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