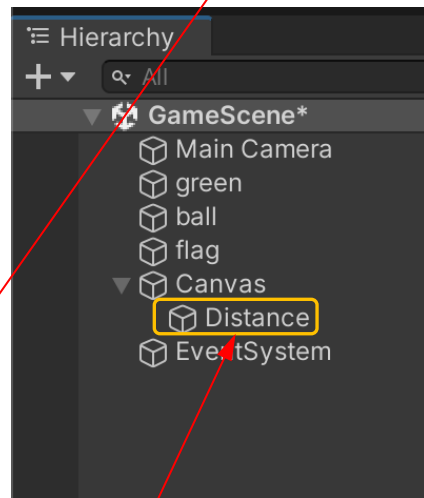
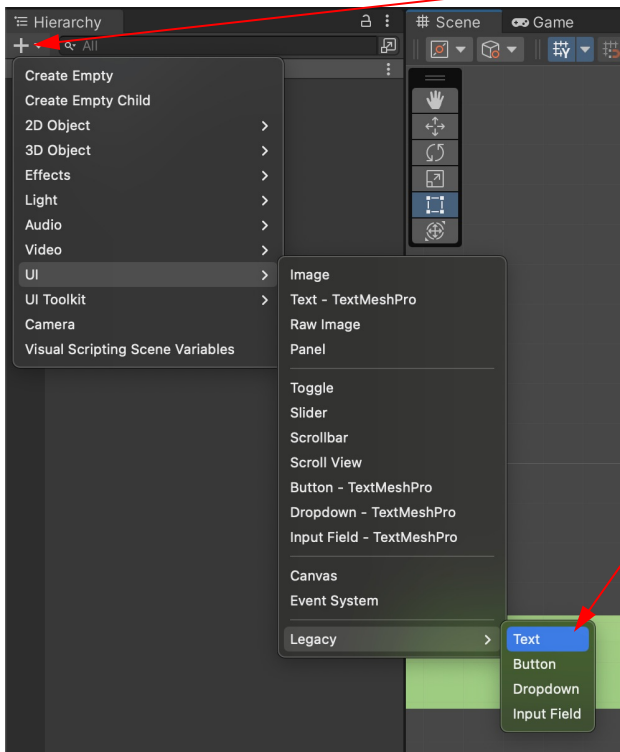
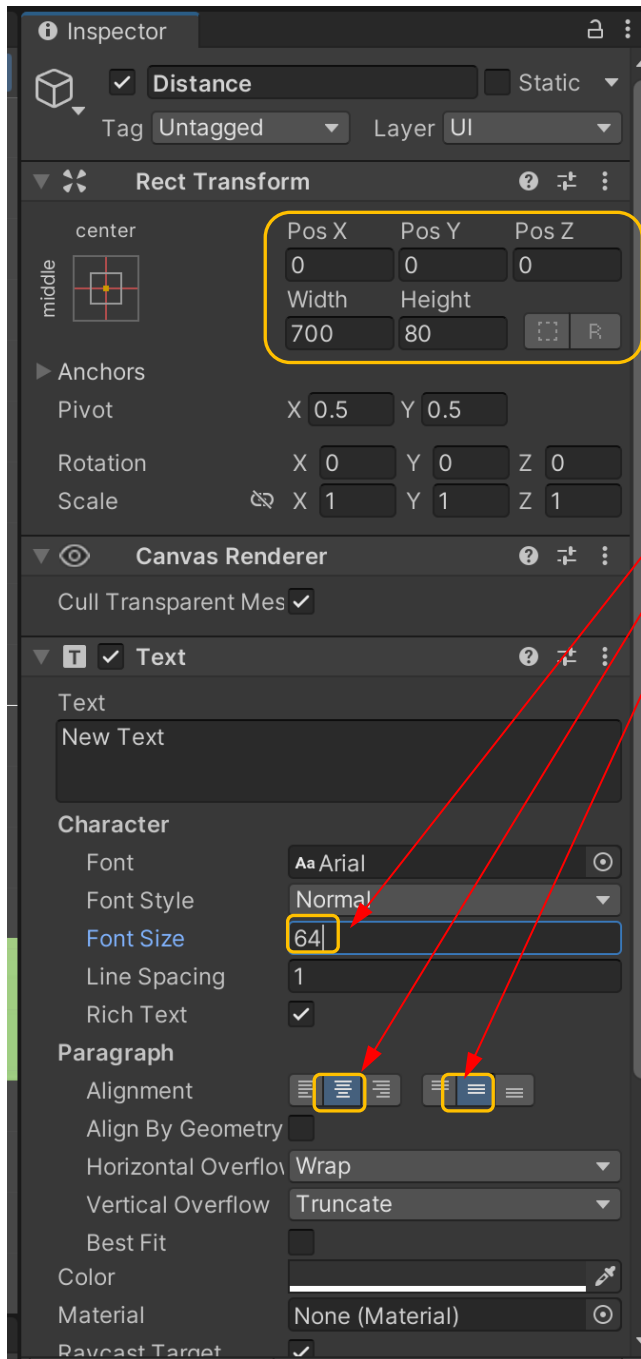


①ヒエラルキーウィンドウの「+」クリック→ UI→ Legacy → Text

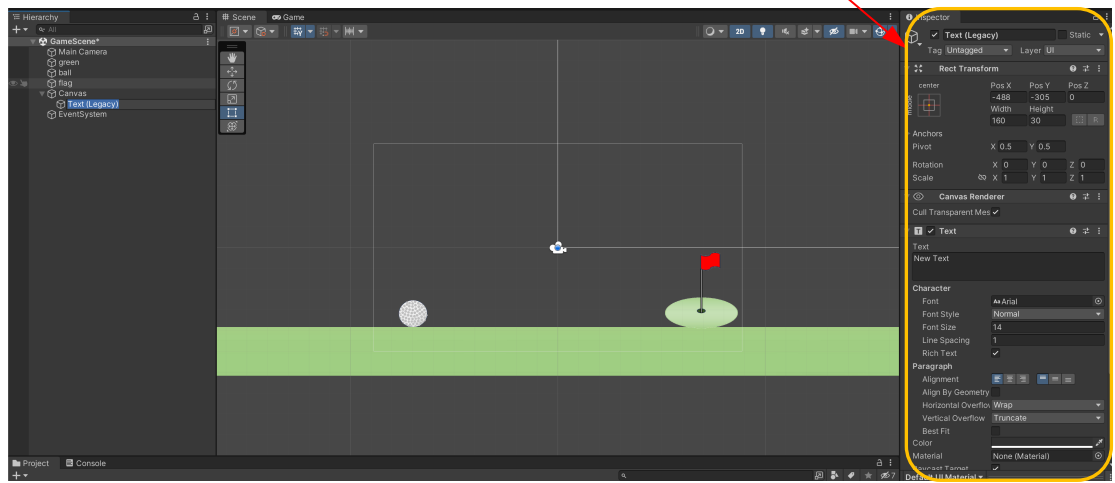


②Canvasの下に「Text」が表示
「Distance」に名前変更
→表示

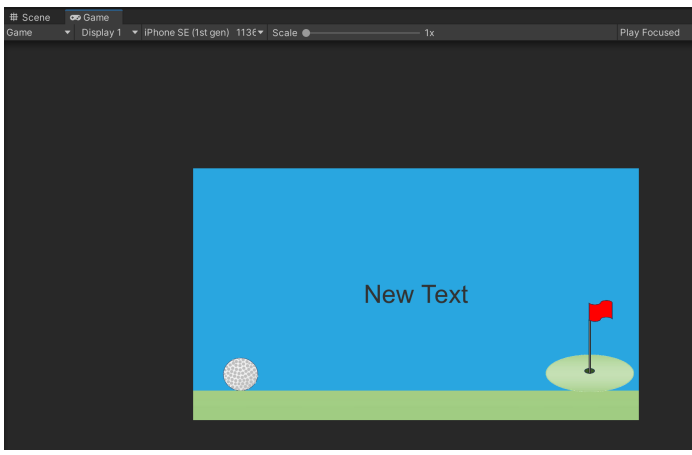


③設定

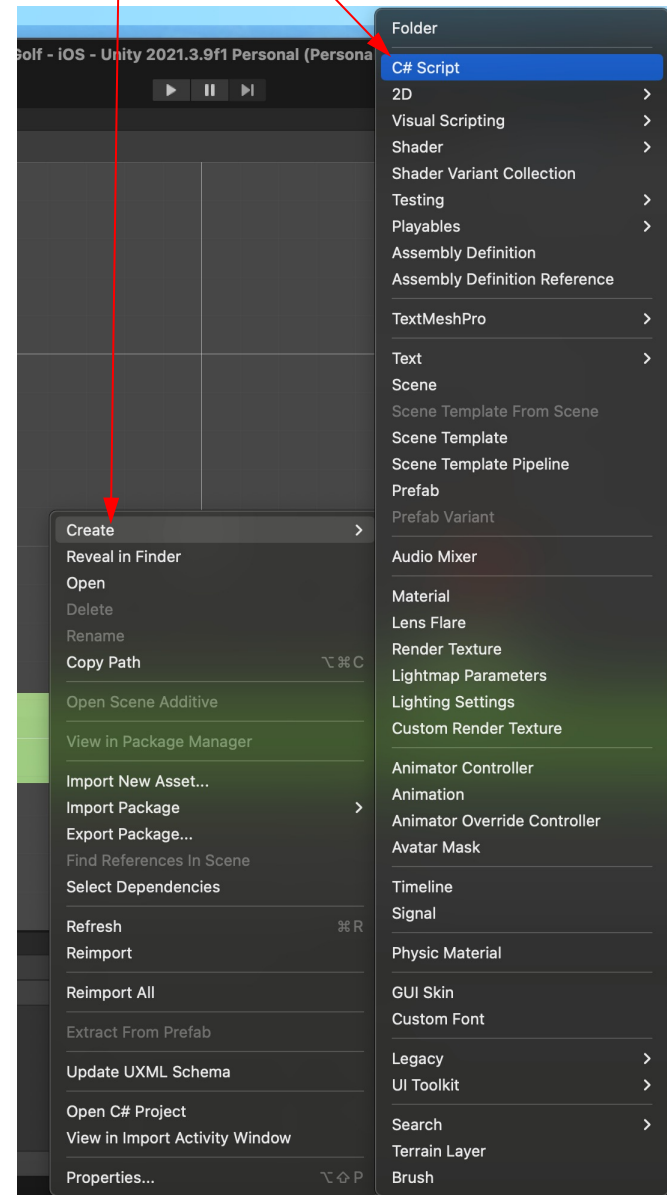
拡大
→



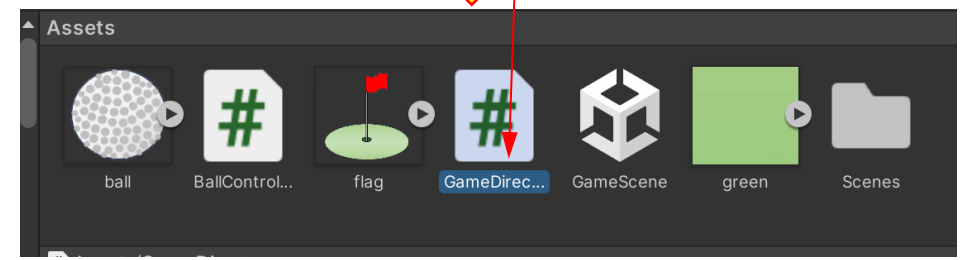
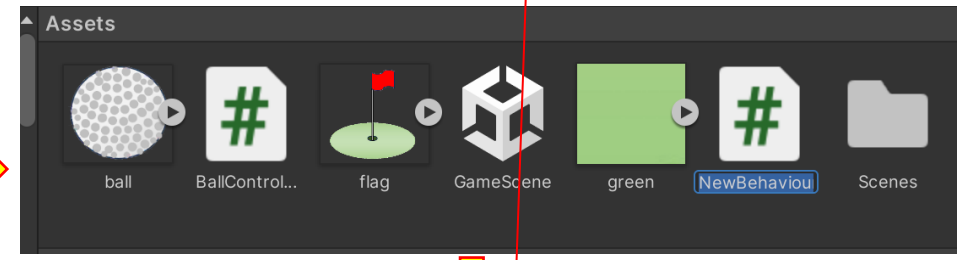
④Gameにすると「New Text」が表示



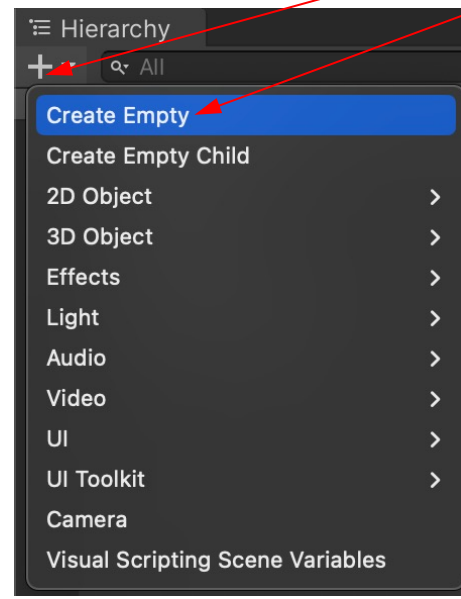
⑤プロジェクトウィンドウで右クリック
→ Create → C#クリック



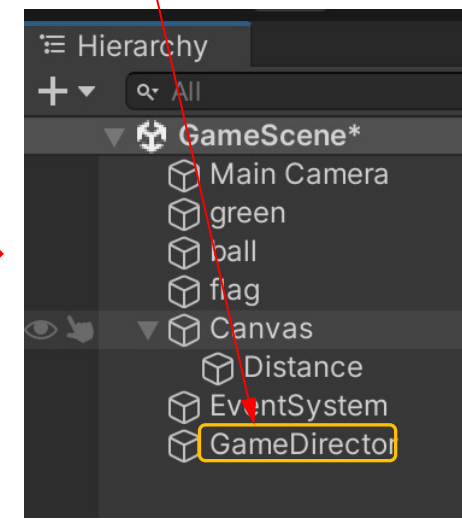
⑤#のアイコン表示→GameDirectorに名前変更



⑥ヒエラルキーウィンドウの「+」→Create Empty



⑦Gamedirectorに名前変更



⑧ GameDirectorの#アイコンをダブルクリック→ 以下コード書き込み

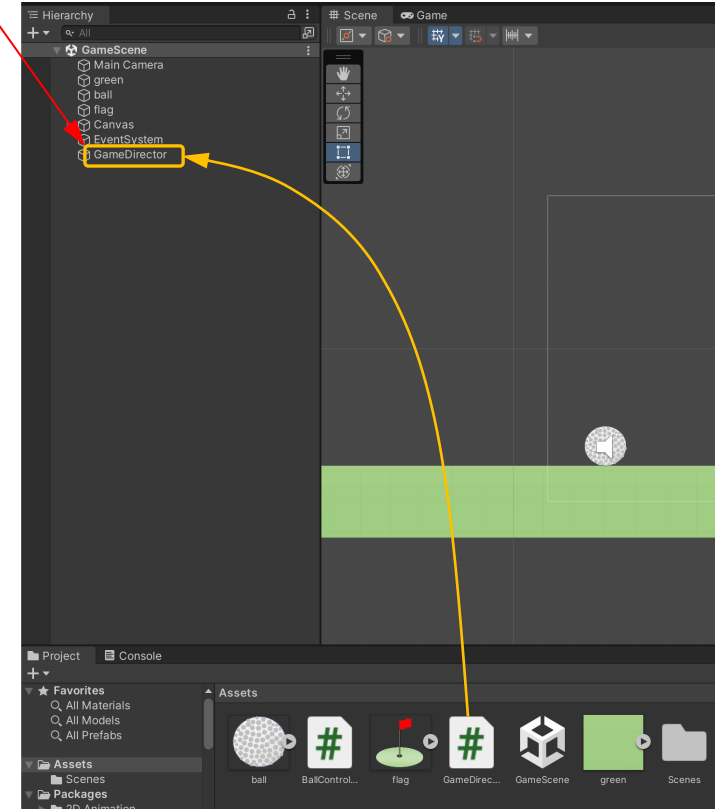
⑨ GameDirectorのアイコンをピックアップして GameDirectorにドロップ

```
GameDirector.cs ×
Users > ushisawanorihiko > unity > Golf > Assets > GameDirector.cs
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.UI; //UI部品を使うために必要
5
6 public class GameDirector : MonoBehaviour
7 {
8     GameObject ball;
9     GameObject flag;
10    GameObject distance;
11
12    void Start()
13    {
14        this.ball = GameObject.Find("ball");
15        this.flag = GameObject.Find("flag");
16        this.distance = GameObject.Find("Distance");
17    }
18
19    void Update()
20    {
21        float length = this.flag.transform.position.x - this.ball.transform.position.x;
22        if (length >= 0)
23        {
24            this.distance.GetComponent<Text>().text = "ゴールまで" + length.ToString("F2") + "m";
25        }
26        else
27        {
28            this.distance.GetComponent<Text>().text = "ゲームオーバー";
29        }
30    }
31 }
32
```

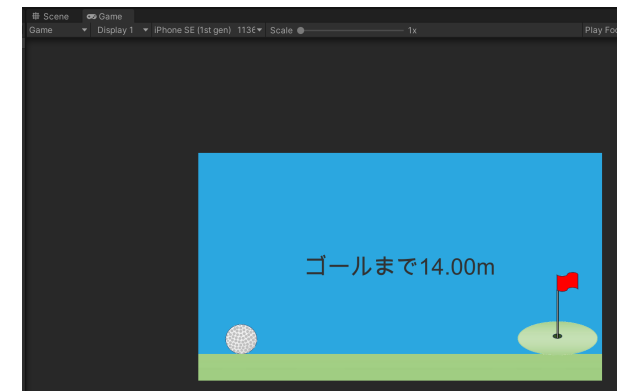
「ボール」「旗」「UI」の変数準備

「ボール」「旗」を見つけて
そのX座標取得

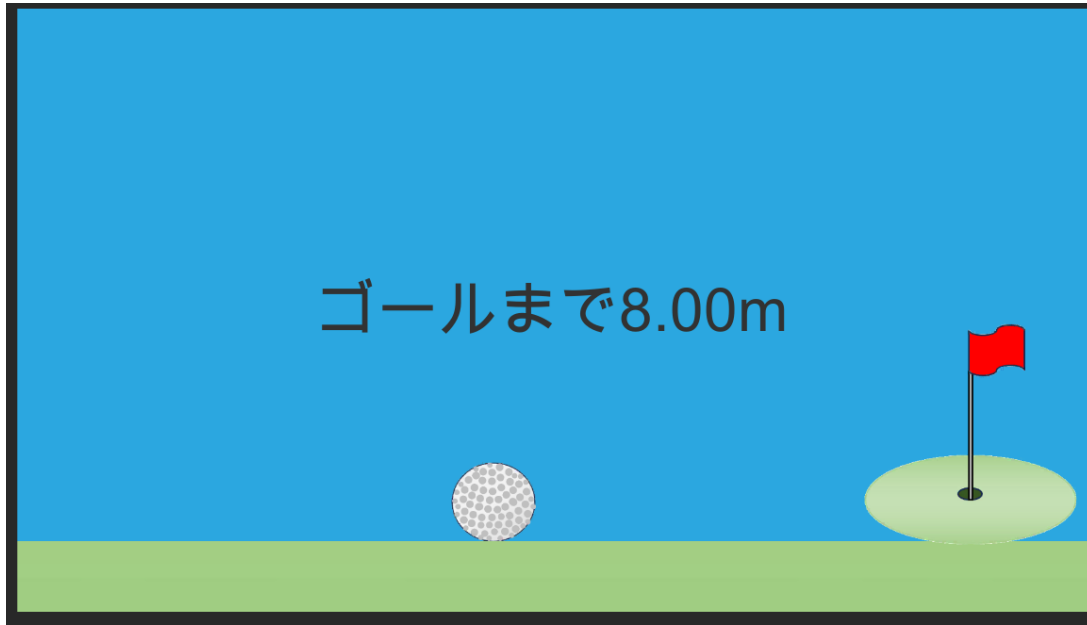
数値を文字化
“F2”は小数点以下2桁表示



⑩ Gameにして再生▶をクリックすると以下の表示



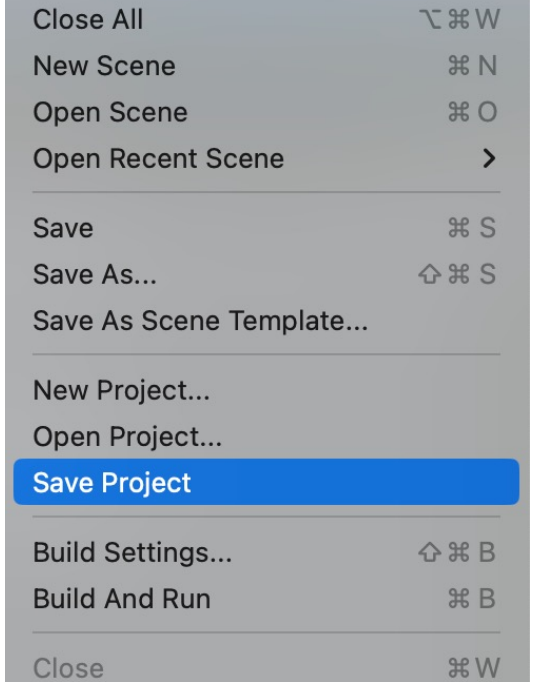
マウスを少し動かした場合、旗までの距離がある場合は、繰り返しショット可能



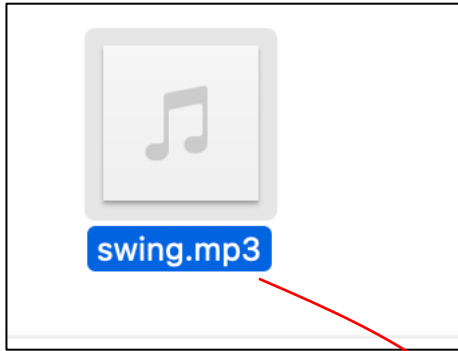
マウスを大きく動かした場合は、ボールは枠外に消え「ゲームオーバー」表示



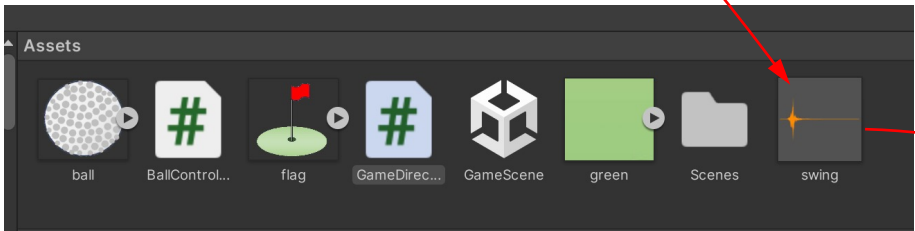
⑪プロジェクトを保存



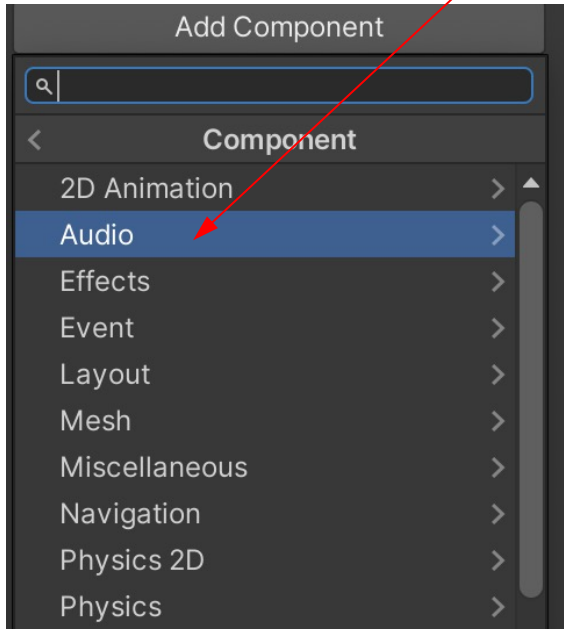
⑫ Webでゴルフショットの音源を取得し、保存



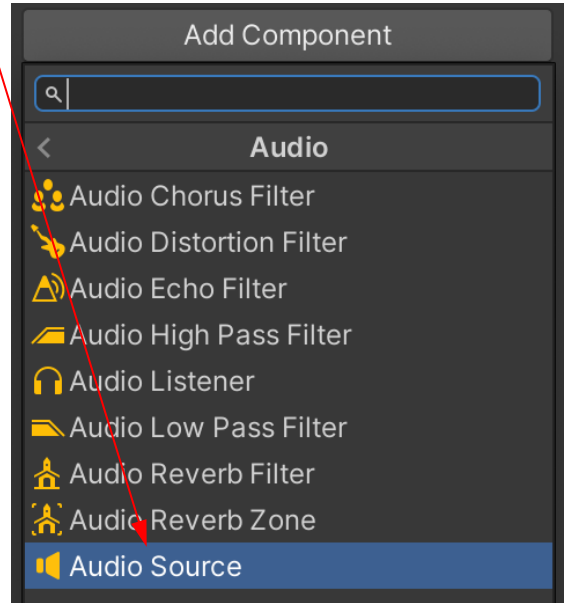
⑬ドラッグ & ドロップ



⑭ballをクリック→ Add Componentクリック

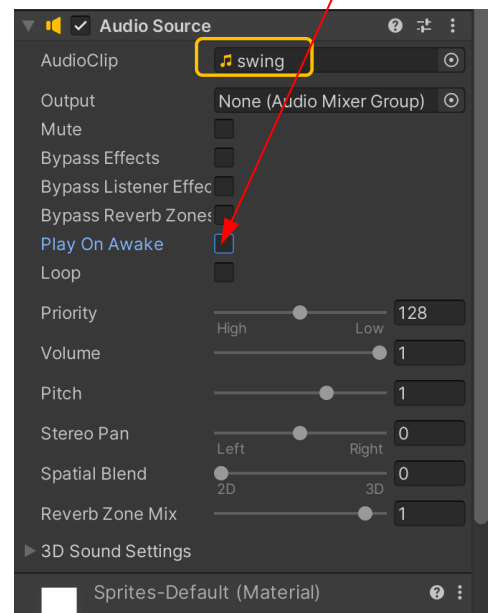
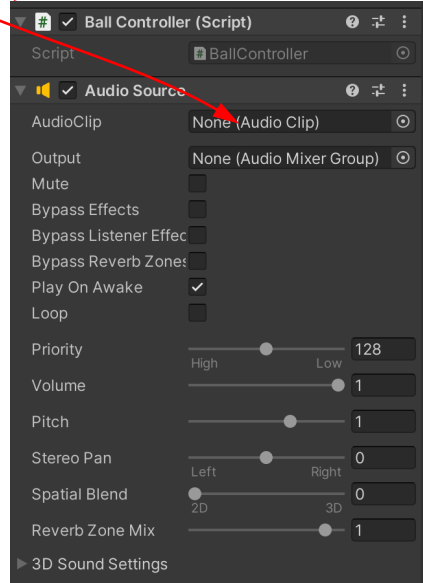
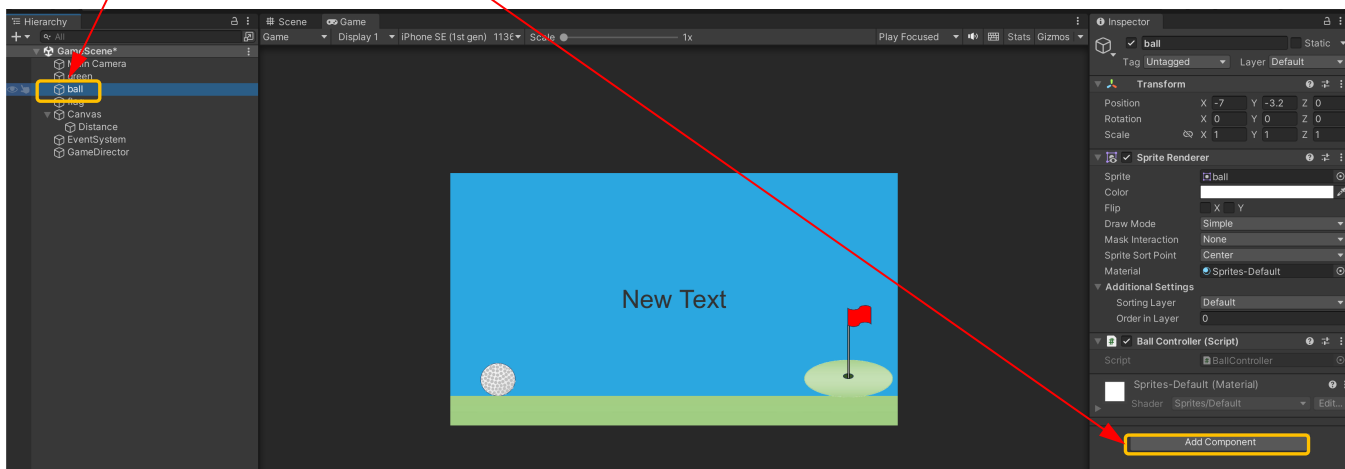


⑮Audio→ AudioSource クリック

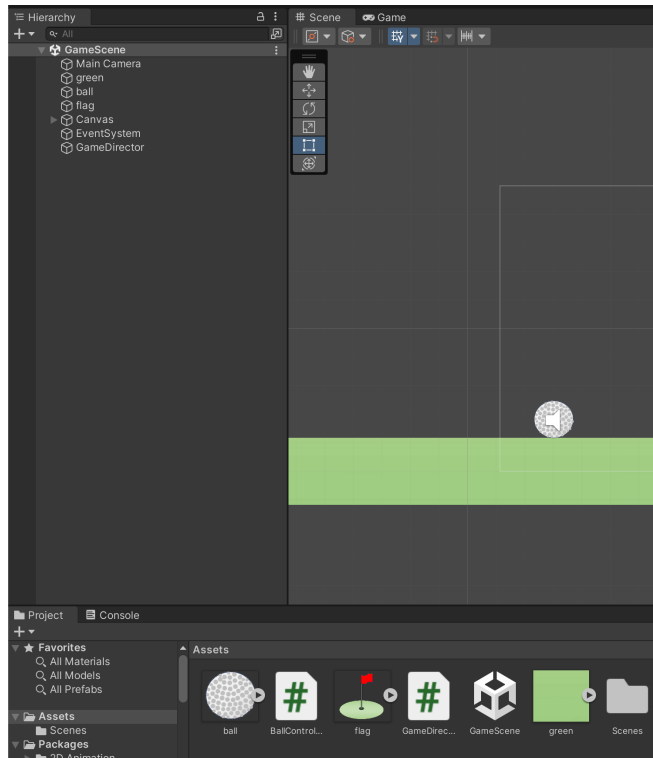


⑯音のアイコンをつかんでドロップ

⑰Play On Awakeのチェック外す



⑱ BallControllerをダブルクリック



```
# 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     void Update()
15     {
16         // スワイプの長さを求める
17         if (Input.GetMouseButtonDown(0))
18         {
19             // マウスをクリックした座標
20             this.startPos = Input.mousePosition;
21         }
22         else if (Input.GetMouseButtonUp(0))
23         {
24             // マウスを離れた座標
25             Vector2 endPos = Input.mousePosition;
26             float swipeLength = endPos.x - this.startPos.x;
27
28             // スワイプの長さを初速度に変換する
29             this.speed = swipeLength / 500.0f;
30
31             // 効果音再生
32             GetComponent<AudioSource>().Play();
33         }
34         transform.Translate(this.speed,0,0);
35         this.speed *= 0.98f;
36     }
37 }
38 }
```

⑲ 追記してcodeを保存

⑳ Gameにして再生▶