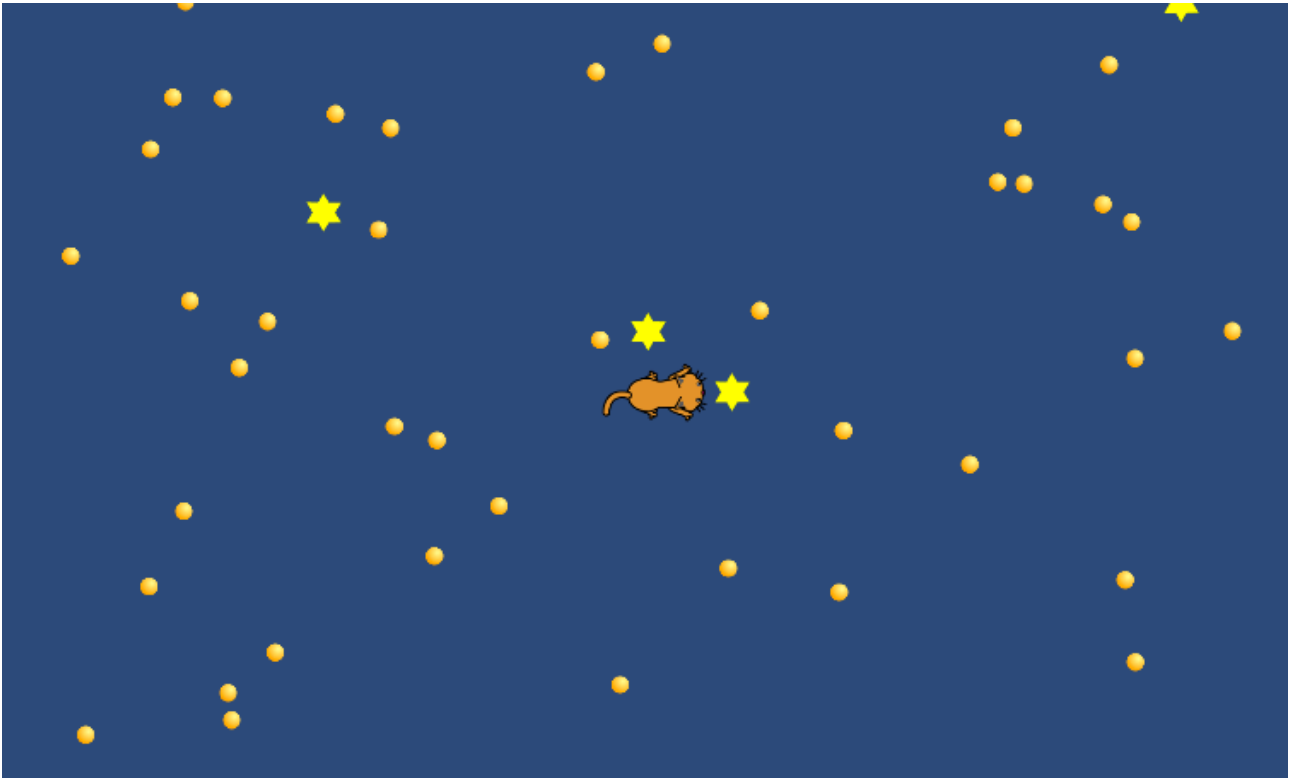


イート スターズ ユニティーばん
Eat Stars2(Unity版)



ZERONE studio

タイマーをつける。

①マスターに追加します。

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Master : MonoBehaviour {

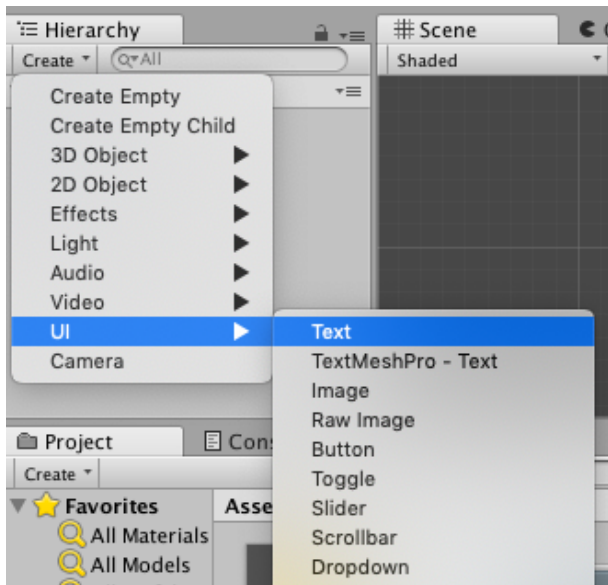
    public GameObject ballPrefab;
    public GameObject starPrefab;

    float xPos;
    float yPos;
    float manageTimer;
    // Use this for initialization
    void Start () {
        for (int i = 0; i < 40; i++) {
            xPos = Random.Range (-8f, 8f);
            yPos = Random.Range (-5f, 5f);
            Instantiate (ballPrefab, new Vector2 (xPos, yPos), Quaternion.identity);
        }
        for (int i = 0; i < 3; i++) {
            xPos = Random.Range (-8f, 8f);
            yPos = Random.Range (-5f, 5f);
            Instantiate (starPrefab, new Vector2 (xPos, yPos), Quaternion.identity);
        }
    }

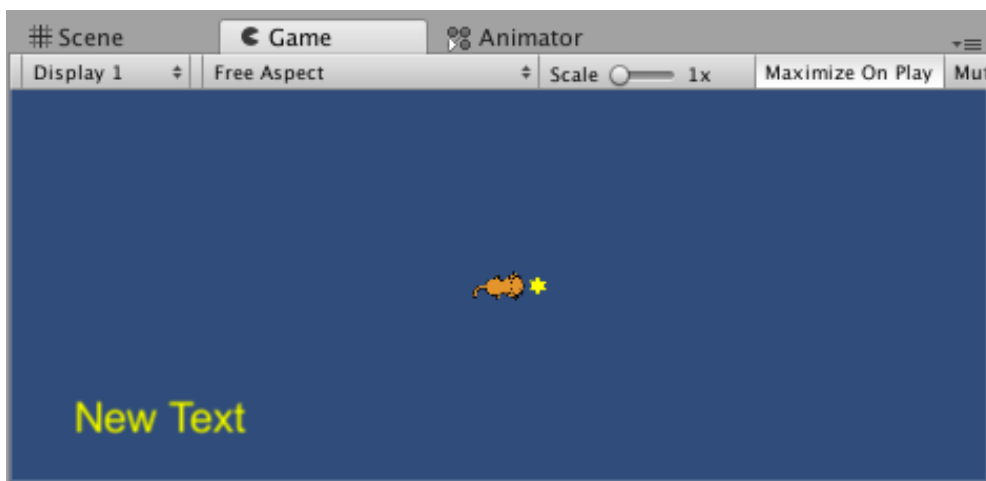
    // Update is called once per frame
    void Update () {
        manageTimer += Time.deltaTime;
    }
}
```

残り秒数を表示する。

①テキストを作ります。



②ゲーム画面で位置を調整します。大きさ、色も調整します。



③マスターのスク립トを編集します。

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class Master : MonoBehaviour {

    public GameObject ballPrefab;
    public GameObject starPrefab;

    float xPos;
    float yPos;

    float manageTimer;

    int remainTime;
    public Text timeText;

    // Use this for initialization
    void Start () {
        for (int i = 0; i < 40; i++) {
            xPos = Random.Range (-8f, 8f);
            yPos = Random.Range (-5f, 5f);
            Instantiate (ballPrefab, new Vector2 (xPos, yPos), Quaternion.identity);
        }
        for (int i = 0; i < 3; i++) {
            xPos = Random.Range (-8f, 8f);
            yPos = Random.Range (-5f, 5f);
            Instantiate (starPrefab, new Vector2 (xPos, yPos), Quaternion.identity);
        }
    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {
        manageTimer += Time.deltaTime;

        remainTime = 90 - (int)manageTimer;
        timeText.text = "残り" + remainTime.ToString () + "秒";
    }
}
```

④timeTextにオブジェクトをセットします。

実行してみましょう。

ゲームオーバーフラグを作る。

```

public class Master : MonoBehaviour {

    public GameObject ballPrefab;
    public GameObject starPrefab;

    float xPos;
    float yPos;

    float manageTimer;
    int remainTime;
    public Text timeText;

    public static bool gameOver;

    // Use this for initialization
    void Start () {
        for (int i = 0; i < 40; i++) {
            xPos = Random.Range (-8f, 8f);
            yPos = Random.Range (-5f, 5f);
            Instantiate (ballPrefab, new Vector2 (xPos, yPos), Quaternion.identity);
        }
        for (int i = 0; i < 3; i++) {
            xPos = Random.Range (-8f, 8f);
            yPos = Random.Range (-5f, 5f);
            Instantiate (starPrefab, new Vector2 (xPos, yPos), Quaternion.identity);
        }
    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {
        manageTimer += Time.deltaTime;
        remainTime = 90 - (int)manageTimer;
        timeText.text = "残り" + remainTime.ToString () + "秒";

        if (remainTime <= 0) {
            gameOver = true;
        }
    }
}

```

GameOverになったら、動きを止める。

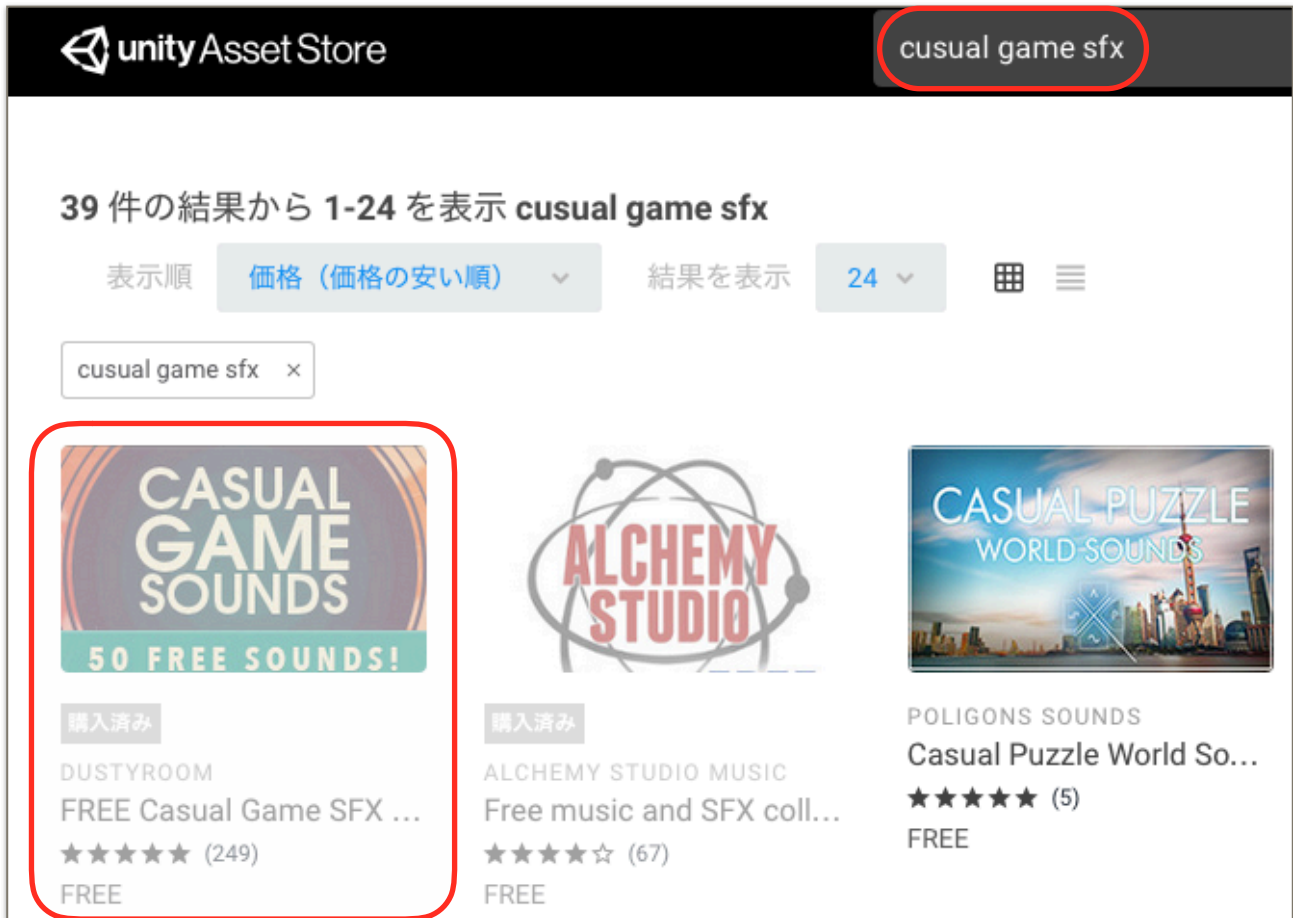
```

if (remainTime <= 0) {
    gameOver = true;
    Time.timeScale = 0;
}

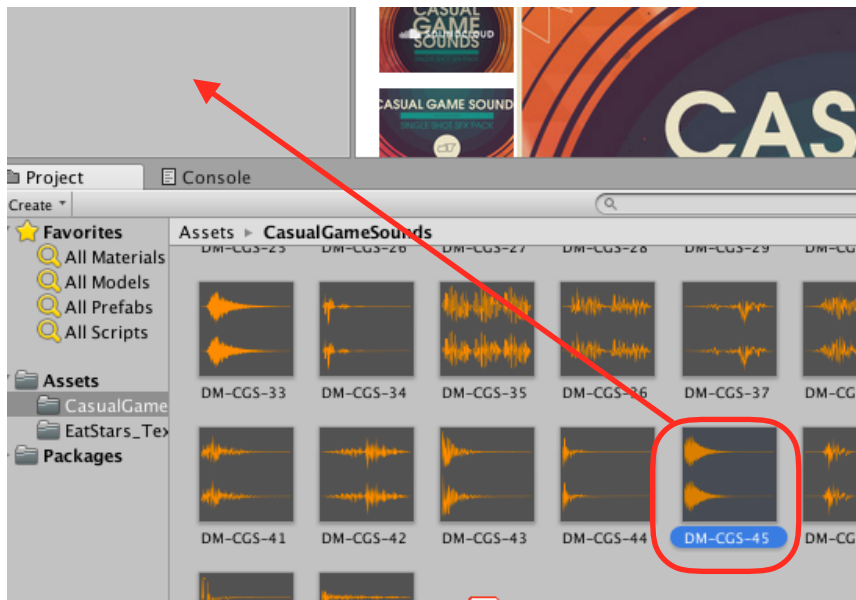
```

効果音をつける。

①アセットストアからダウンロードします。



②好きな音を、ヒエラルキーへDDします。



③音の名前をsoundなどとします。

④CatControlを編集します。

```
public class CatControl : MonoBehaviour {  
  
    float hMove;  
    float vMove;  
    Rigidbody2D rgb;  
    public float speed = 5f;  
  
    public AudioSource sound1;  
  
    // Use this for initialization  
    void Start () {  
        rgb = GetComponent<Rigidbody2D> ();  
    }  
  
    // Update is called once per frame  
    void Update () {  
  
        hMove = Input.GetAxisRaw ("Horizontal");  
        vMove = Input.GetAxisRaw ("Vertical");  
  
        rgb.velocity = new Vector2 (hMove * speed, vMove * speed);  
  
        if (hMove > 0f) {  
            transform.eulerAngles = new Vector3 (0f, 0f, 0f);  
        } else if (hMove < 0f) {  
            transform.eulerAngles = new Vector3 (0f, 0f, 180f);  
        } else if (vMove > 0f) {  
            transform.eulerAngles = new Vector3 (0f, 0f, 90f);  
        } else if (vMove < 0f) {  
            transform.eulerAngles = new Vector3 (0f, 0f, 270f);  
        }  
    }  
  
    void OnTriggerEnter2D (Collider2D col) {  
        if (col.tag == "Ball") {  
            Destroy (col.gameObject);  
  
            sound1.Play ();  
        }  
        if (col.tag == "Star") {  
            Destroy (col.gameObject);  
        }  
    }  
}
```

課題

- ①Starをとったときの音を追加しましょう。
- ②GAME OVERの表示を追加しましょう。
- ③点数を表示しましょう。
- ④ゲームオーバーとなった後、Catの向きが変わらないようにしましょう。