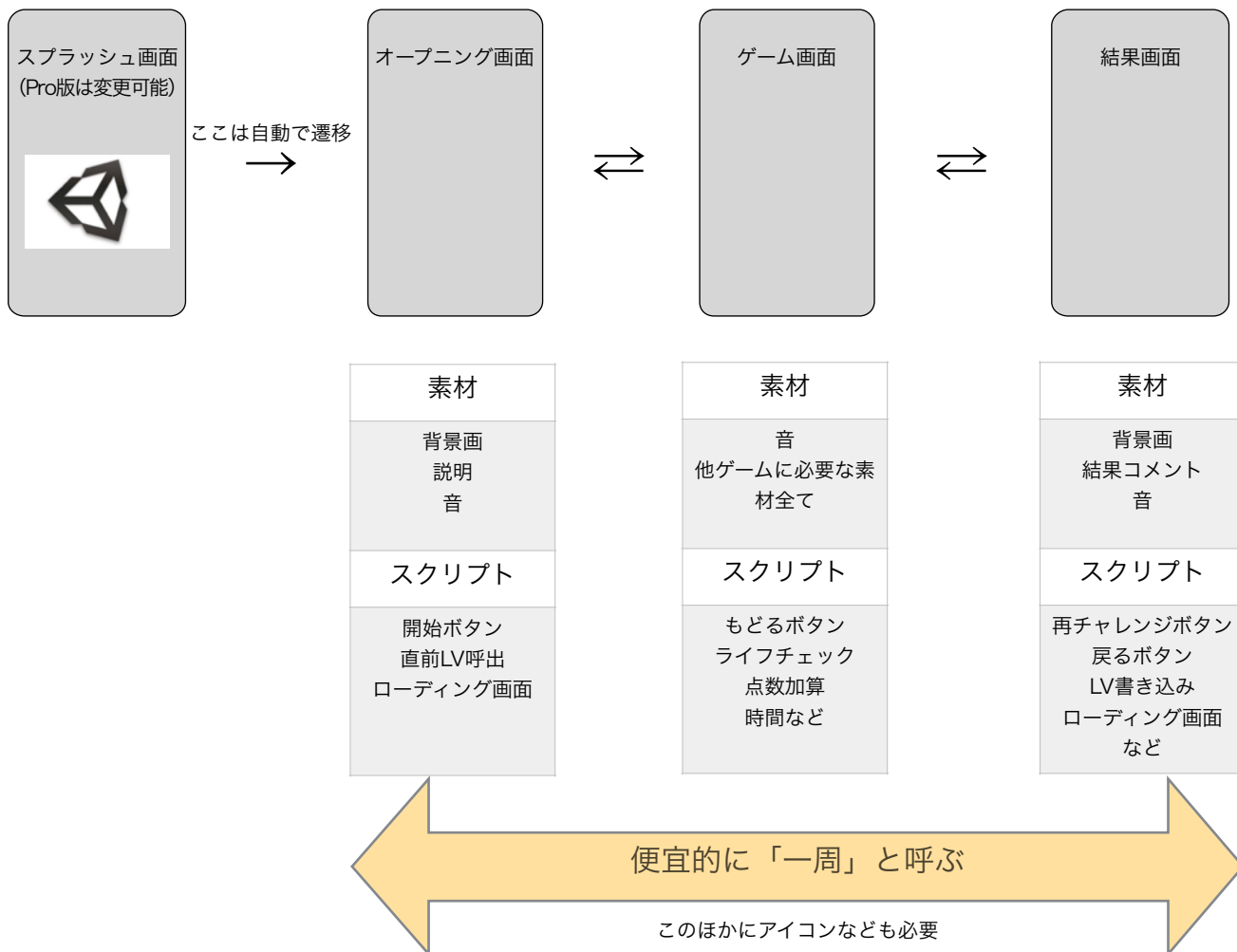


Unity勉強会#3

本日のテーマ「一周させる」



ゲームがスタートから終わりまで行き、オープニング画面に戻ることを「一周させる」と今回は呼ぶ

一周させることで、ゲーム本体以外のシステムが重要なことが理解できる

変数宣言の方法は以下のとおり

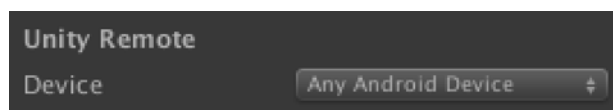
内容	タイプ	C#	JS
得点など、別シーン（リザルトなど）で使用する可能性があるもの	グローバル変数	uma.cs public static int neko; で宣言. uma.nekoで呼び出し可能	static var neko : int;で宣言, スクリプト名.neko で呼び出し可能
次回起動時に引き継ぎたい数字や名前（勇者ニャー）など	playerprefes	PlayerPrefs.SetInt("Score", 10);10点を保存, get~で呼び出し PlayerPrefs.Save();は ゲーム中保存	PlayerPrefs.SetInt("Score", 10);で10点を保存

Unity勉強会#3

- ・ PlayMakerの場合は前述の表を参考に以下2通りある
- ・ 変数宣言する際にグローバルで宣言する
- ・ PlayerPrefsのアクションを使う

1. デバイス情報を得る

1. 新規シーンを作成
2. GameObject>CreateEmptyで空のオブジェクト作成し、Playmakerで編集を開始
3. 右図のように設定
4. ビルドしてインストールしてチェック
5. デバイス使用時のデバッグのTips
6. Android端末にUnityRemote4をインストール
7. Unity側はEdit>ProjectSettings>Editorで



8. ↑のように設定

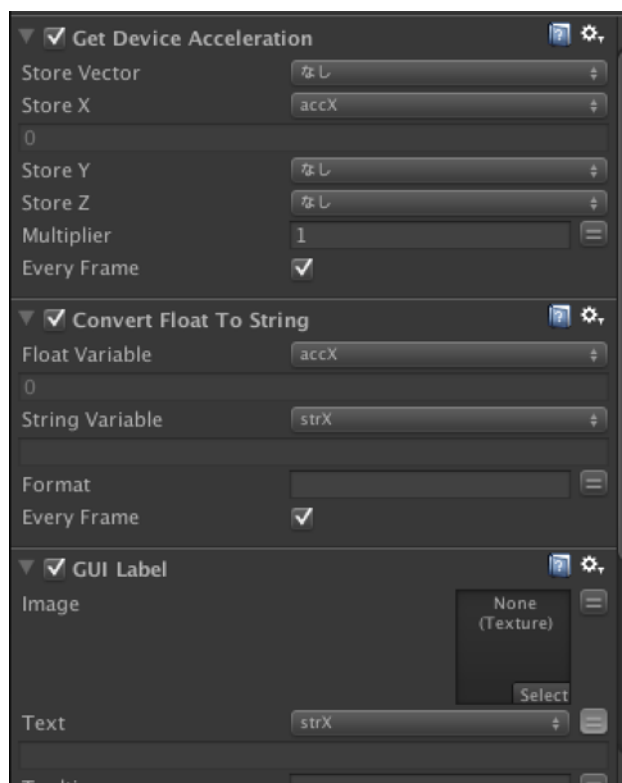
- 1.9. Android側でUnityRemote4を起動し、Unityを再生にすると、

2. グループワーク 1

- 2.1. 傾き情報を使って、Cubeの大きさが変化するプログラムを作成せよ
- 2.2. ヒント：TransformのSet Scaleを使う

3. グループワーク 2

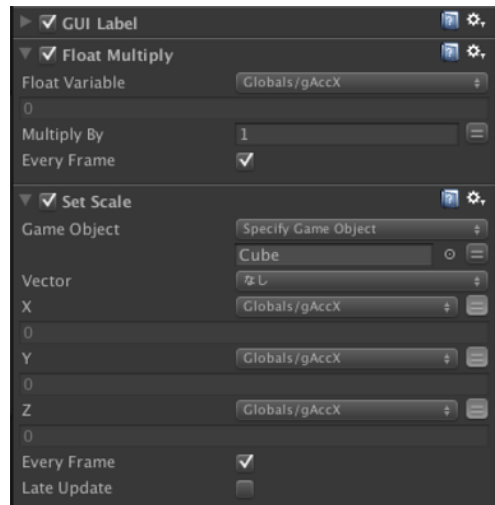
- 3.1. ある傾き以上になると音が鳴るプログラムを作成（難易度高）
- 3.2. ヒント：AudioPlayを使う，音が再生中にCubeの変形は止まるので，Global変数に変え，別のプログラムで音を再生する
- 3.3. Tips：Main CameraにAudioSourceをアサインし，PlaymakerのAudioPlayアクションが再生するオブジェクトをMainCameraにする
- 3.4. Tips2：音声はaiffがMac用，wavがWin用，3D差うんとをオフにしておく



Unity勉強会#3

グループワーク1 解答

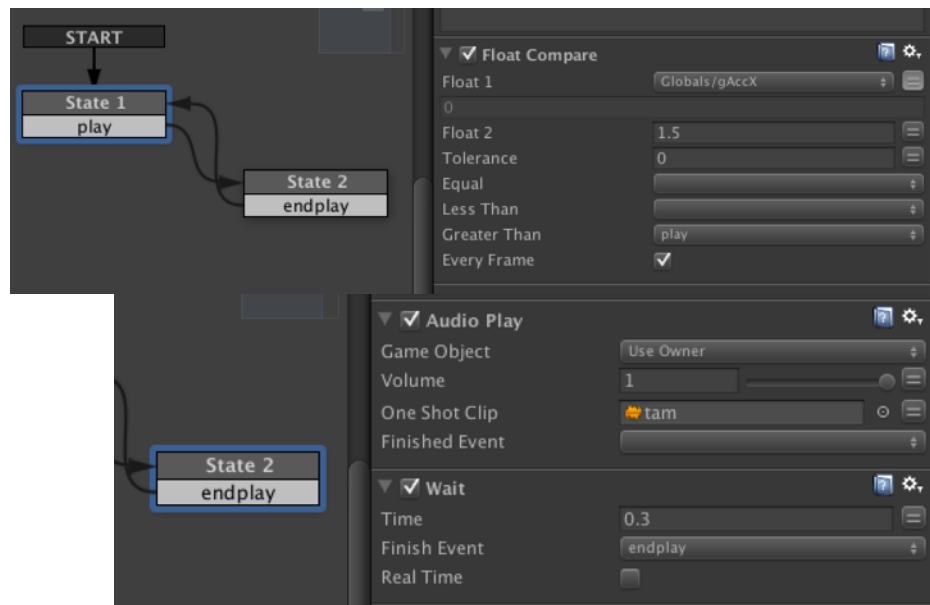
GUI Labelの下に, Float MultiplyとSet Scaleを追加



グループワーク2 解答

まず, 加速度の値をグローバル変数にし, Storeさせる

Matin CmaeraにPlaymakerでプログラミング



※WaitのReal Timeは, ゲームポーズ中でも進行する実時間だったように記憶しています