

**숙제 3 unity 숙제 - 공 튀기기**

**과목명 게임프로그래밍**

**담당교수님 김상철교수님**

**제출일 20220406**

**전공 컴퓨터전자시스템**

**학번 201904458**

**이름 이준용**

텍스트, 스크린샷, 전자기기, 컴퓨터이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Tag는 “cnt”입니다.

Sphere – BOUNCE1.cs – text1

텍스트, 스크린샷, 모니터이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine.UI;

using UnityEngine;

public class BOUNCE1 : MonoBehaviour

{

//public GUIText hitCount;

public Text nhitCount1; // If it is public, it can be accessed by scripts other than itself.

int numHits;

float x, y;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

numHits = 0;

}

void OnCollisionEnter(Collision col)

{

if (col.gameObject.tag == "cnt")

{

numHits++;

//print("Screen Width=" + Screen.width);

//print("Screen Height=" + Screen.height);

}

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

nhitCount1.text = numHits.ToString();

//x = Input.mousePosition.x;

//y = Input.mousePosition.y;

}

}

Sphere(1) – BOUNCE2.cs – text2

텍스트, 스크린샷, 모니터, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine.UI;

using UnityEngine;

public class BOUNCE2 : MonoBehaviour

{

//public GUIText hitCount;

public Text nhitCount2; // If it is public, it can be accessed by scripts other than itself.

int numHits;

float x, y;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

numHits = 0;

}

void OnCollisionEnter(Collision col)

{

if (col.gameObject.tag == "cnt")

{

numHits++;

//print("Screen Width=" + Screen.width);

//print("Screen Height=" + Screen.height);

}

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

nhitCount2.text = numHits.ToString();

//x = Input.mousePosition.x;

//y = Input.mousePosition.y;

}

}

게임시작전 정지한 상태

텍스트, 모니터, 스크린샷, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

앞에 공이 뒤에 있는 공보다 먼저 착지하여 빨간색 텍스트가 먼저 count되는 모습

텍스트, 모니터, 스크린샷, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Text1 과 Text2의 count가 9인 모습

텍스트, 모니터, 스크린샷, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이후로 경과된 모습

텍스트, 모니터, 스크린샷, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명