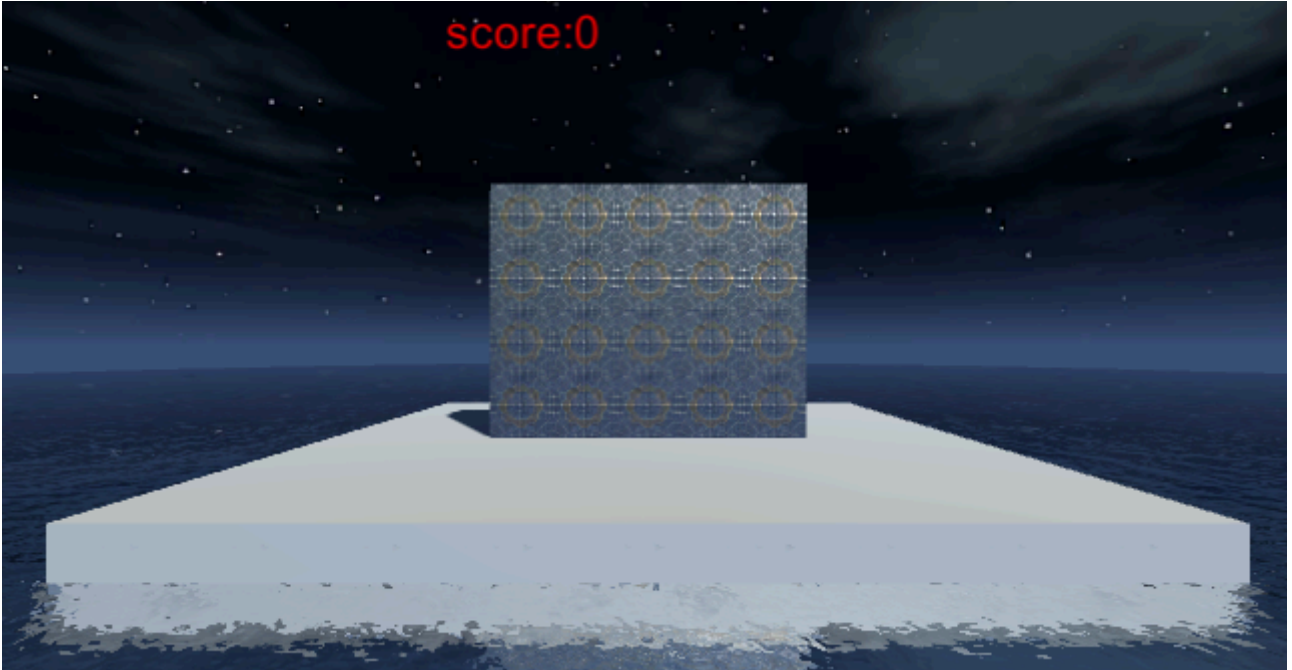


Cube編おまけ



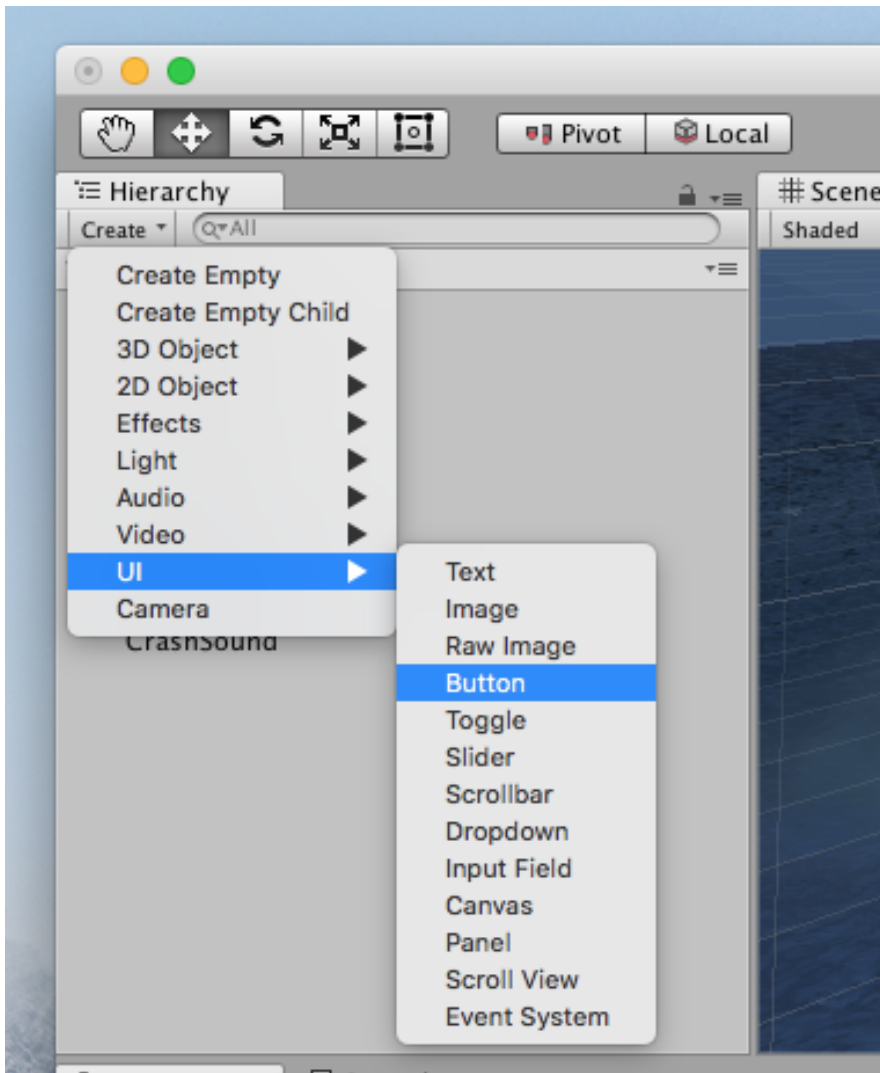
ZER◇◇NE studio

内容

ここでは、ボタンを作って、繰り返しプレイできるようにします。

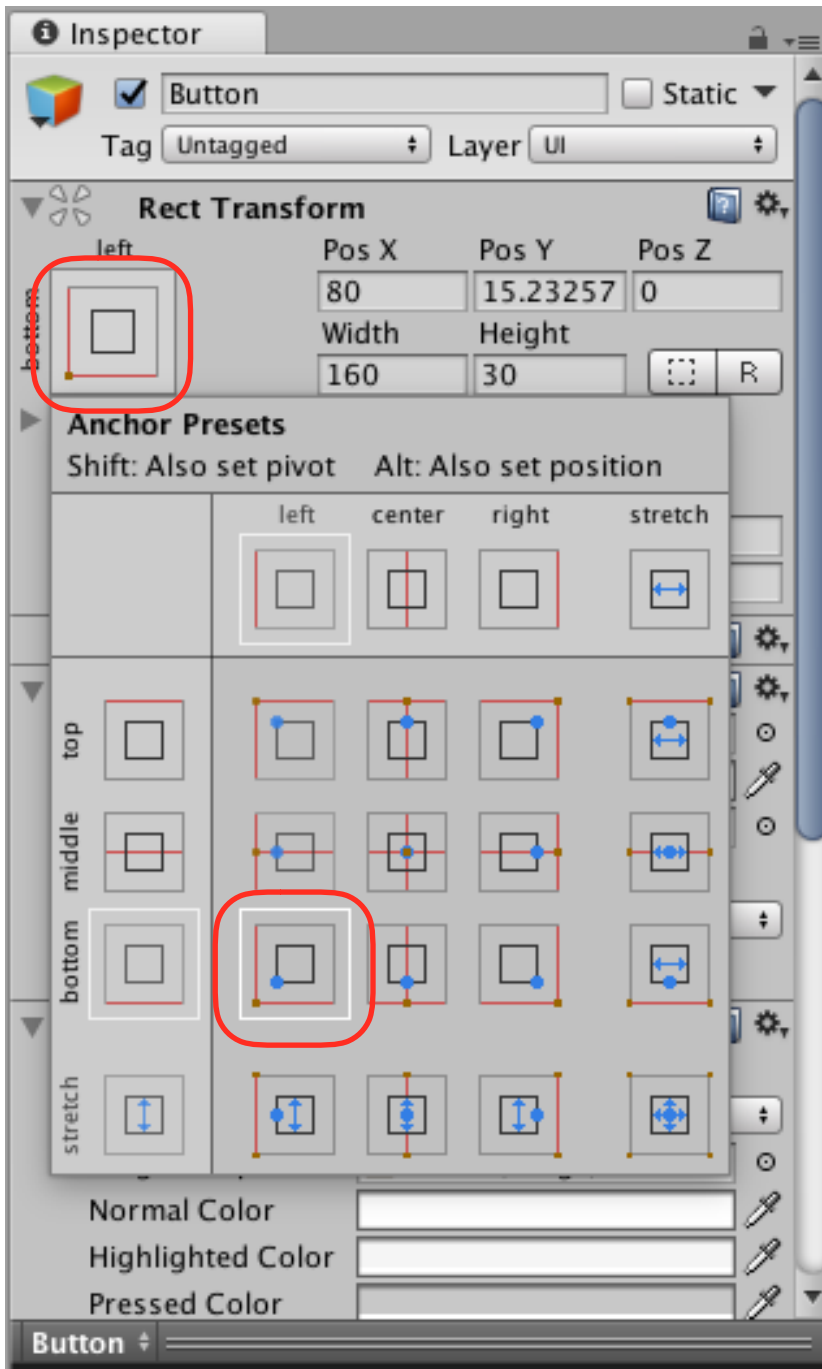
ボタン(Button)を作る。

ヒエラルキーで、Create→UI→Buttonと選択します。



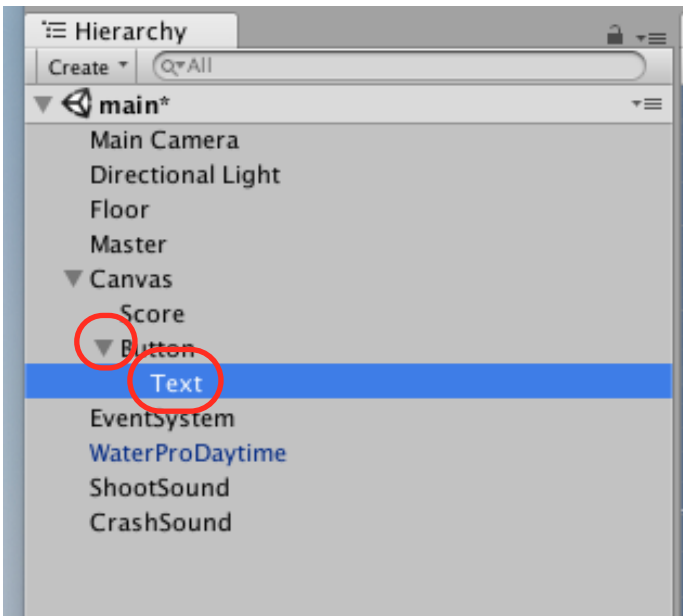
ボタンの位置を調整する。

赤枠をクリックし、左下を選択します。

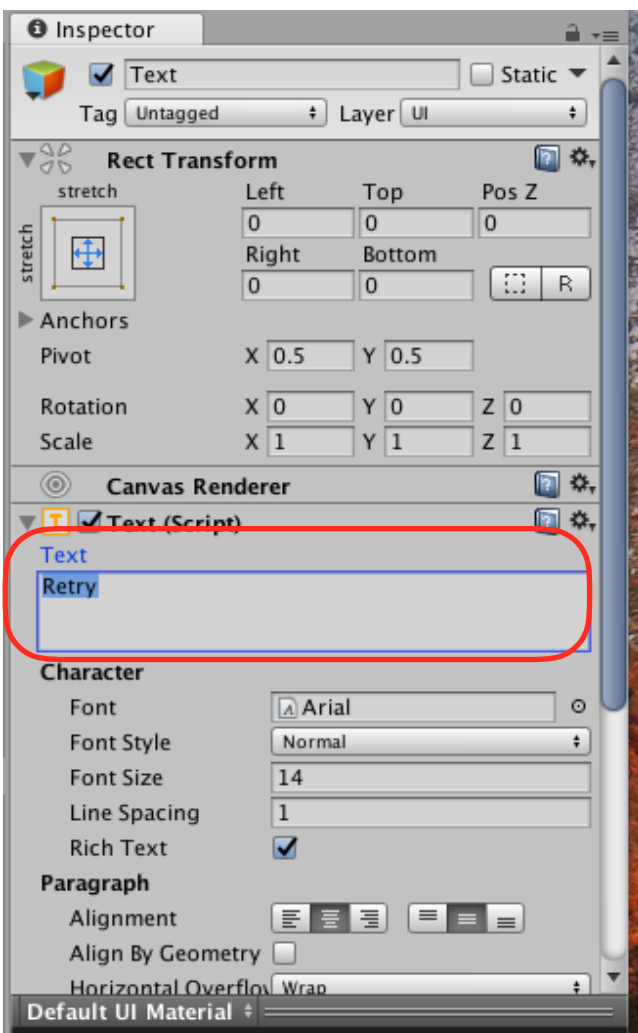


リトライ(Retry)の文字に変更する。

①三角マークをクリックし、Textを選択します。



②インスペクターで、Textの中身を、Retryと変更します。



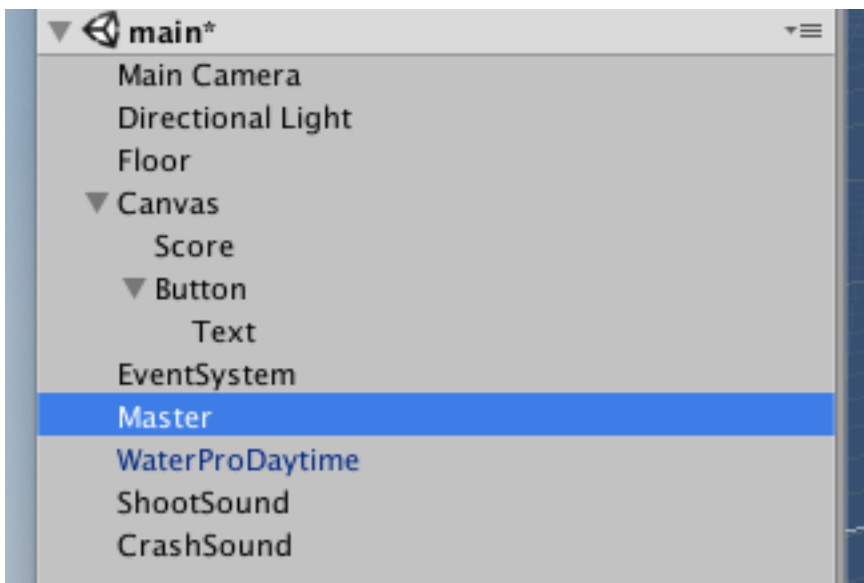
masterにボタンを入れる変数を作る。

masterに、下の赤線部分を追加します。

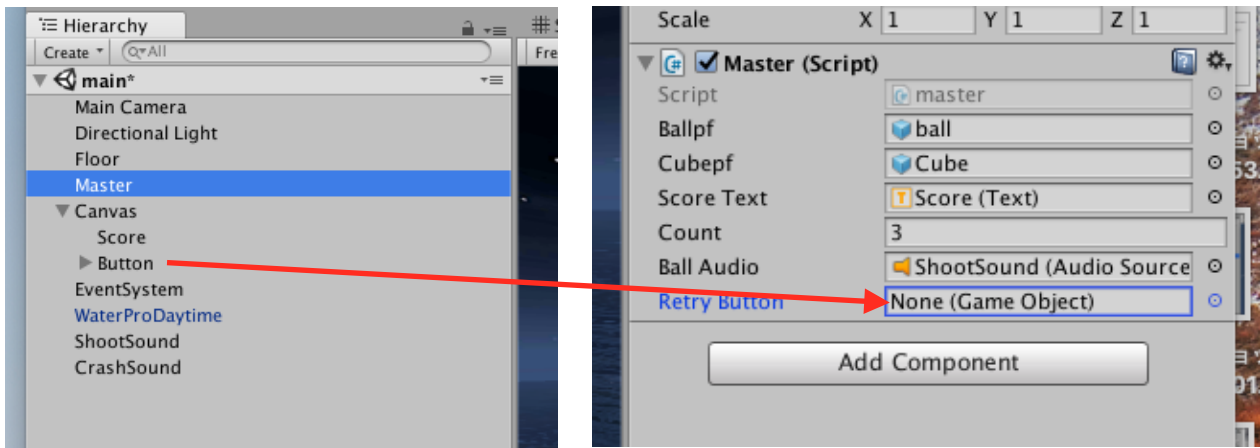
```
0
7 public class master : MonoBehaviour {
8
9     public GameObject ballpf;
10    public GameObject cubepf;
11    public static int score;
12    public Text scoreText;
13    public int count = 3;
14    public AudioSource ballAudio;
15    public GameObject retryButton;
16
```

追加した変数にボタンを入れる。

①ヒエラルキーで、Masterを選択します。



②Buttonを新しく作った変数に代入します。



masterスクリプトを編集する。

①Startの中に、赤線部分を追加します。

```

17 // Use this for initialization
18 void Start () {
19     retryButton.SetActive (false);
20     for (int j = 0; j < 4; j++) {
21         for (int i = 0; i < 5; i++) {
22             int x = i - 2;
23             int y = j;
24             Instantiate (cubepf, new Vector3 (x, y, 0), Quaternion.identity);
25         }
26     }
27 }
28

```

②Updateの中に、赤枠部分の3行を追加します。

```

29 // Update is called once per frame
30 void Update () {
31     if (Input.GetMouseButtonDown (0) && count > 0) {
32         Ray ray = Camera.main.ScreenPointToRay (Input.mousePosition);
33         Vector3 dir = ray.direction.normalized;
34         GameObject ball = (GameObject)Instantiate (ballpf,
35             Camera.main.transform.position, Quaternion.identity);
36         ball.GetComponent<Rigidbody> ().velocity = dir * 50f;
37
38         count--;
39         ballAudio.Play ();
40
41     }
42     if (count <= 0) {
43             retryButton.SetActive (true);
44     }
45
46     scoreText.text = "score:" + score.ToString ();
47
48 }
49

```

ボタンを押したときに呼ばれる関数を作る。

①masterの上部に、赤線の1行を追加します。

```

1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.UI;
5 using UnityEngine.SceneManagement;
6

```

②Update関数の下に、Retry関数を追加します。

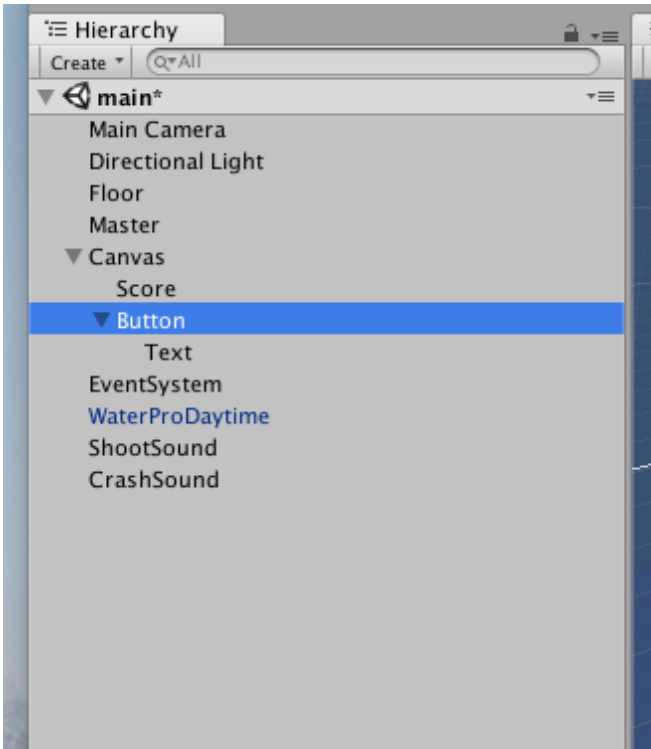
```

29 // Update is called once per frame
30 void Update () {
31     if (Input.GetMouseButtonDown (0) && count > 0) {
32         Ray ray = Camera.main.ScreenPointToRay (Input.mousePosition);
33         Vector3 dir = ray.direction.normalized;
34         GameObject ball = (GameObject)Instantiate (ballpf,
35             Camera.main.transform.position, Quaternion.identity);
36         ball.GetComponent<Rigidbody> ().velocity = dir * 50f;
37
38         count--;
39         ballAudio.Play ();
40
41     }
42     if (count <= 0) {
43         retryButton.SetActive (true);
44     }
45
46     scoreText.text = "score:" + score.ToString ();
47
48 }
49
50 public void Retry() {
51     retryButton.SetActive (false);
52     SceneManager.LoadScene (0);
53 }
54
55
56 }
57

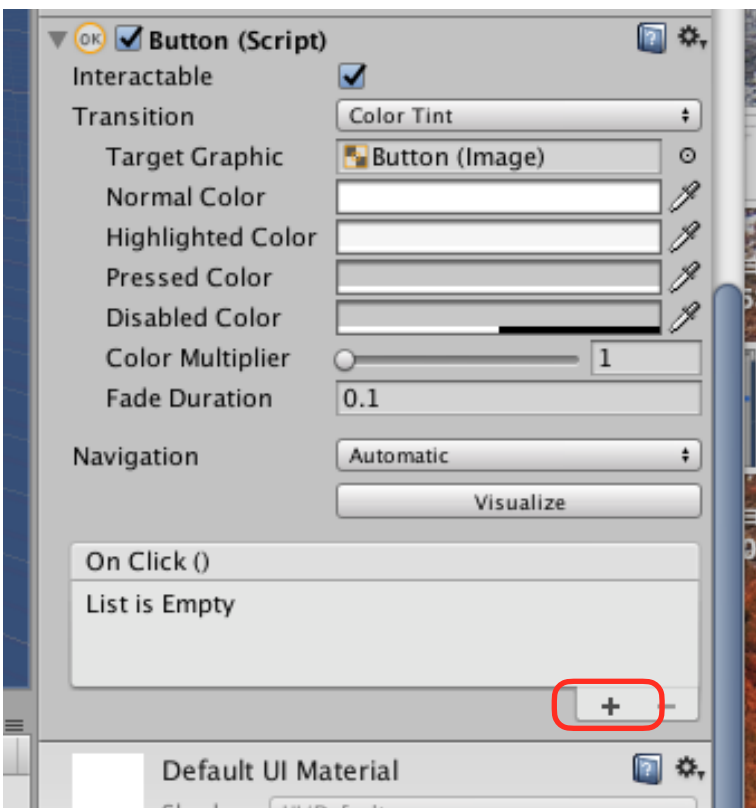
```

ボタンをRetry関数に紐づける。

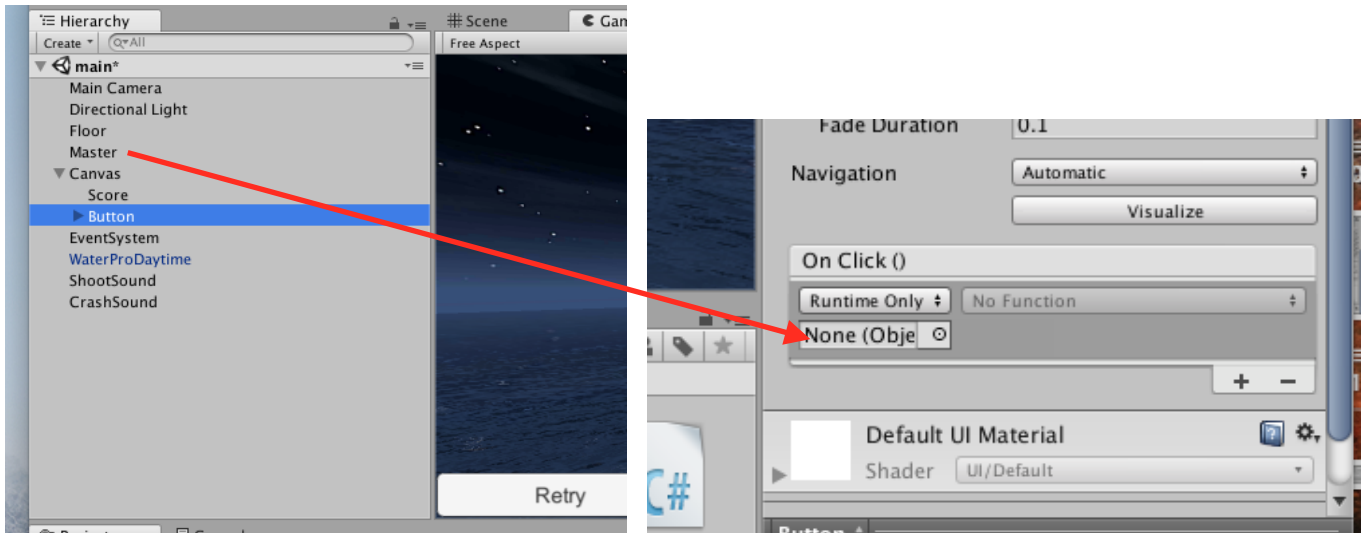
①Buttonを選択します。



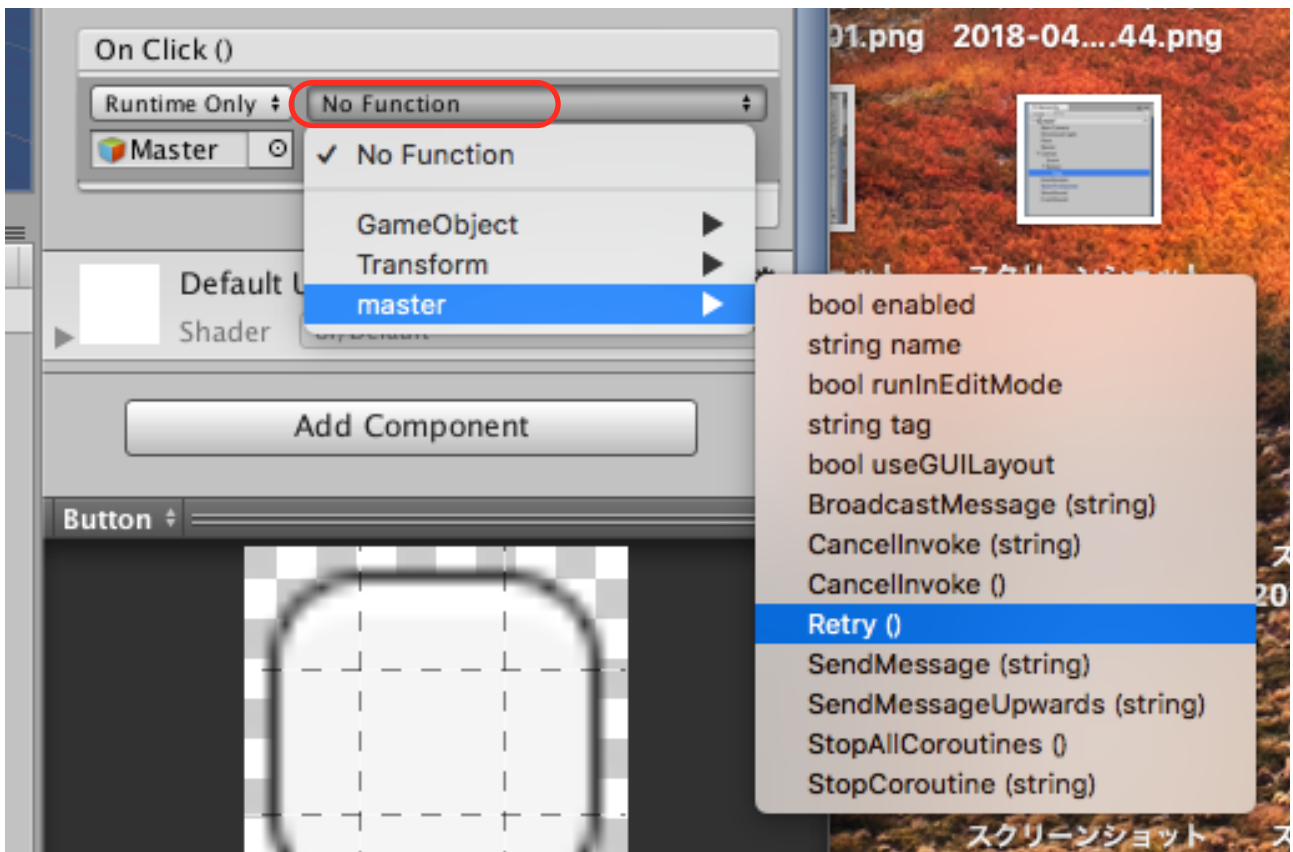
②インスペクターで、On Clickの部分の「+」をクリックします。



③Masterをインスペクターの図の位置へDDします。



④No Functionをクリックし、master→Retry()の順に選択します。



これで完成です。実行してみましょう。