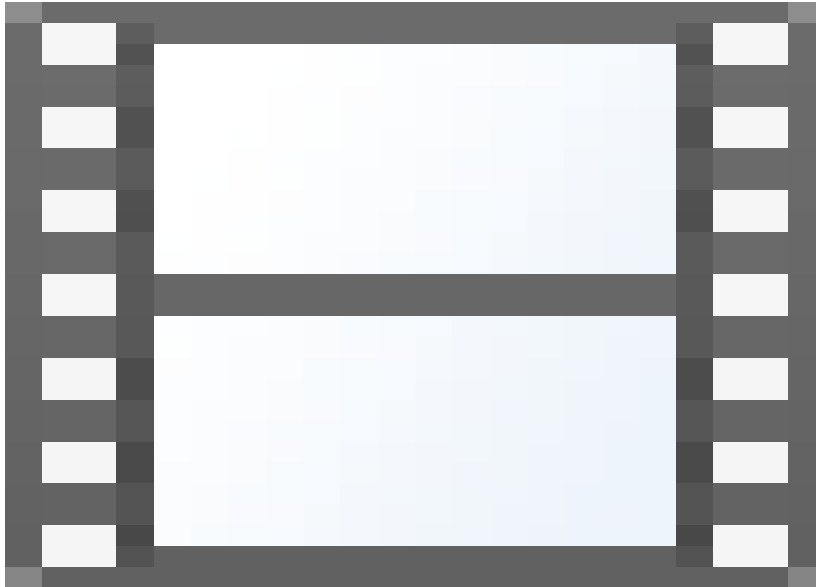


Introduction

“ Mac ZOO CAR GAME ”

70초 내에 장애물을 피하여 완주하는 자동차 게임



클릭하여 게임 시연



Difference between Original and Final

- 처음 버전
- <https://unitylist.com/p/yzz/karting-game>



Driving around the track

Karting Game

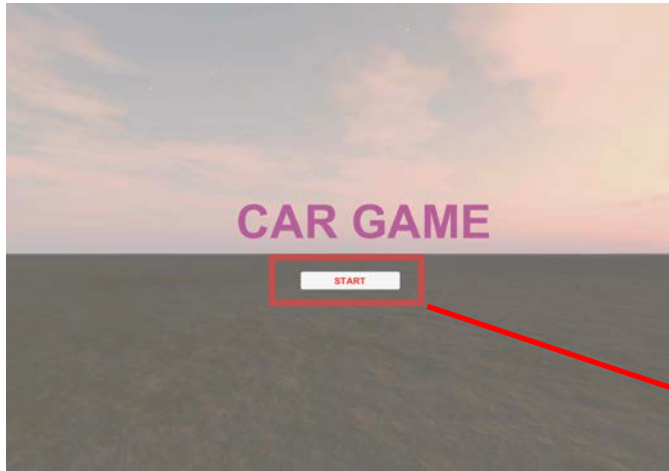
Table of contents

- [Overview](#)
- [Examples](#)
- [Technologies](#)
- [Usage](#)
- [Limitations](#)

- 개선사항 (또는 수정사항)
 - 시작 화면 추가
 - 타임 제한 (70초) 추가
 - 장애물 추가

How to and Will do

- 수정 보완 방법



Start Scene 생성

Button을 추가하여 다음 Scene으로 넘어가도록 함

```
# ChangeScene

Assembly Information
Filename Assembly-CSharp.dll

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class ChangeScene : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
    }

    public void LoadGame()
    {
        SceneManager.LoadScene("KartingGame");
    }
}
```

How to and Will do

- 수정 보완 방법



70초로 제한을 두고 레이스를 완주하도록 설정

Assembly Information	
Filename	Assembly-CSharp.dll
using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; using UnityEngine.UI;	
public class RemainedSeconds : MonoBehaviour { public float m_StartTime; public float m_RemainedTime = 0f; private Text m_SecondsText = null; private void Awake() { m_SecondsText = GetComponent<Text>(); } // Start is called before the first frame update void Start() { m_StartTime = 70.1f; m_RemainedTime = m_StartTime; } // Update is called once per frame void Update() { if (m_SecondsText == null) return; UpdateTime(); } private void UpdateTime() { // m_RemainedTime = m_StartTime - Time.deltaTime; m_RemainedTime -= Time.deltaTime; if (m_RemainedTime <= 0f) { Application.LoadLevel(Application.loadedLevel); return; } m_SecondsText.text = m_RemainedTime.ToString(); } }	

How to and Will do

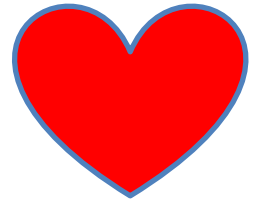
- 수정 보완 방법



Asset Store 에서 Barrier을 다운 받아서 장애물들을 추가함

How to and Will do

- Future works
 - Photon을 이용하여 멀티 플레이어가 가
능하게 함
 - 코인 아이템을 설정해서 보너스 점수를 부
여하도록 함
 - 다양한 장애물 추가 (바나나, 빗길)
 - 앱스토어에 등록



Thank you

