왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

9. VR 타워 디펜스 제작 _ 게임오버 처리하기

1. 게임오버 UI

1) 하이라키뷰 상단 Create ▶ UI ▶ Text 선택
▶ 프로젝트뷰 Explosion ▶ 씬뷰에 끌어놓기

2) 인스펙터뷰 Rect Transform(Pos X, pos Y) = (0,0) 설정

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

9. VR 타워 디펜스 제작 _ 게임오버 처리하기

3) 인스펙터뷰 Text(Script) = GAMEOVER 설정

4) 인스펙터뷰 Alignment 가운데 정렬 ▶인스펙터뷰Color ▶ 흰색 선택

★씬뷰에서 GAMEOVER UI 잘 보이도록 위치 조절

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

9. VR 타워 디펜스 제작 _ 게임오버 처리하기

5) 인스펙터뷰 Font Size = 20 설정

6) 인스펙터뷰 하단 Add Component 선택 ▶ shadow 검색 후 선택

7) 인스펙터뷰 Effect Distance(X,Y) = (3,-3) 설정

8) 하이라키뷰 Canvas ▶ Text ▶ Game Over UI로 선택

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

9. VR 타워 디펜스 제작 _ 게임오버 처리하기

★ 비활성화 하는 법 : 하이라키뷰 Game Over UI선택
▶ 인스펙터뷰 상단의 Game Over UI 선택 해제

2. 타워에 게임 오버 UI 연결

1) 하이라키뷰 Tower 선택
2) 프로젝트뷰Assets ▶ Scripts ▶Tower 선택 ▶ 인스펙터뷰에 끌어놓기

9. VR 타워 디펜스 제작 _ 게임오버 처리하기

3) 하이라키뷰 GameOverUI ▶ 인스펙터뷰 DIE에 끌어놓기

3. 타워(플레이어) HP 슬라이더 연출

1) UI를 사용한다
2) HP를 표시할 슬라이더

★ 코딩 맛보기 - Public
: 외부에서 사용할 수 있도록 공개(노출) 시키는 함수

3) 하이라키뷰 Tower HP ▶ 인스펙터뷰 HP Slider에 끌어놓기
4) 슬라이더에 HP 세팅

9. VR 타워 디펜스 제작 _ 게임오버 처리하기

5) 하이라키뷰 Tower HP 선택
인스펙터뷰 Slider(Script)의 Max Value 10으로 변경

4. 게임 재시작 스크립트

1) 프로젝트뷰 Script ▶ Tower 열기
2) 시작할 땐 게임 오버가 아니다

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

9. VR 타워 디펜스 제작 _ 게임오버 처리하기

3) 타워 HP가 0일 경우 게임 오버가 맞다

4) 업데이트 함수 생성

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

9. VR 타워 디펜스 제작 _ 게임오버 처리하기

5) 게임 오버가 되고 버튼을 누를 경우 게임을 다시 시작한다

```
        hp = MAX_HP;
    }

    private void Update()
    {
        // 만약 gameOver가 true이고, 버튼이 클릭되면 게임을 재시작한다.
        if(gameOver == true && Input.GetMouseButtonDown(0))
    }

    public void Damage()
    {
        hp--;

        // 슬라이더에 HP를 세팅한다
        hpSlider.value = hp;

        // 게임 오버 플래그를 켜준다.
```

Step 5 게임 재시작 스크립트

"게임 오버가 되고 버튼을 누를 경우 게임을 다시 시작한다"

6) 신(Scene) 매니저 이용, 새 게임 로딩

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
using UnityEngine.EventSystems;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class Tower : MonoBehaviour {

    public static Tower Instance;

    // HP를 표시할 슬라이더
    public Slider hpSlider;

    public int MAX_HP = 10;
    int hp = 0;
    bool gameOver = false;

    public GameObject die;
```

Step 6 게임 재시작 스크립트

신(Scene) 매니저 이용,

새 게임 로딩

왕초보도 할 수 있는 유니티로 VR 게임 만들기

9. VR 타워 디펜스 제작 _ 게임오버 처리하기

7) 메뉴의 File ▶ Build Setting 선택 ▶ 상단의 Scene 삭제

8) Add Open Scene 선택 후 닫기

★ 작업 틈틈이 저장(Ctrl + S)은 필수입니다~!