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;

}

}