

<걸어서 가상 속으로>

- 소스코드 기능 설명

DoorScript - vive controller가 한옥문에 닿을 경우 오른쪽 문이 열리도록 함

DoorScript1 - vive controller가 한옥문에 닿을 경우 왼쪽 문이 열리도록 함

scenech - vive controller가 touch가 적혀져 있는 손바닥이랑 닿을 경우 church라는 씬으로 이동

Churchscenexchange - vive controller가 touch가 적혀져 있는 손바닥이랑 닿을 경우 windy씬으로 이동

Main lscene - vive controller가 touch가 적혀져 있는 손바닥이랑 닿을 경우 Main 1씬으로 이동

Steam Input - 화살과 화살촉 부분이 당겨지는

경우 위치값 변경

Bow - 화살 줄을 잡아당기는 것

Arrow - 화살촉과 축의 끝 부분, 화살의 스피드와 축의 위치 변경

cont - 과녁의 수가 1씩 감소 후 객체 파괴

coin - 과녁의 수 1씩 감소

Score1 - 총 과녁의 수가 5이며 0일 될 경우
iksan 씬으로 이동

Iksanscene - vive controller가 touch가 적혀져
있는 손바닥이랑 닿을 경우 tooohooo씬으로
이동

CoinScript - 투호의 화살 축과 닿을 경우 1씩 증
가

ScoreScript - 처음 점수가 0이다. 만약 점수가 5
일 경우 histroy씬으로 이동

**Towerscene - vive controller가 touch가 적혀
져 있는 손바닥이랑 닿을 경우 towerfd씬으로 이
동**

**rhytemscene - vive controller가 touch가 적혀
져 있는 손바닥이랑 닿을 경우 rhythm 씬으로 이
동**

Spawner - 리듬게임 큐브 무작위로 나온다

**Cube - 리듬게임 큐브에 적용 , 시간에 따라 위치
값 이동**

**CountDownController - 40초가 지날경우
seaScene으로 이동**

Saber - 리듬게임 큐브 파괴

Audio - 꽃을 잡을 경우 오디오 송출

**jejuscene - vive controller가 touch가 적혀져
있는 손바닥이랑 닿을 경우 jeju씬으로 이동**

Interactable & Throwable - 컨트롤러를 통해

오렌지, 화살 등 잡을 경우 쓰인다.

- 실행방법

1. 프라임관 3층 모델링실에서 steam 계정이 있는 곳에 실행 가능

2. SteamVR기기를 보조 배터리 연결 후 시작 , vive controller를 눌러서 전원을 on시킨다.

3. steamVR 상태 위젯에서 준비된 하드웨어 표시

4. VIVE Wireless를 켜다. 페어링에 성공시 무선 어댑터 LED의 녹색이 점멸을 멈춘다.

VIVE Wireless에 준비(Ready) 상태와 함께 표시

5. VIVE Headset을 머리에 착용 후 사용자 귀에 헤드셋을 맞춤

6. 해당 파일을 unity에서 추가, 연다. 해당 파일을 열었다면 Assets > Scenes > bamboo를 클릭

7. bamboo 씬으로 들어온 경우 시작 버튼을 누른다.

단, 모델링실에서 흰색 테이프가 붙여있는 시작점에 서야한다

8. 죽녹원에서 vive controller을 한옥문과, 손바닥(touch)에 닿아야한다. (한옥문에는 문이 열리고, 손바닥을 touch하면 씬 전환)

9. 전통성당에서 vive controller을 손바닥(touch)에 닿아야한다. (손바닥 touch하면 다음 씬으로 이동)

10. 바람의 언덕에서 vive controller을 손바닥(touch)에 닿아야한다. (손바닥 touch하면 다음 씬으로 이동)

11. 화살을 이용한 게임 씬에서 화살을 쏘기 위해 vive controller에 트리거를 눌러야한다(vive

controller 뒷부분에 눌르는 버튼이 있다.)

5개의 과녁을 다 맞춰야한다. => 다음 씬으로 이동

(단, 10 -11번 씬 전환하는 도중 오류 발생하면 다시 씬을 시작해주면 해결된다.)

12. 익산 미륵사지에서 vive controller을 손바닥(touch)에 닿아야한다 (손바닥 touch하면 다음 씬으로 이동)

13. 투호하는 게임 씬에서 화살을 잡기 위해 vive controller에 트리거를 눌러야한다.(vive controller 뒷부분에 눌르는 버튼이 있다.)

화살을 박스 안에 넣어야한다. 점수가 5점이 되면 씬이 전환이 된다.

14. 서대문 형무소에서는 vive controller을 손바닥(touch)에 닿아야한다. (손바닥 touch하면 다음 씬으로 이동)

15. 남산타워에서는 폭죽놀이를 감상하고 vive controller을 손바닥(touch)에 닿아야한다. (손바

닥 touch하면 다음 씬으로 이동)

16. 거북선에서 리듬게임 하는 공간에서는 vive controller 왼쪽과 오른쪽을 동시에 사용

빨간 큐브와 파란색 큐브를 왼쪽과 오른쪽 각각 칼이 있다. 해당 칼의 컬러와 맞는 큐브를 맞추는 게임이다 (비트 세이버처럼 하면 된다.)

(단, 15-16번 씬 전환하는 도중 오류 발생시 다시 씬을 시작해주면 해결)

17. 주문진 & 호미곶 공간에서는 남자가 들고 있는 꽃을 vive controller에 트리거를 누르면 공유 대사 오디오 송출이 된다.

vive controller을 손바닥(touch)에 닿아야한다. (손바닥 touch하면 다음 씬으로 이동)

18. 제주도에서는 감귤따기 체험을 하기 위해 vive controller에 트리거를 누르면 감귤이 따진다. 그걸 왼쪽 controller에 있는 바구니에 넣는다.

19. 감귤을 따라가는 마지막 곳에 한옥문이 있다.

vive controller을 한옥문에 접촉하면 한옥문이 열리면서 투어 끝 멘트가 나오면서 해당 프로젝트는 끝난다.

// 각 씬마다 배경음과 해당 장소에 대한 설명이 포함되어 있다.

작성자 이름

- 디지털콘텐츠공학과 20183315 노은혜
- 디지털콘텐츠공학과 20183319 박보영
- 디지털콘텐츠공학과 20173290 방지원