① プロジェクトウィンドウで右クリック \rightarrow Create \rightarrow C# Scriptクリック

| | Folder |
|---|---|
| ne - Golf - iOS - Unity 2021.3.9f1 Personal (| C# Script 2D Visual Scripting Shader Shader Variant Collection Testing Playables Assembly Definition Assembly Definition Reference TextMeshPro Text Scene |
| Create | Scene Template From Scene Scene Template Scene Template Pipeline Prefab Prefab Variant |
| Reveal in Finder | Audio Mixer |
| Open Delete Rename Copy Path ℃ % C Open Scene Additive View in Package Manager | Material Lens Flare Render Texture Lightmap Parameters Lighting Settings Custom Render Texture |
| Import New Asset Import Package > Export Package Find References In Scene Select Dependencies | Animator Controller Animation Animator Override Controller Avatar Mask Timeline |
| Refresh #R | Signal |
| Reimport | Physic Material |
| Reimport All | GUI Skin Custom Font |
| Update UXML Schema | Legacy UI Toolkit |
| Open C# Project View in Import Activity Window | Search Terrain Layer |

∵☆Ρ Brush

Properties...

②#のアイコンが表示→「BallController」という名前にします

③BallControllerのアイコンをクリックして 以下のようにコードを入力→ codeで保存





-④BallController(Script)をピックアップして ballにドロップ

ballに入らず跳ね返されることが あります。右の方から左にスライド するようにすると入ります

⑤右側のボールの設定表示の中に BallController(Script)が挿入されているこ とを確認

| Inspector | | a | : | |
|---------------------------------|---------------------------------|------------|---------|--|
| 🕥 🗹 ball | | Static | • | |
| Tag Untagged | Layer Defau | it | | |
| ▼ 🙏 Transform | | 8 ∓ | : | |
| Position | X -7 Y -3.2 | Z 0 | | |
| Rotation | X 0 Y 0 | Ζ 0 | | |
| Scale 🗞 | X 1 Y 1 | Z 1 | | |
| 🔻 🖪 🗹 Sprite Renderer 🛛 🥹 🕂 🗄 | | | | |
| Sprite | 🗖 ball | | \odot | |
| Color | | | 64 | |
| Flip | XY | | | |
| Draw Mode | Simple 🔹 | | | |
| Mask Interaction | None 🔻 | | | |
| Sprite Sort Point | Center | | | |
| Material | laterial OSprites-Default | | | |
| Additional Settings | | | | |
| Sorting Layer | Default | | | |
| Order in Layer | 0 | | | |
| 🔻 # 🔽 Ball Controller | r (Script) | 0 ≓ | | |
| Script | BallController | | | |
| Sprites-Default (Material) | | | | |
| ► Shader Sprites/Default ▼ Edit | | | | |
| | | | | |
| Add Component | | | | |

⑥Game画面→ ▶をクリック→ 画面上でマウスを動かす距離に応じて初速度と動く距離が変化 動かす距離が小さい場合 動かす距離が大きい場合



⑦プロジェクトを保存

| Close All | ₩ <i>™</i> |
|------------------------|------------|
| New Scene | ЖN |
| Open Scene | жO |
| Open Recent Scene | > |
| Save | жs |
| Save As | ۍ ¥ S |
| Save As Scene Template | |
| New Project | |
| Open Project | |
| Save Project | |
| Build Settings | ŵжВ |
| Build And Run | ЖΒ |
| Close | ЖW |

旗まで距離があれば何回もショットできる

初速度が早すぎるとボールは枠から外れる