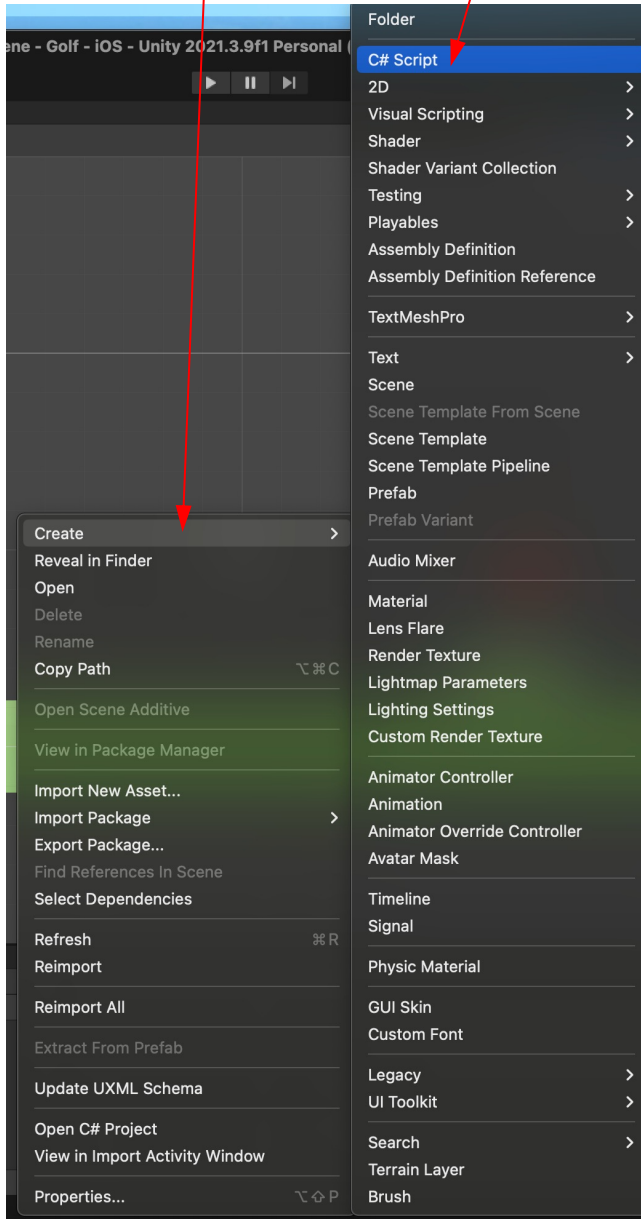
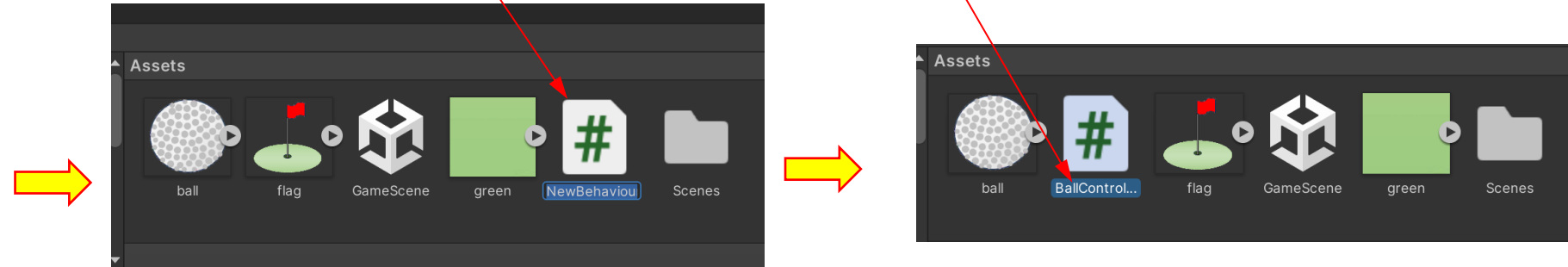


①プロジェクトウィンドウで右クリック  
→ Create → C# Scriptクリック



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

C# BallController.cs ×

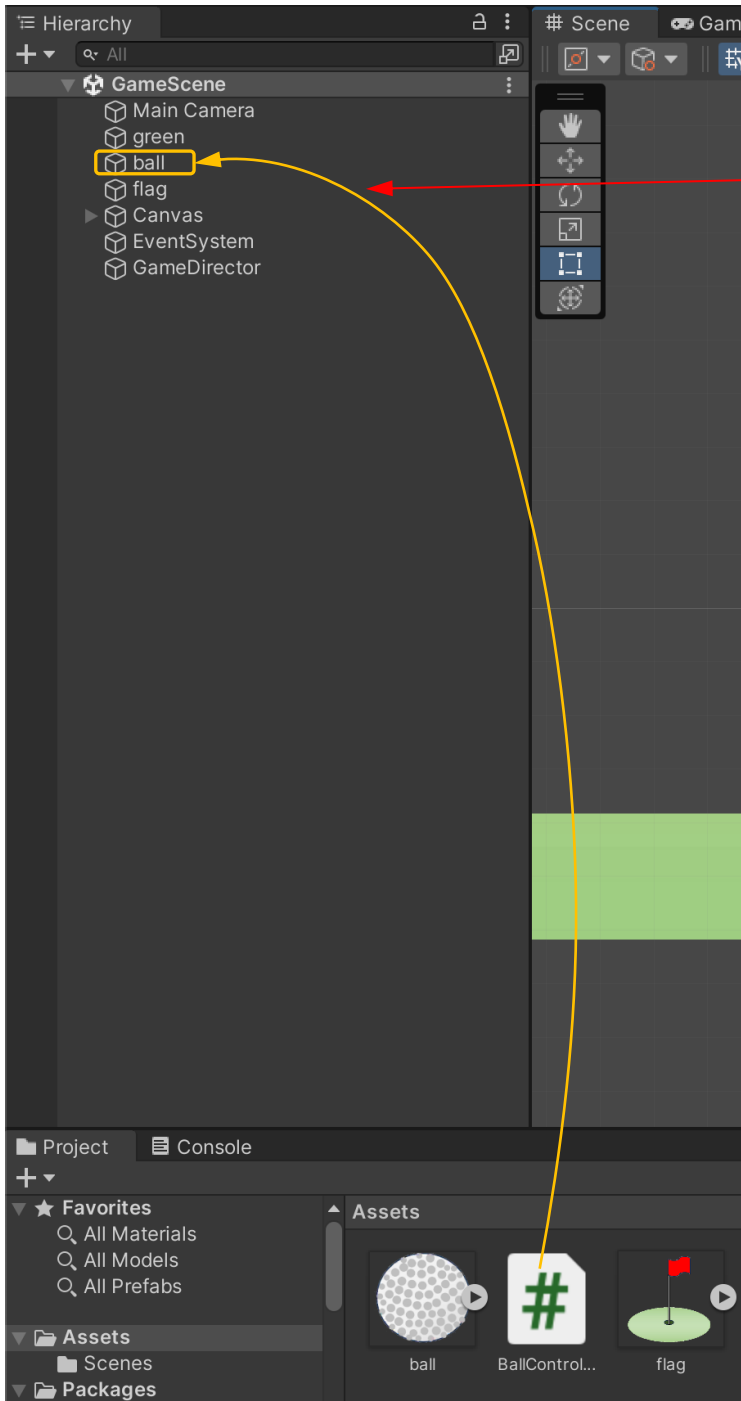
Users > ushisawanorihiko > unity > Golf > Assets > C# BallController.cs

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class BallController : MonoBehaviour
6 {
7     float speed = 0 ;
8     Vector2 startPos;
9
10    void Start()
11    {
12    }
13
14
15    void Update()
16    {
17        //スワイプの長さを求める
18        if (Input.GetMouseButtonDown(0))
19        {
20            // マウスをクリックした座標
21            this.startPos = Input.mousePosition;
22        }
```

- ・マウスをクリックした座標と離れた座標を記録してその距離の差も記録します
- ・その距離の差をゴルフボールの初速度とします

```
23     else if (Input.GetMouseButtonUp(0))
24     {
25         //マウスを離れた座標
26         Vector2 endPos = Input.mousePosition;
27         float swipeLength = endPos.x - this.startPos.x;
28
29         //スワイプの長さを初速度に変換する
30         this.speed = swipeLength / 500.0f;
31
32         [REDACTED]
33     }
34
35     transform.Translate(this.speed,0,0);
36     this.speed *= 0.98f;
37 }
38 }
```

- ・ボールを動かします
- ・スピードは0.98を掛けて減速され止まります

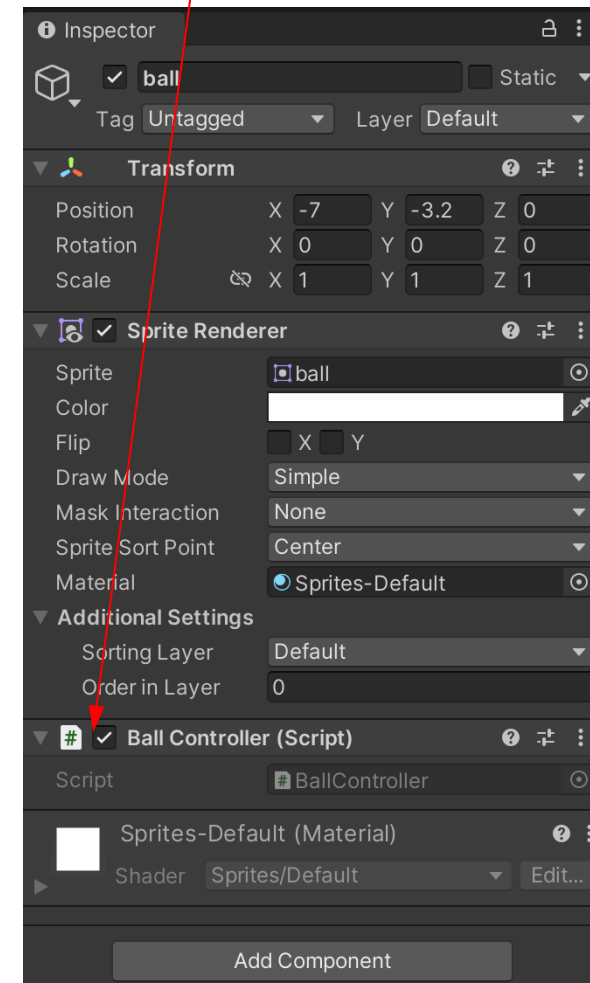


④ BallController(Script)をピックアップして ballにドロップ

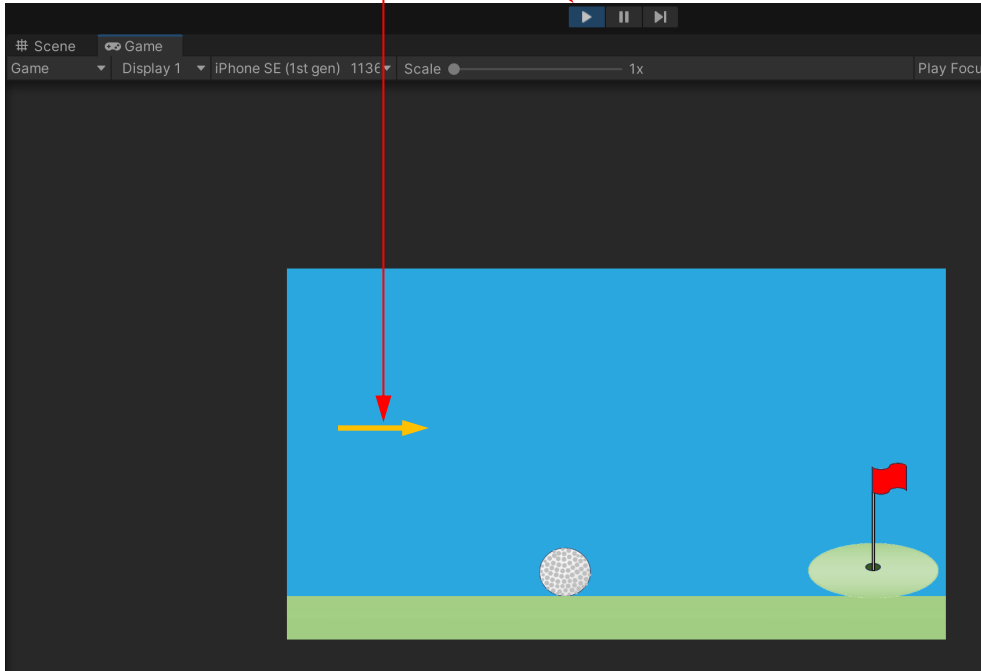
ballに入らず跳ね返されることがあります。右の方から左にスライドするようにすると入ります



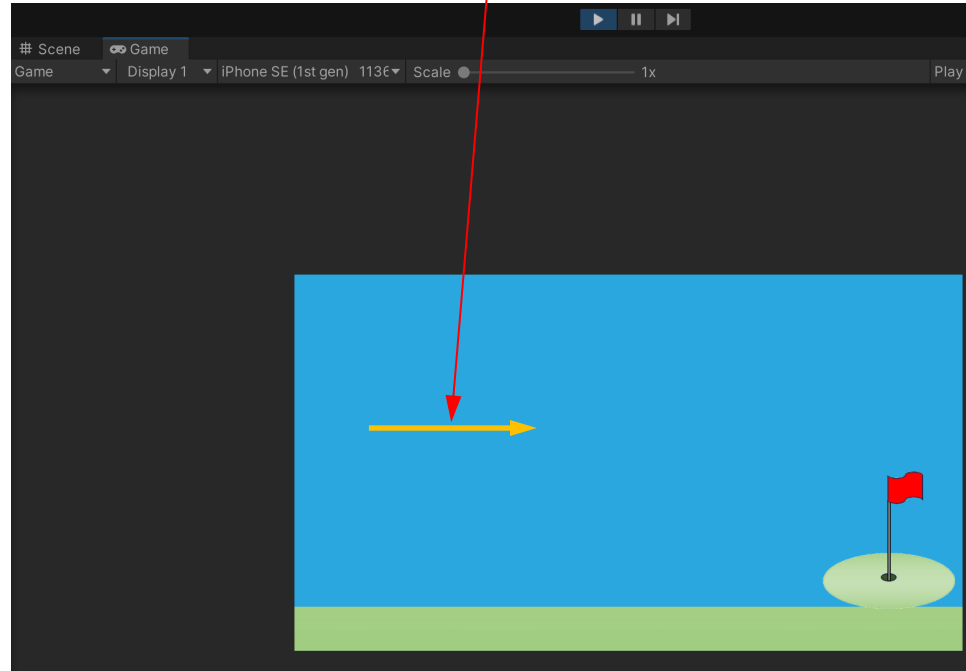
⑤ 右側のボールの設定表示の中に BallController(Script)が挿入されていることを確認



⑥ Game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



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

⑦ プロジェクトを保存

