using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class BallController : MonoBehaviour

{

 float speed = 0 ;

 Vector2 startPos;

 void Start()

 {

 }

 void Update()

 {

 //スワイプの長さを求める

 if (Input.GetMouseButtonDown(0))

 {

 // マウスをクリックした座標

 this.startPos = Input.mousePosition;

 }

 else if (Input.GetMouseButtonUp(0))

 {

 //マウスを離した座標

 Vector2 endPos = Input.mousePosition;

 float swipeLength = endPos.x - this.startPos.x;

 //スワイプの長さを初速度に変換する

 this.speed = swipeLength / 500.0f;

 }

 transform.Translate(this.speed,0,0);

 this.speed \*= 0.98f;

 }

}