8장 게임 매니저와 UI

바닥 회전하게 만들기

업데이트 밑에

Rotationspeed = 60f

Transform.Rotate(0f,rotationSpeed,0f)구현시 1초에 50도를 도는게 아니라 1프레임에 60도를 도는 굉장히 빠른 회전이 이루어짐

그러므로 프레임과 프레임사이 시간값인 Time.deltaTime을 곱해서 넣어주면 1초에 60도를 프레임 값에 제한없이 넣을 수 있다.

Transform.Rotate(0f,rotationSpeed \* Time.deltaTime,0f)

UI

유니티는 UI또한 게임오브젝트로 취급

씬창에서 2D버튼을 클릭하여 2D 편집몯드로 전환후 하이어라키창에서 UI text를 선택

인스펙터창에서 앵커 프리셋을 클릭후 알트를 누른상태로 눌러야 스냅핑이 활성화되서 적용됨

앵커 프리셋은 앵커 ,피벗 ,포지션값으로 이루어져있다

그림자 효과 추가

shadow컴포넌트를 투가한다

나머지 내용은 비슷하므로 생략

게임 매니저 제작

Using unityEngine.UI// ui관련 라이브러리

Using UnityEngine.SceneManagement; // 씬 전환 관련 라이브러리

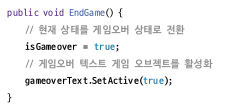
두가지 라이브러리를 받아주고



를 선언해주는데 gameoverText는 스크립트를 불러들어올거기 때문에 GameObject로 불러온다.



게임오버시에는 씬매니저를 통해 샘플씬을 다시 불러온다.



엔드게임 메서드 게임오버값을 true로 게임오버텍스트를 활성화 시켜준다.

PlayerPrefs : 플레이어 설정 어떤 값들을 로컬에 저장하고 나중에 다시 불러오는 메서드를 제공하느 유니티 내장 글래스 키=값 단위의 딕셔너리 형태

PlayerPrefs.Set(int,string,float) PlayerPrefs.Get(int,string,float) 등으로 사용이 가능하며

그 키값이 있는지 검색할 수 있는 .HasKey()로 검사할수있다.