콜라게임 동작 알고리즘

우선 게이지 증가는 기기로부터 x,y,z 방향의 가속도 값을 얻어와 모두 더한 뒤 3으로 나누어 평균값을 구합니다. 그리고 값을 받을 때마다 이전 값과 비교해 그 차이를 더합니다. 그리고 10번째가 되면 이제까지 더해진 값을 250000/화면 길이로 나눕니다. 그 이유는 화면 크기에 따라 게이지 크기가 다른데 그래서 휴대폰화면에 맞추어 게이지를 증가하기 위해 위와 같은 식을 사용했습니다. 그렇게 게임 시간 동안 증가시킨 게이지 값이랑 기본 포인트 300을 더하면 유저의 점수가 됩니다.

흔드는 손 같은 경우도 값을 받는 속도가 너무 빨라 10번받을 때 마다 한번씩 값을 처리합니다. speedvalue = 15 - value / 100 \* 3라는 식을 사용합니다. Value가 10번째에 받는 값이고 그것을 100으로 나눕니다 그리고 3방향의 값이기 때문에 곱하기 3을 해줍니다. 그래서 나온 값을 조건문에 넣습니다. 손은 최대 15도에서 -15도까지 로테이션 되는데 -15~-3 =-15, -2~0 = -6, 0~6=0, 6~9 = 6, 9~15= 15 이렇게 5가지 경우로 나누어 줍니다. 그냥 값을 대입하면 너무 자주 바뀌기 때문에 손이 떨면서 제대로 된 애니메이션이 나오지 않기 때문입니다.