2016 05 23

연산 체계를 변경 space.world 와 space.self를 사용

Skybox를 적용시켜 공간감각을 증가시킴

Cube에 nyan cat 이미지를 씌움

움직임에 대한 가중치를 하향 시킴

초기화 과정에서 생긴 에러 수정

2016 05 22

큐브의 위치를 조정함

카메라가 보는 각도에 대한 연산을 재정의함

unity기준으로 x 값이 양수일 때 밑 , 음수일 때 위를 보며 y 값이 양수일 때 오른쪽 음수일 때 왼쪽, z 값이 양수일 때 시계방향 , 음수일 때 반 시계방향을 봄

문제점

카메라가 바라보는 각도에 대한 연산이 무한 증감 , 증가 연산하여 굴러가는 듯한 느낌이 듦

2016 05 21 update

View Control 클레스에서 화면 분할을 카메라 2개를 사용하여 구현하여 그것이 작동하는지 보기 위해 카메라 배경색을 각각 다르게 설정함

마우스좌표를 못 불러오던 문제를 픽스

움직임 계산을 다음과 같이 처리

X 축은 z축의 차이값을 부여

y축은 x축의 차이값을 부여

z축은 x축의 차이값과 y축의 차이값을 합하여 x축의 음수 , 양수에 따라 그 부호를 부여

문제점

X,y,z측 계산이 틀려 원하는 부분을 따라가지 못함

센서에서 값을 못 불러오는 경우가 존재

2016 05 21

Gyroscope를 이용하려 했지만 Tizen과 Unity 연동하는 그 부분에 대해서는 아직 미지원인지 작동을 하지 않는다 따라서 Acceleration를 사용한다

모바일기기에서 뒤로가기 버튼을 누르면 어플리케이션이 종료된다

현제 한 프로젝트 안에 4개의 클래스가 생성되어있다

main\_proc클레스에서는 나머지 3개의 클래스를 한 오브젝트에 로드 및 메인 컨트롤러를 담당한다

logger 클레스에서는 모든 발생되는 로그를 Queue를 사용하여 처리함으로써 한 곳에서 모든 로그를 처리할 수 있다

Gyro 클레스에서 gyroscope와 acceleration에 대한 입력을 받고 리털할 수 있는 메소드가 정의되어 있다.

View Control클레스에서는 화면을 분할할 예정이다