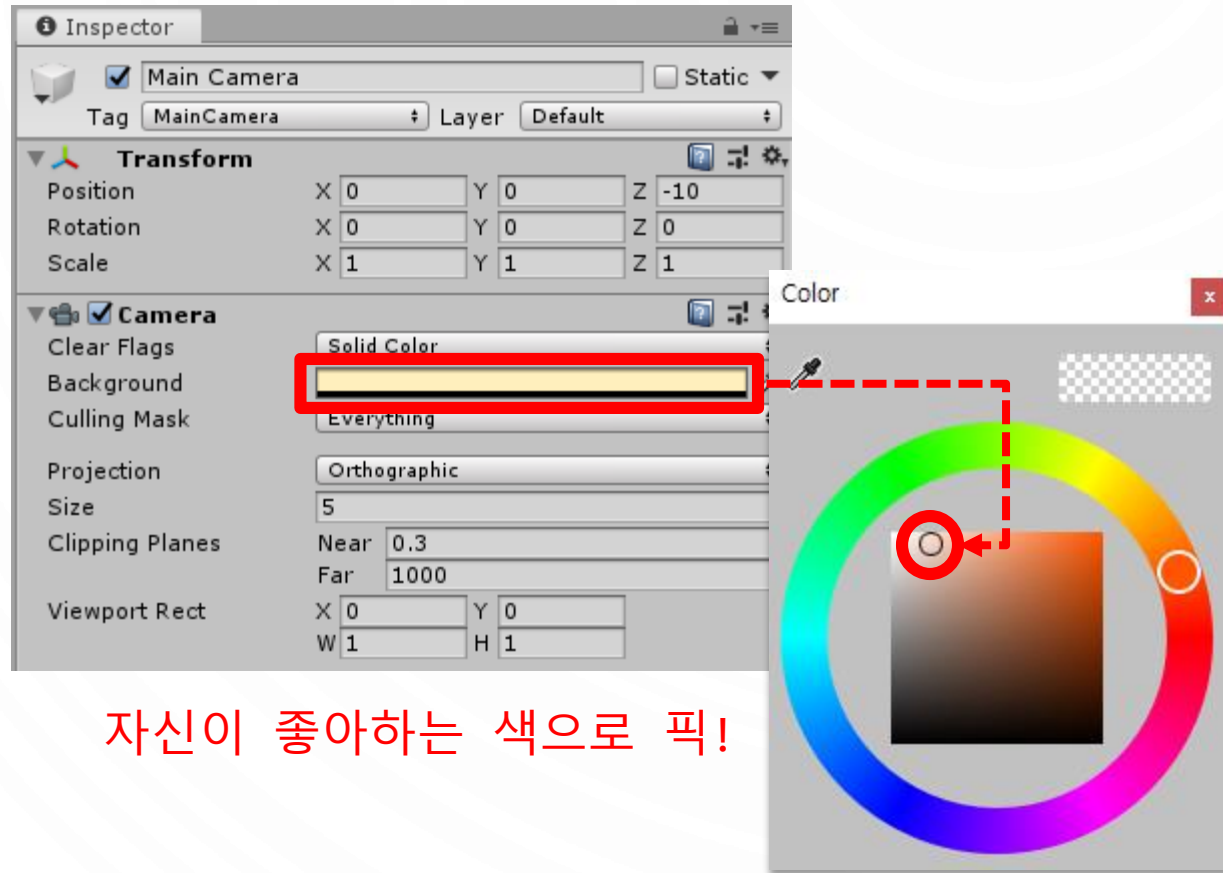


- 하이어라키뷰에 needle과 roulette 오브젝트 추가
 - needle의 position (0, 3, 0)
 - roulette의 position (0, 0, 0)



Background 변경

- Main Camera 오브젝트 > Camera > Background 색상 변경



완성된 게임 화면

RouletteController 스크립트 작성

```
public class RouletteController : MonoBehaviour
{
    float rotSpeed = 0;

    void Update()
    {
        if (Input.GetMouseButtonDown(0)) {
            this.rotSpeed = 10.0f;
        }

        transform.Rotate(0, 0, this.rotSpeed);
    }
}
```

스크립트 해석

- `Input.GetMouseButtonDown(0)` : 마우스 왼쪽 버튼 클릭
- `Input.GetMouseButtonDown(1)` : 마우스 오른쪽 버튼 클릭
- `Input.GetMouseButtonDown(2)` : 마우스 가운데 버튼 클릭

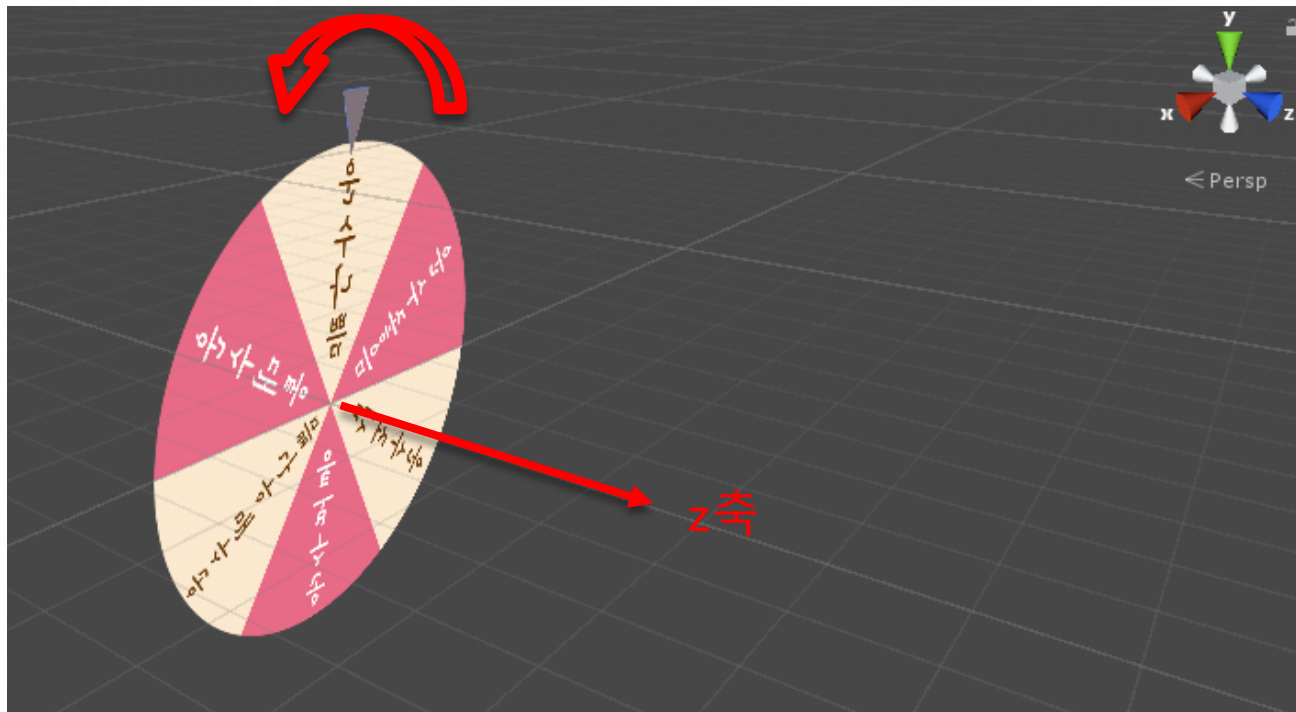
```
if (Input.GetMouseButtonDown(0))  
{  
    this.rotSpeed = 10.0f;  
}
```

마우스 왼쪽 버튼을 클릭하면
`rotSpeed`의 값을 10으로 둔다.

스크립트 해석

- `transform.Rotate(0, 0, this.rotSpeed)`

z축을 중심으로 시계 반대방향으로 `rotSpeed` 속도로 회전시킨다.



제출

- (문제상황) 룰렛이 멈추지 않고 돌아가게 됨.
- 룰렛을 적당히 멈추려면 어떻게 하면 좋을까요?
- 이 문제를 해결하여 게임을 완성한 후 자신의 깃허브에 올리기
- 오늘 올린 깃허브 저장소를
<https://inc2.ebsoc.co.kr/unitygame> 의 과제게시판에 비밀글로 올려주세요.

END

무단 배포 및 수정을 금지합니다.