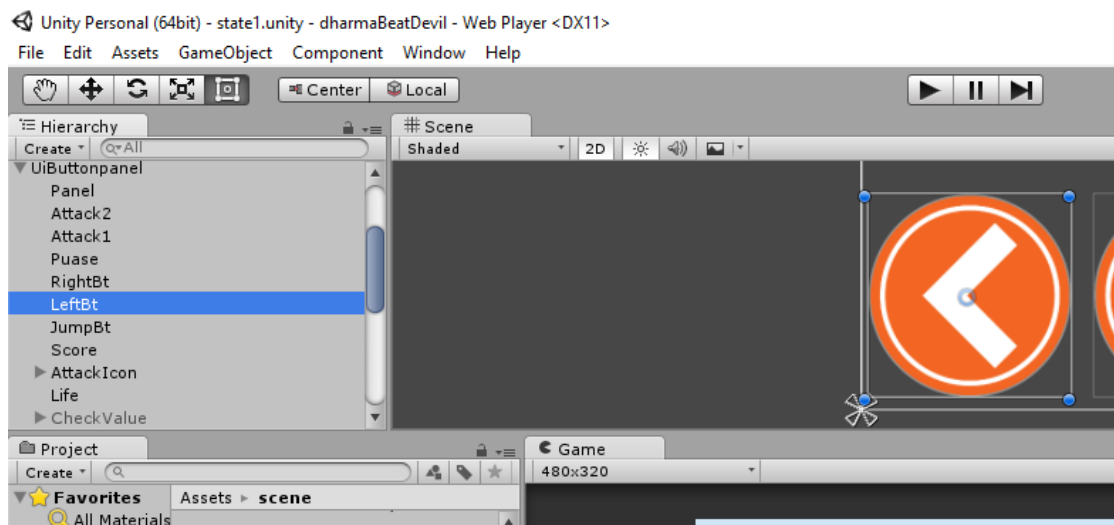
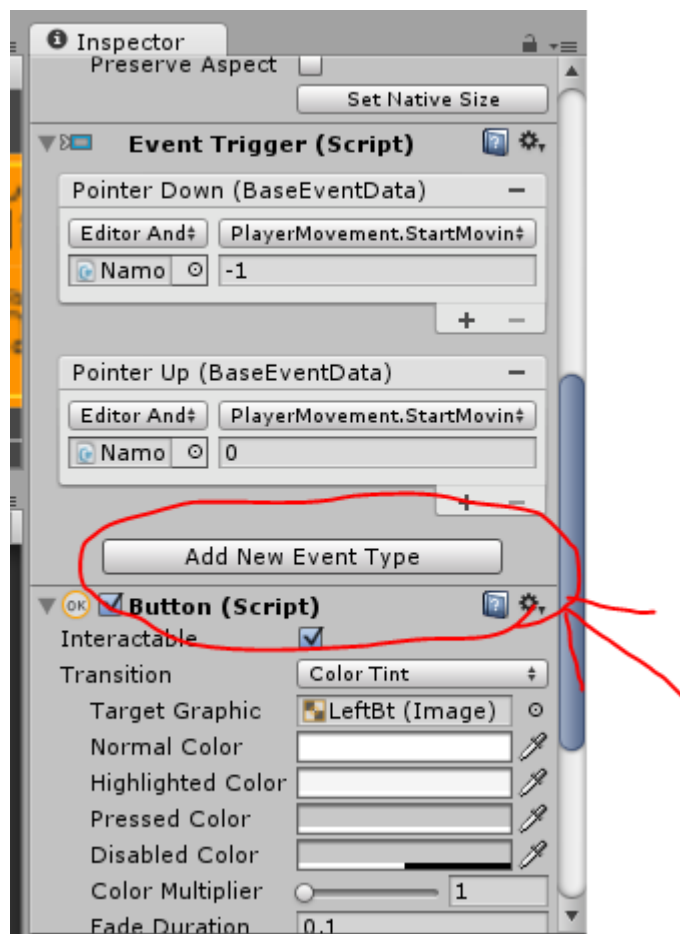


- เลือกที่ button



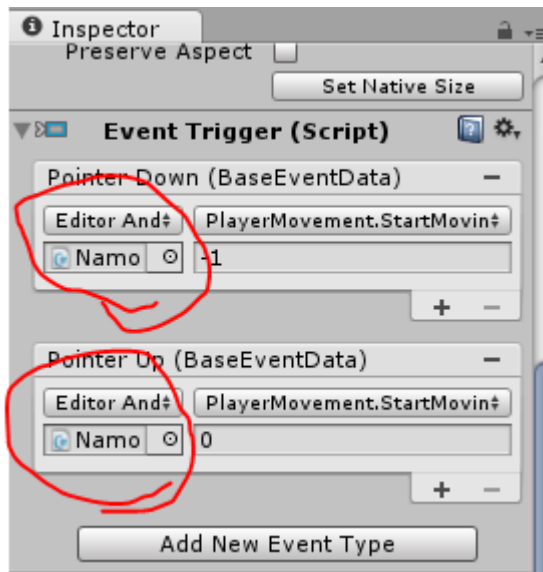
- ใส่ Component “Event trigger” ลงในปุ่ม
- แล้วคลิก



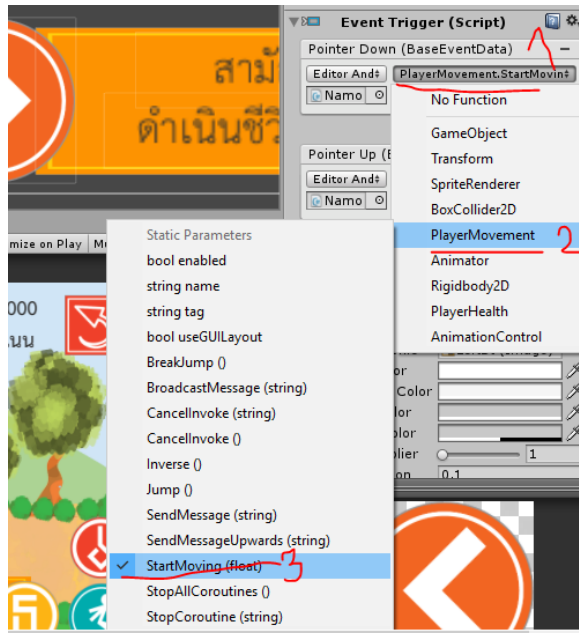
เพิ่ม Pointer Down(ใช้ตรวจสอบเงื่อนไขเมื่อคลิก)

และ Pointer Up (ใช้ตรวจสอบเงื่อนไขเมื่อปล่อยมือจากปุ่ม)

- สร้างแล้วลาก game object ที่ใส่โค้ดควบคุมการเคลื่อนที่ กรณีของพีไอโค้ดลงใน Game Object ที่เป็นตัวละคร ก็เลยเลือก Game Object ชื่อ “Namo” มาวางลงในช่องดังภาพ



- 1.คลิกในช่องดั่งภาพ 2.เลือกคลาสที่เราเขียนไว้สำหรับควบคุมตัวละคร 3.เลือก Method ที่เอาไว้รับค่าเมื่อกดปุ่ม Method นี้ต้องเป็น Public เท่านั้น

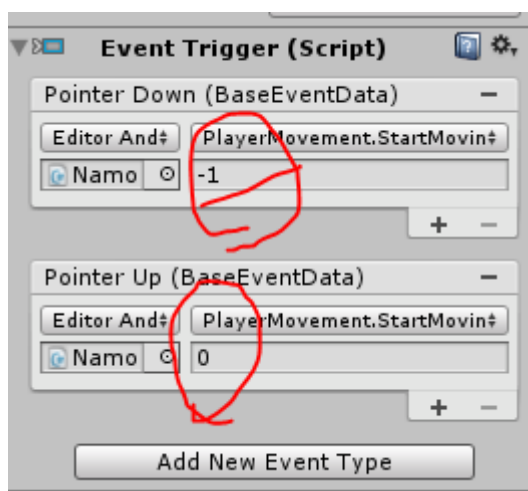


ในกรณีของที่กำหนดการรับค่าเมื่อกดปุ่มเป็น

เมื่อกดปุ่มรับค่า -1 เข้ามาใน Method StartMoving ที่เขียนไว้ใน class

PlayerMovement

เมื่อปล่อยมือออกจากปุ่มรับค่า 0 เข้ามาใน Method StartMoving แบบเดียวกัน



น้องหวานลองดูไฟล์ PlayerMovement.cs เป็นตัวอย่างได้ และเปิด Scene ชื่อ “state1” สำหรับดูเป็นตัวอย่างจากโปรเจกทีนะ