

www.gamedevpbru.com

miniGameNo.1

दन्य वेभणुऑतकुल

ऑरुत डुसुरतकुव

DcG.IT@PBRU



ปรับปรุง Player

ให้มีเฉพาะ Box Collider และตัด Rigidbody
ออกไปเพื่อไม่ให้แรงกระแทกจาก Enemy1 และ
Enemy 2 มาอยู่กับผู้เล่น



Inspector

Player1a Static

Tag **Player** Layer **Default**

Prefab **PPlayer1a**

Overrides

Transform

Position	X	0	Y	0	Z	0
Rotation	X	0	Y	0	Z	0
Scale	X	0.3	Y	0.3	Z	0.3

Player 1 (Mesh Filter)

Mesh Renderer

Box Collider

Player Property (Script)

Script **PlayerProperty**

Hp	5
Hp Max	5
Score	0

Player Activity (Script)

Script **PlayerActivity**

Speed	5
-------	---

Lit (Material)

Shader **Universal Re**

Auto Save

Back



ปรับปรุง Enemy1


รับได้จะ +1 แต่ถ้าปล่อยผ่านจะ -1
และรองรับการปรับค่าความเร็ว



ปรับตัวแปร speed ให้รองรับการตั้งค่าได้จากภายนอก

```
1 using UnityEngine;
2
3 public class Enemy1 : MonoBehaviour
4 {
5     private int damage = 1;
6     private Transform playerTransform;
7     public float speed { get; private set; } = 3f;
8
9     public void SetSpeed(float newSpeed)
10    {
11        speed = newSpeed;
12    }
```



13  Unity Message | 0 references

14 `void Start()`

15 `{`

16 `GameObject player = GameObject.FindWithTag("Player");`

17 `if (player != null)`

18 `{`

19 `playerTransform = player.transform;`

20 `}`

21 `else`

22 `{`

23 `Destroy(gameObject);`

24 `}`

25 `}`

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26



```
27 void Update()
28 {
29     if (playerTransform == null)
30     {
31         return;
32     }
33
34     transform.Translate(-1.0f * Vector3.forward * speed * Time.deltaTime);
35     if (transform.position.z <= playerTransform.position.z)
36     {
37         GameObject player = GameObject.FindWithTag("Player");
38         PlayerActivity acts = player.GetComponent<PlayerActivity>();
39         acts.DecScore();
40
41         Destroy(gameObject);
42     }
43 }
44
```

ปล่อยผ่านจน Enemy1 เลยตัวผู้เล่นจะลดค่า
คะแนนลง 1



```
45 void OnCollisionEnter(Collision collision)
46 {
47     if (collision.gameObject.CompareTag("Player"))
48     {
49         PlayerActivity acts = collision.gameObject.GetComponent<PlayerActivity>();
50         acts.IncScore();
51
52         Destroy(gameObject);
53     }
54 }
55
```

รับ Enemy1 ได้ให้เพิ่มคะแนน +1



ปรับปรุง Enemy2 ให้รองรับการสั่งปรับค่าความเร็ว



ปรับตัวแปร speed ให้รองรับการตั้งค่าได้จากภายนอก

```
1 using UnityEngine;
2
3 Unity Script (1 asset reference) | 8 references
4 public class Enemy2 : MonoBehaviour
5 {
6     private int damage = 1;
7     private Transform playerTransform;
8     2 references
9     public float speed { get; private set; } = 3f;
10
11     1 reference
12     public void SetSpeed(float newSpeed)
13     {
14         speed = newSpeed;
15     }
16 }
```



```
13  void Start()
14  {
15      GameObject player = GameObject.FindWithTag("Player");
16      if (player != null)
17      {
18          playerTransform = player.transform;
19      }
20      else
21      {
22          Destroy(gameObject);
23      }
24  }
25
```



```
26  void Update()
27  {
28      if (playerTransform == null)
29      {
30          return;
31      }
32
33      transform.Translate(-1.0f * Vector3.forward * speed * Time.deltaTime);
34      if (transform.position.z <= playerTransform.position.z)
35      {
36          Destroy(gameObject);
37      }
38  }
39
```



```
40  ✓ void OnCollisionEnter(Collision collision)
41  {
42  ✓  if (collision.gameObject.CompareTag("Player"))
43  {
44      PlayerActivity acts = collision.gameObject.GetComponent<PlayerActivity>();
45      acts.DecScore();
46
47      Destroy(gameObject);
48  }
49  }
50
```



ပြန်ပြန် ObjectSpawner



Wave No.x

WaveNo1

Enemy Speed = 4

อัตราการเกิดสุ่ม, เวลา 0.8-1.0 วินาที

WaveNo2

Enemy Speed += 4

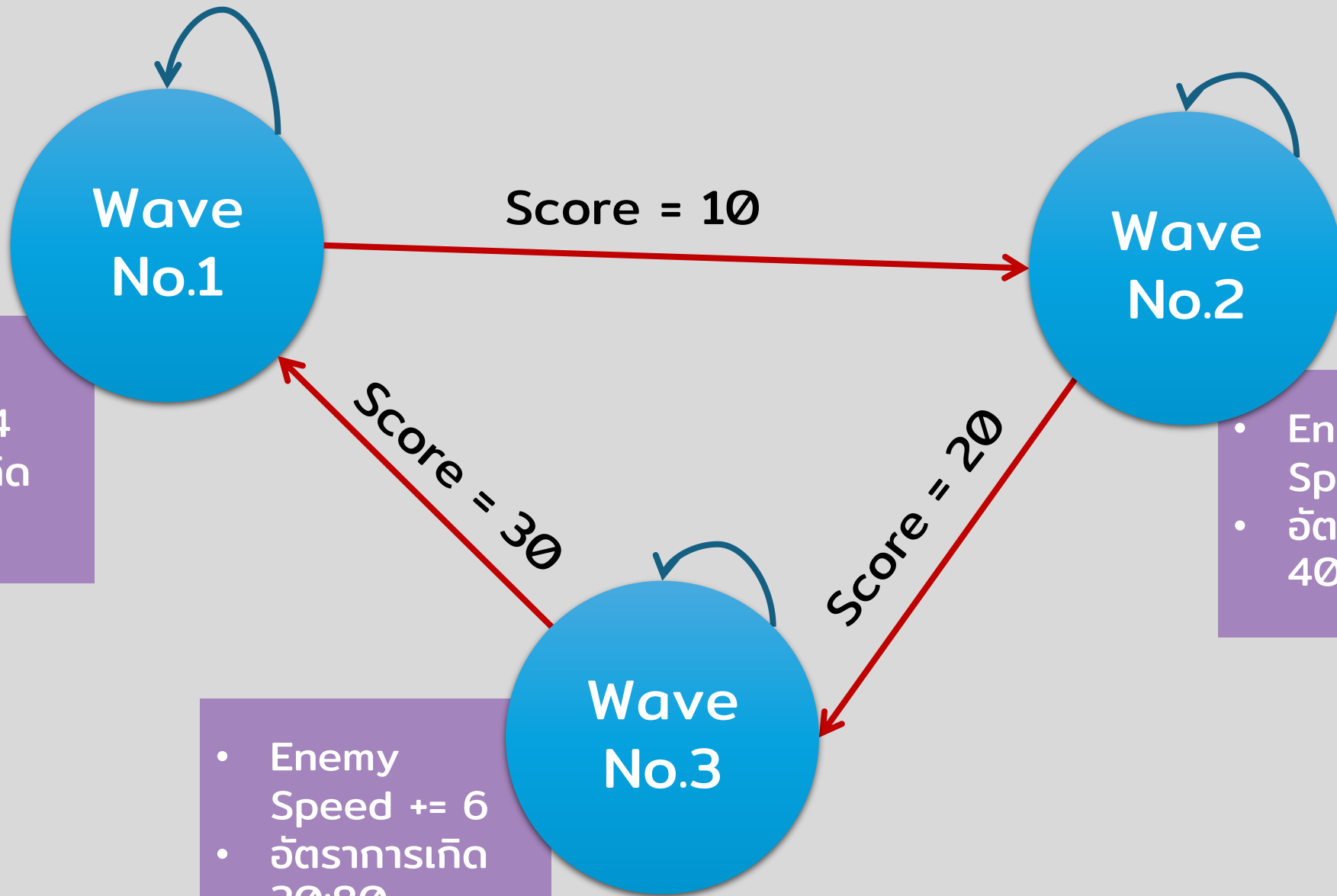
อัตราการเกิด 40:60 , เวลา 0.4-0.8 วินาที

WaveNo3

Enemy Speed += 6

อัตราการเกิด 20:80 , เวลา 0.1-0.4 วินาที





- Enemy Speed = 4
- อัตราการเกิด
สูง

- Enemy Speed += 4
- อัตราการเกิด
40:60

- Enemy Speed += 6
- อัตราการเกิด
20:80



ตัวอย่างการสุ่ม

สุ่ม 1 ถึง 100 แล้วถ้าค่าที่สุ่มมากกว่า 60 ให้แสดง A ถ้าไม่ใช่ให้แสดง B ใน Unity 6.x ด้วย Unity.Mathematics

1. สร้างตัวแปร Random โดยใส่ Seed (ใช้เวลาของระบบเพื่อให้สุ่มไม่ซ้ำกัน)
2. สุ่มเลขระหว่าง 1 ถึง 100
3. เช็คว่าเงื่อนไข



```
1 using UnityEngine;
2 using Unity.Mathematics; // ต้อง Import library นี้มาด้วย
3
4 public class RandomExample : MonoBehaviour
5 {
6     void Start()
7     {
8         //หมายเหตุ: uint.MaxValue คือค่าสูงสุดที่ Seed รับได้
9         uint seed = (uint)System.DateTime.Now.Ticks;
10        Unity.Mathematics.Random random = new Unity.Mathematics.Random(seed == 0 ? 1 : seed);
11
```



```
12 // NextInt(min, max) โดยที่ max จะ "ไม่ถูกรวม" (Exclusive)
13 // ดังนั้นถ้าต้องการ 1-100 ต้องใส่ (1, 101)
14 int randomNumber = random.NextInt(1, 101);
15
```



```
16     if (randomNumber > 60)
17     {
18         Debug.Log($"สุ่มได้ {randomNumber}: ผลลัพธ์คือ A");
19     }
20     else
21     {
22         Debug.Log($"สุ่มได้ {randomNumber}: ผลลัพธ์คือ B");
23     }
24 }
25 }
```



แนวคิด

การสุ่มตำแหน่ง 1-4 แต่ห้ามซ้ำกับก่อนหน้า

1. ให้ `_lastValue = -1`
2. สุ่มไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะได้เลขที่ไม่เท่ากับ `_lastValue`
3. ปรับปรุงค่า `_lastValue`



```
1 using UnityEngine;
2 using Unity.Mathematics;
3
4 public class UniqueRandom : MonoBehaviour
5 {
6     private Unity.Mathematics.Random _random;
7     private int _lastValue = -1; // เก็บค่าล่าสุด (ตั้งต้นเป็น -1 เพื่อให้ครั้งแรกสุ่มได้ทุกเลข)
8
```



```
9 void Start()
10 {
11     // ตั้งค่า Seed ครั้งเดียวตอนเริ่ม
12     uint seed = (uint)System.DateTime.Now.Ticks;
13     rnd = new Unity.Mathematics.Random(seed == 0 ? 1 : seed);
14 }
15
```



```
16 public void GenerateRandom()
17 {
18     int newValue;
19     // สุ่มไปเรื่อยๆ จนกว่าจะได้เลขที่ไม่เท่ากับ _lastValue
20     do
21     {
22         // สุ่ม 1-4 (ใส่ 1, 5 เพราะเลขหลังไม่รวม)
23         newValue = rnd.NextInt(1, 5);
24     }
25     while (newValue == _lastValue);
26
27     // อัปเดตค่าล่าสุด
28     _lastValue = newValue;
29     Debug.Log($"เลขที่สุ่มได้ (ไม่ซ้ำเดิม): {newValue}");
30 }
31
```



```
32     void Update()  
33     {  
34         // กด Spacebar เพื่อทดสอบปุ่ม  
35         if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))  
36         {  
37             GenerateRandom();  
38         }  
39     }  
40 }
```



ระหว่างเปลี่ยน Wave

1. `private List<GameObject> activeObjects = new();`
2. หยุดเวลา
`Time.timeScale = 0.0f;`
3. ค้นหาวัตถุทุกชนิดที่เป็น Enemy1 (`DestroyEnemy1()`)
 1. ทำการวนรอบเพื่อเข้าถึงวัตถุแต่ละชิ้น
 2. ทำลายวัตถุ
4. ค้นหาวัตถุทุกชนิดที่เป็น Enemy2 (`DestroyEnemy2()`)
 1. ทำการวนรอบเพื่อเข้าถึงวัตถุแต่ละชิ้น
 2. ทำลายวัตถุ
5. ปล่อยให้เวลาเดินต่อ
`Time.timeScale = 1.0f;`



```
1  using System;
2  using System.Collections.Generic;
3  using Unity.Mathematics;
4  using UnityEngine;
5  using UnityEngine.InputSystem;
6  using UnityEngine.SceneManagement;
7
8  Unity Script (1 asset reference) | 0 references
9  public class ObjectSpawner : MonoBehaviour
10 {
11     [Header("Prefabs")]
12     public GameObject prefabA;
13     public GameObject prefabB;
14
15     [Header("Spawn Points")]
16     public Transform[] spawnPoints;
17
18     [Header("Timer Settings")]
19     public float minTime = 2.0f;
20     public float maxTime = 3.0f;
```



```
21     private float timer;
22     private float nextInterval;
23
24     private Unity.Mathematics.Random rnd;
25     private float currentSpeed;
26
27     private int waveNo = 0;
28     private int _lastValue = -1;
29
30     private List<GameObject> activeObjects = new();
31
```



```
32  void Awake()  
33  {  
34      currentSpeed = 4.0f;  
35      waveNo = 1;  
36      uint seed = (uint)System.DateTime.Now.Ticks;  
37      rnd = new Unity.Mathematics.Random(seed == 0 ? 1 : seed);  
38  
39      SetNextInterval();  
40  }  
41
```



```
42  void SetNextInterval()
43  {
44      if (waveNo == 1)
45      {
46          minTime = 0.8f;
47          maxTime = 1.0f;
48      }
49      else if (waveNo == 2)
50      {
51          minTime = 0.4f;
52          maxTime = 0.8f;
53      }
54      else
55      {
56          minTime = 0.1f;
57          maxTime = 0.4f;
58      }
59      nextInterval = rnd.NextFloat(minTime, maxTime);
60  }
```

สุ่มค่าเวลาการเกิด Enemy1
หรือ Enemy2 ตาม Wave



```
62  void SpawnEnemy1(Transform selectedPoint)
63  {
64      GameObject enemy1 = Instantiate(prefabA, selectedPoint.position, selectedPoint.rotation);
65      Enemy1 script = enemy1.GetComponent<Enemy1>();
66      script.SetSpeed(currentSpeed);
67  }
```

```
68  void SpawnEnemy2(Transform selectedPoint)
69  {
70      GameObject enemy2 = Instantiate(prefabB, selectedPoint.position, selectedPoint.rotation);
71      Enemy2 script = enemy2.GetComponent<Enemy2>();
72      script.SetSpeed(currentSpeed);
73  }
```



```
74     public void SpawnRandomObject()
75     {
76         if (spawnPoints.Length == 0)
77         {
78             return;
79         }
80
81         // สุ่มไม่ให้เกิดจุดเดิม
82         int pointIndex;
83         do
84         {
85             pointIndex = rnd.NextInt(0, spawnPoints.Length);
86         }
87         while (pointIndex == _lastValue);
88         _lastValue = pointIndex;
89
90         Transform selectedPoint = spawnPoints[pointIndex];
91         int randProbability = rnd.NextInt(1, 101); // โอกาสการเกิด
92
```



```
93     if (waveNo == 1)
94     {
95         if (rnd.NextBool())
96         {
97             SpawnEnemy1(selectedPoint);
98         }
99         else
100        {
101            SpawnEnemy2(selectedPoint);
102        }
103    }
```



```
104     else if (waveNo == 2)
105     {
106         if (randProbability >= 60)
107         {
108             SpawnEnemy1(selectedPoint);
109         }
110         else
111         {
112             SpawnEnemy2(selectedPoint);
113         }
114     }
```



```
115     }
116     {
117         if (randProbability >= 80)
118         {
119             SpawnEnemy1(selectedPoint);
120         }
121         else
122         {
123             SpawnEnemy2(selectedPoint);
124         }
125     }
126 }
127
```



```
128  ✓ void DestroyEnemy1()
129      {
130          Enemy1[] things1 = FindObjectsOfType<Enemy1>();
131          ✓ foreach (var thing in things1)
132              {
133                  Destroy(thing.gameObject);
134              }
135      }
136
```



```
137  ✓ void DestroyEnemy2()  
138      {  
139          Enemy2[] things2 = FindObjectsOfType<Enemy2>();  
140          ✓ foreach (var thing in things2)  
141              {  
142                  Destroy(thing.gameObject);  
143              }  
144      }
```



```
145     void Update()
146     {
147         timer += Time.deltaTime;
148
149         if (timer >= nextInterval)
150         {
151             SpawnRandomObject();
152             SetNextInterval();
153             timer = 0;
154         }
155
156         GameObject player = GameObject.FindWithTag("Player");
157         PlayerProperty stats = player.GetComponent<PlayerProperty>();
158
```



```
159 // Wave #2
160 if (stats.score == 10 && waveNo == 1)
161 {
162     Time.timeScale = 0f;
163     waveNo = 2;
164     currentSpeed += 4.0f;
165     DestroyEnemy1();
166     DestroyEnemy2();
167     Time.timeScale = 1f;
168 }
```



```
169 // Wave #3
170 if (stats.score == 20 && waveNo == 2)
171 {
172     Time.timeScale = 0f;
173     waveNo = 3;
174     currentSpeed += 6.0f;
175     DestroyEnemy1();
176     DestroyEnemy2();
177     Time.timeScale = 1f;
178 }
```



```
179 // กลับ Wave 1
180 if (stats.score == 30 && waveNo == 3) // กลับไป Wave #1
181 {
182     Time.timeScale = 0f;
183     waveNo = 1;
184     currentSpeed = 4.0f;
185     stats.score = 0;
186     DestroyEnemy1();
187     DestroyEnemy2();
188     Time.timeScale = 1f;
189 }
```



מחטבא



ถ้า hp เป็น 0

หยุดเกม

เปิดฉากใหม่

new game

โหลดฉากเกมอีกรอบ

exit game

ออกจากเกม



การเปิดฉากใหม่

จะใช้ `UnityEngine.SceneManagement` เข้ามาช่วย

1. นำเข้า

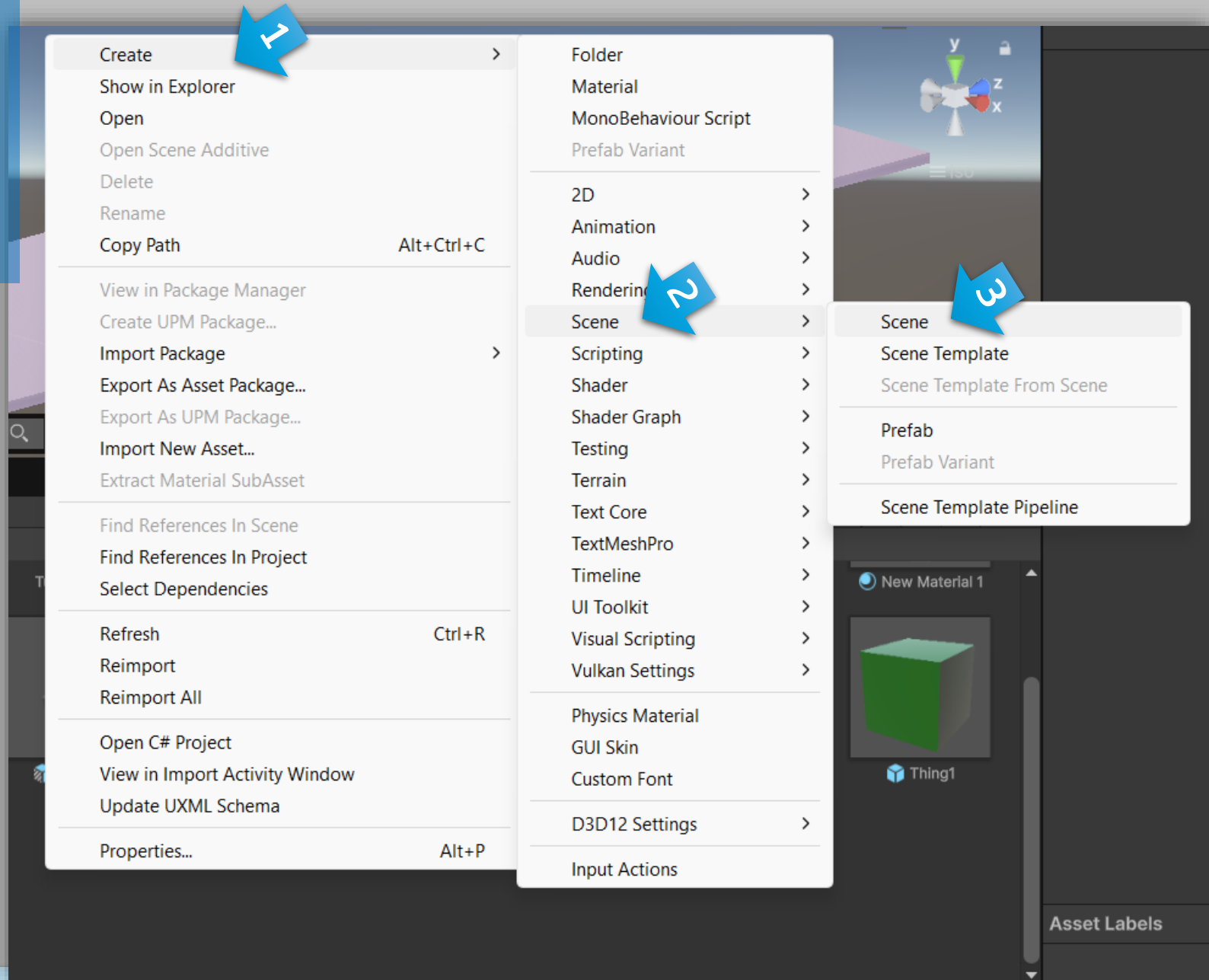
using `UnityEngine.SceneManagement`;

2. เปิดฉาก "ชื่อฉากที่ต้องการ"

`SceneManager.LoadScene("ชื่อฉากที่ต้องการ");`

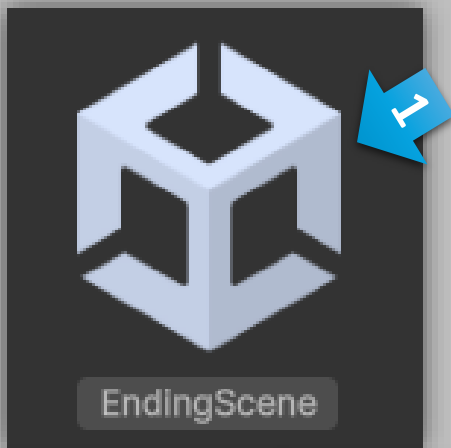


คลิกขวาที่หน้าต่าง Assets เพื่อสร้าง ฉาก

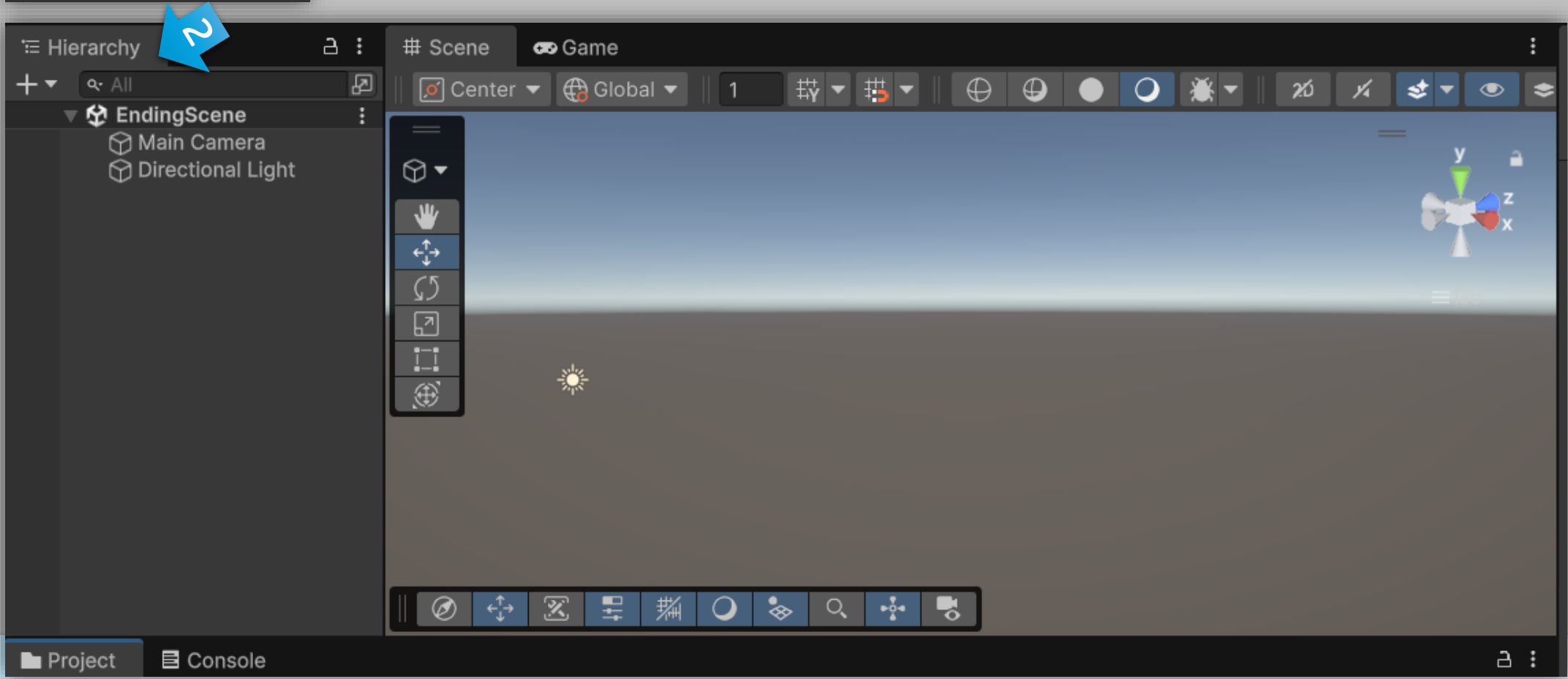


กำหนดชื่อจากเป็น EndingScene

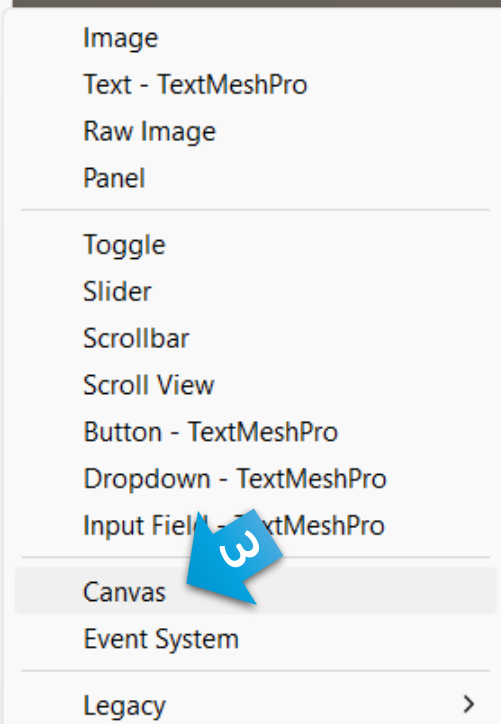
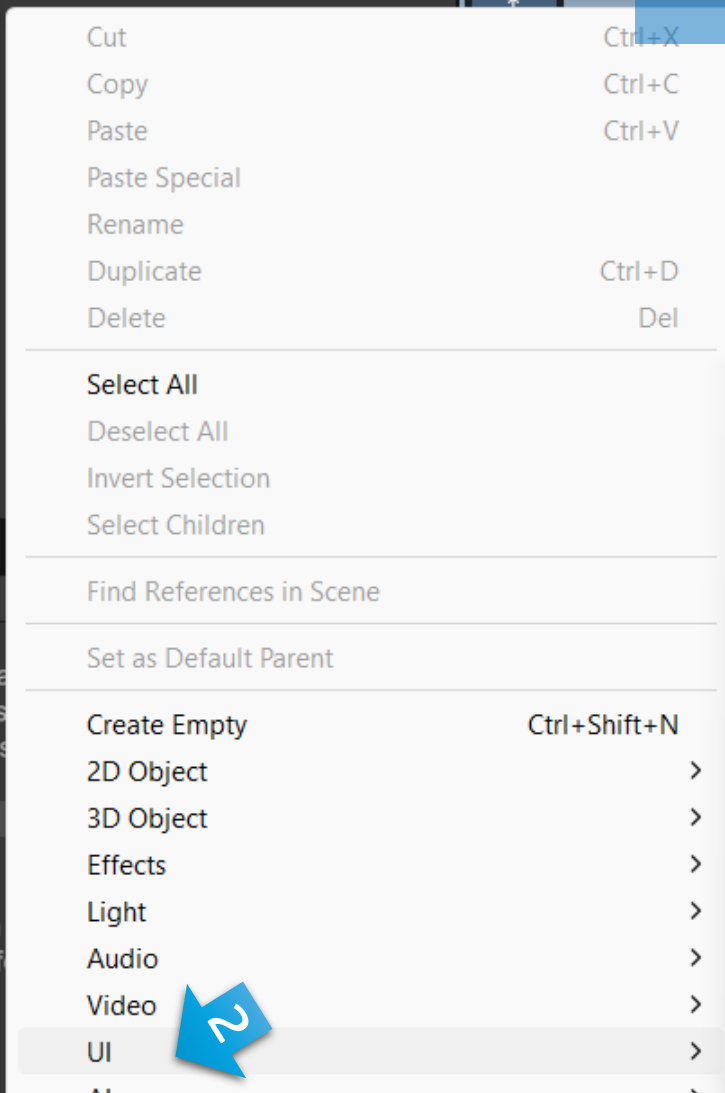


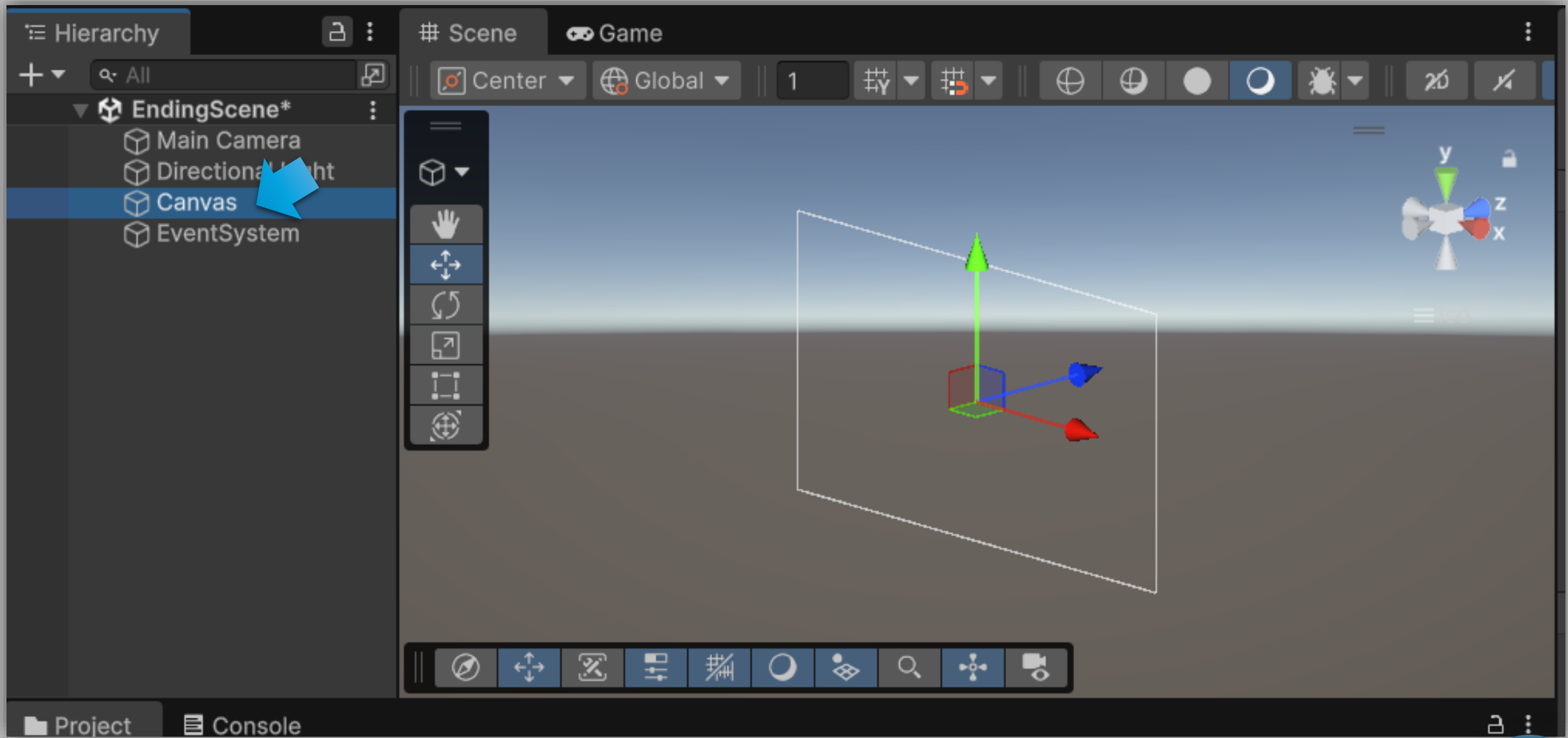


Double Click เพื่อเข้า EndingScene

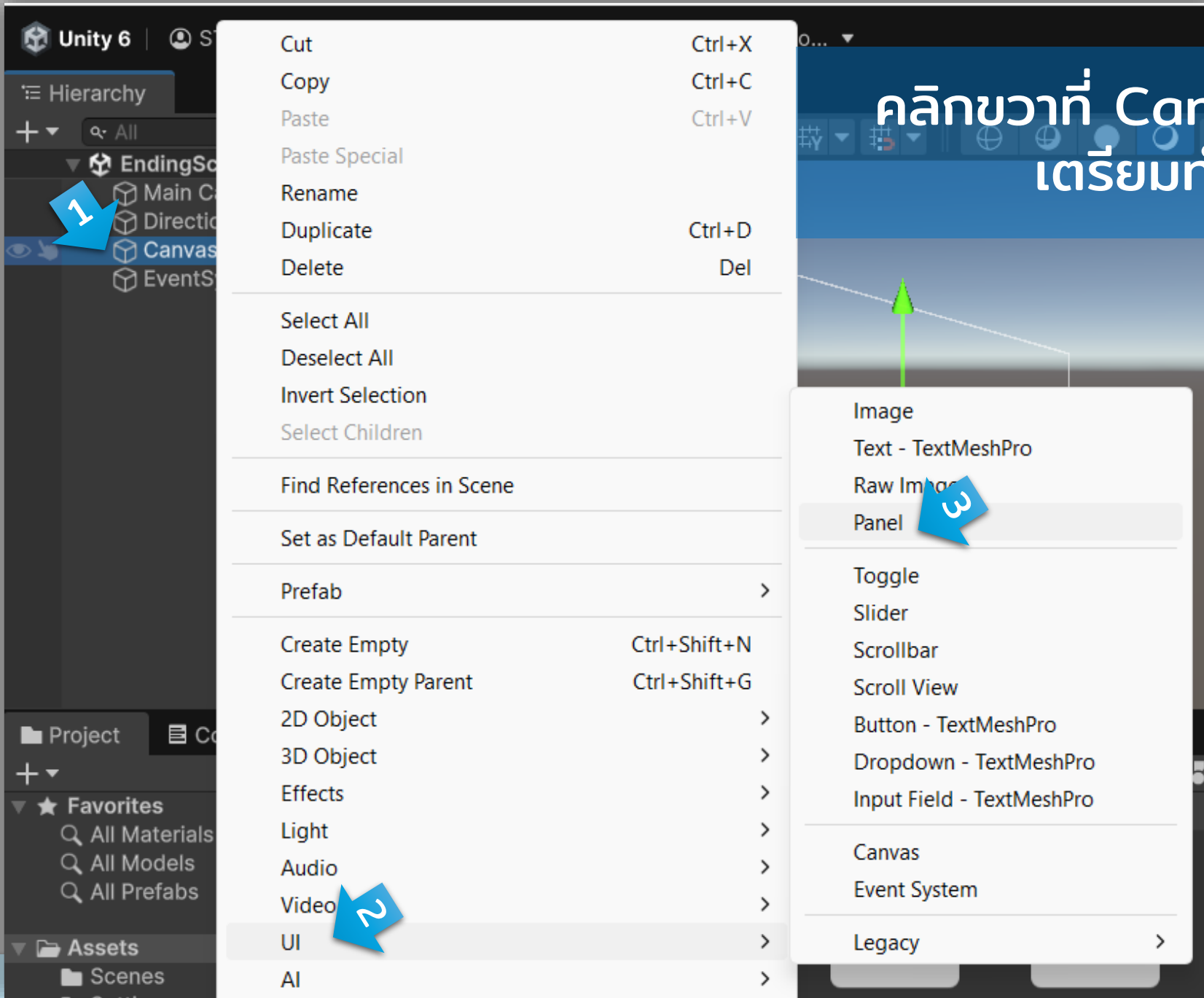


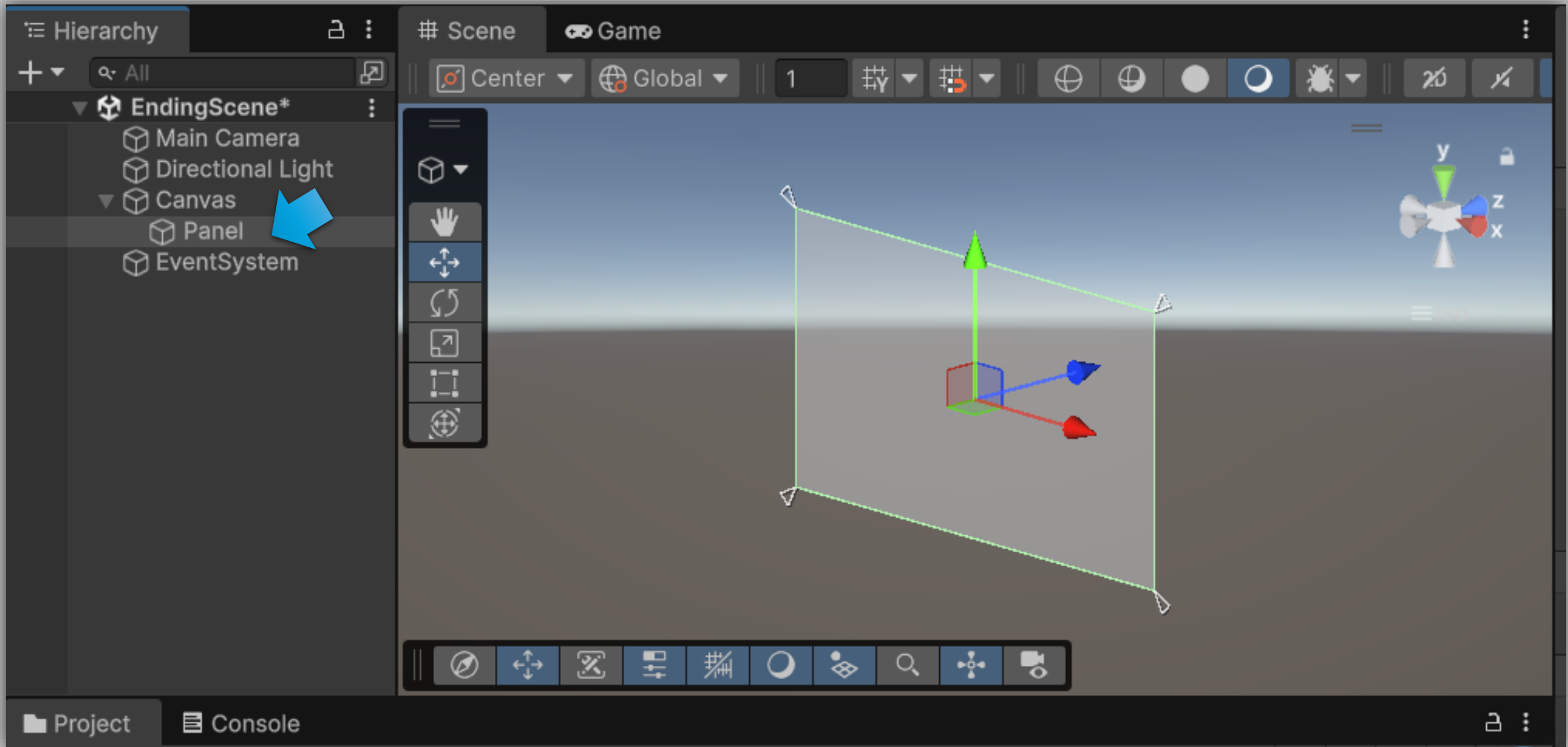
สร้าง Canvas เพื่อเตรียมทำ UI โดยคลิก ขวาที่ส่วนของ EndingScene





คลิกขวาที่ Canvas สร้าง Panel เพื่อเตรียมทำเป็นพื้นหลัง UI

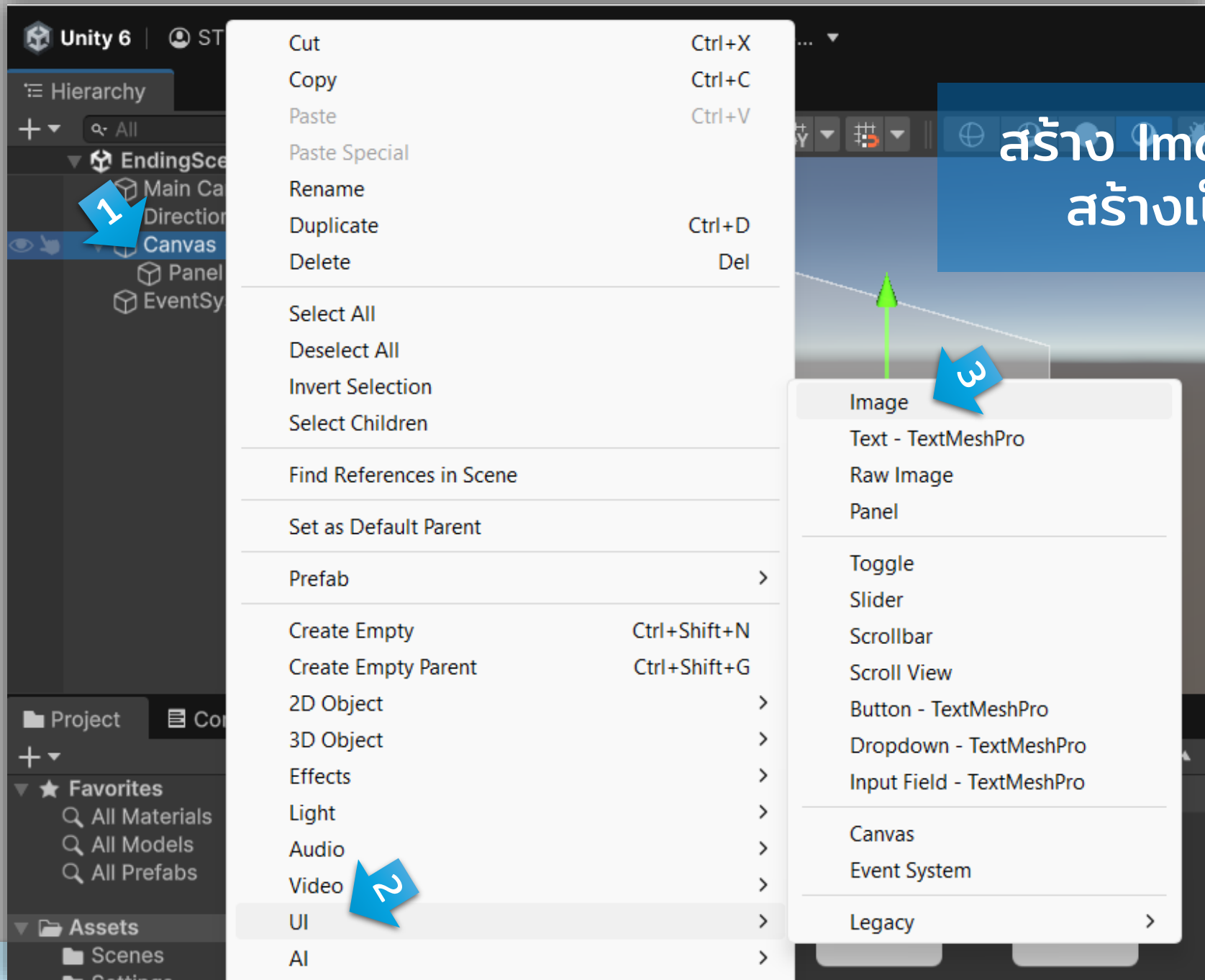




พื้นหลัง

1. สร้าง Image
2. ขยายขนาดของข้อความและวางในตำแหน่งที่ต้องการ
3. กำหนดสีหรือภาพพื้นหลัง





สร้าง Image และปรับขนาด เพื่อ
สร้างเป็นสีพื้นหลังของฉาก



Hierarchy

All

- EndingScene*
 - Main Camera
 - Directional Light
 - Canvas
 - Panel
 - Image
 - EventSystem



Scene Game

Center Global 1

3

4

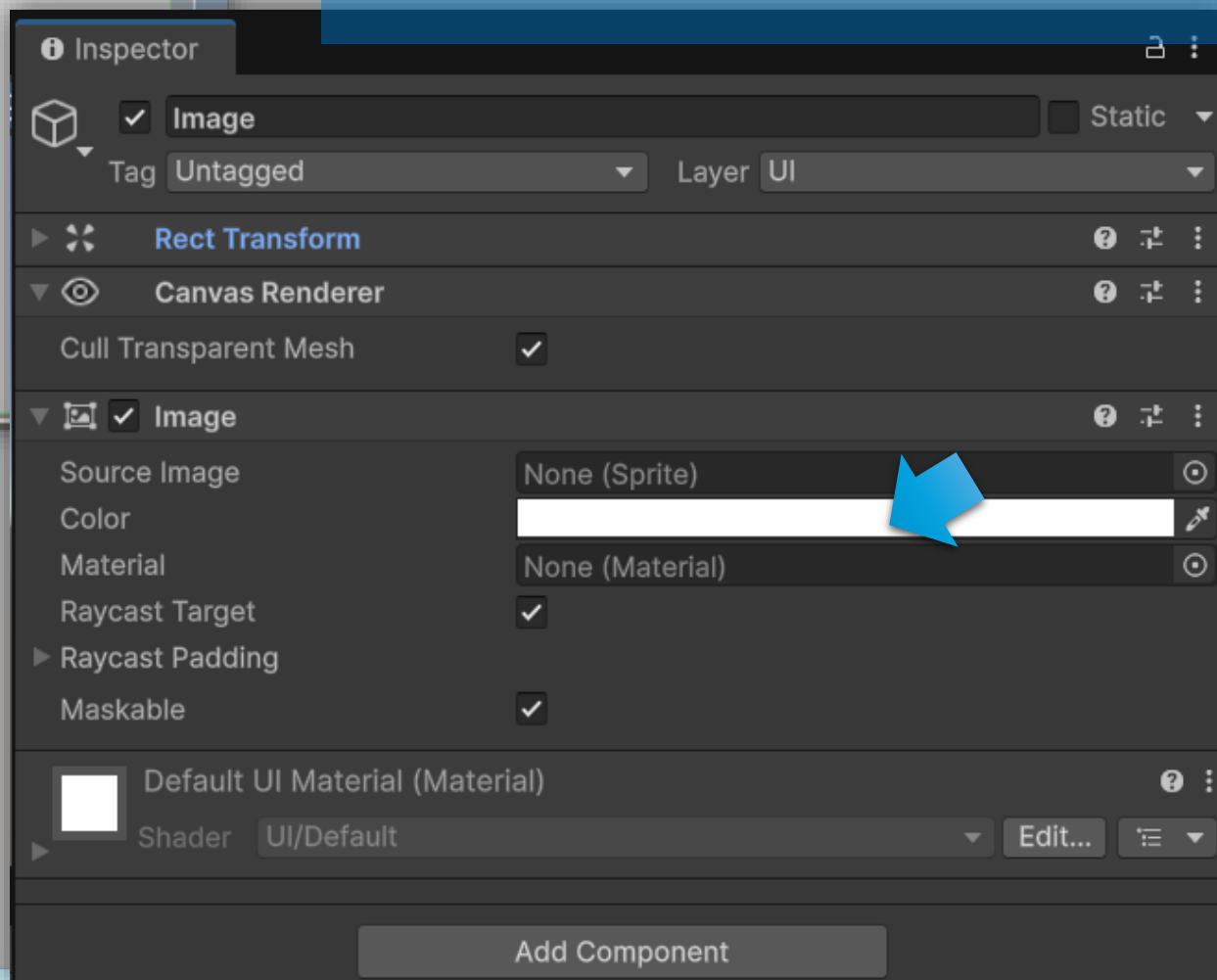
2

Back





เปลี่ยนสี หรือนำภาพมาวาง

ขยายให้มีขนาดที่ต้องการ



The Inspector panel shows the following settings for the selected Image component:

- Image** (checked) Static
- Tag: Untagged
- Layer: UI
- Rect Transform**
- Canvas Renderer**
- Cull Transparent Mesh:
- Image** (checked)
- Source Image: None (Sprite) 
- Color:
- Material: None (Material)
- Raycast Target:
- Raycast Padding
- Maskable:
- Default UI Material (Material)
- Shader: UI/Default
- Edit... 

At the bottom of the panel is an **Add Component** button.



ข้อความ

1. สร้างป Text – TextMeshPro
2. กำหนดข้อความบนปุ่มเป็น What should we do next?
3. กำหนดรูปแบบและขนาดตัวอักษร
4. ขยายขนาดของข้อความและวางในตำแหน่งที่ต้องการ



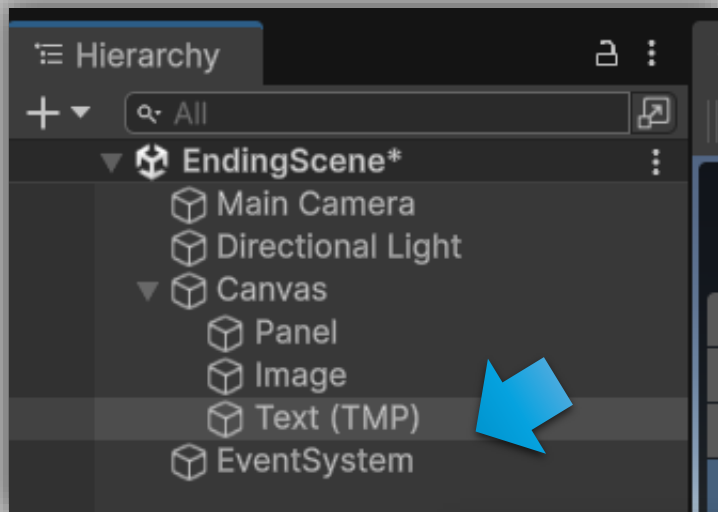
สร้างข้อความเพื่อสอบถาม

The image shows the Unity 6 interface with the Hierarchy panel on the left. A context menu is open over a selected object, and a sub-menu is open over the 'UI' option. Three blue arrows with numbers 1, 2, and 3 indicate the steps: 1 points to the selected object in the Hierarchy, 2 points to the 'UI' option in the context menu, and 3 points to the 'Text - TextMeshPro' option in the sub-menu.

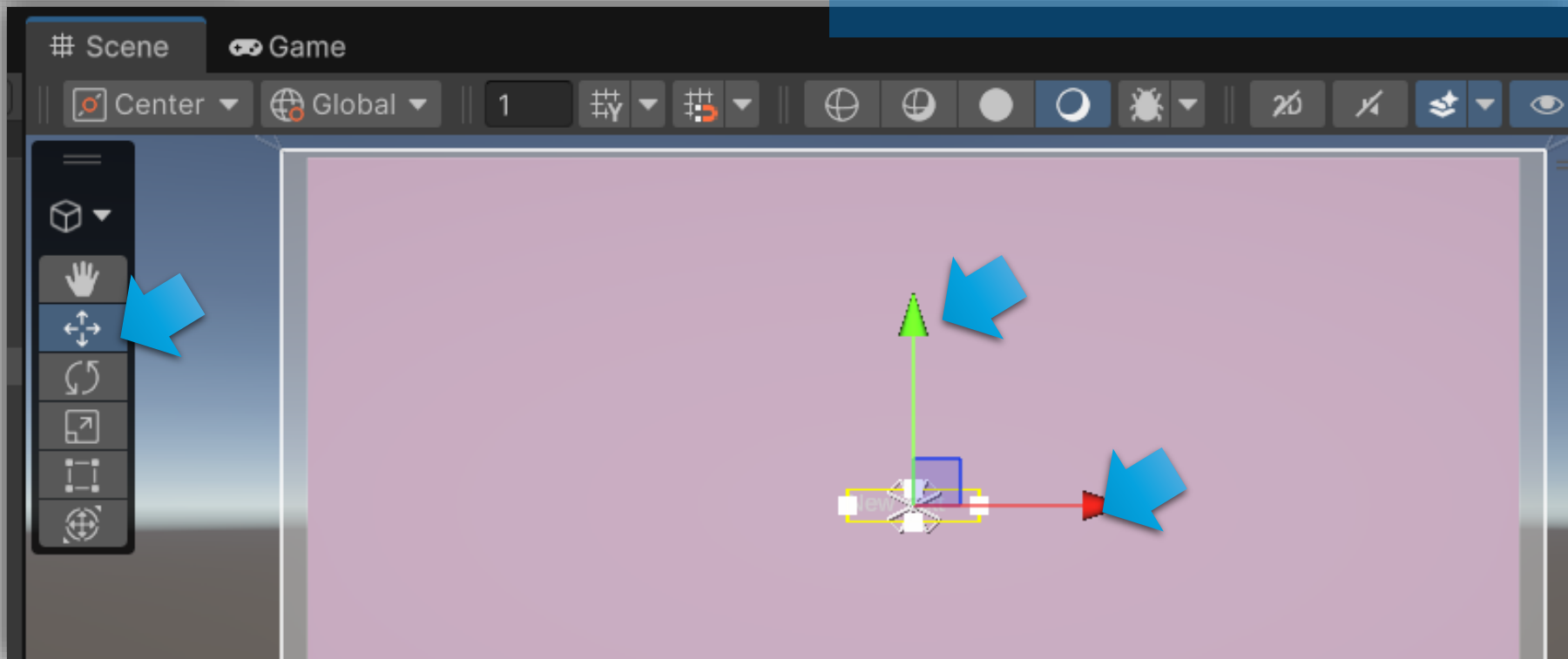
- Cut Ctrl+X
- Copy Ctrl+C
- Paste Ctrl+V
- Paste Special
- Rename
- Duplicate Ctrl+D
- Delete Del
- Select All
- Deselect All
- Invert Selection
- Select Children
- Find References in Scene
- Set as Default Parent
- Prefab >
- Create Empty Ctrl+Shift+N
- Create Empty Parent Ctrl+Shift+G
- 2D Object >
- 3D Object >
- Effects >
- Light >
- Audio >
- Video >
- 2 UI >
- AI >

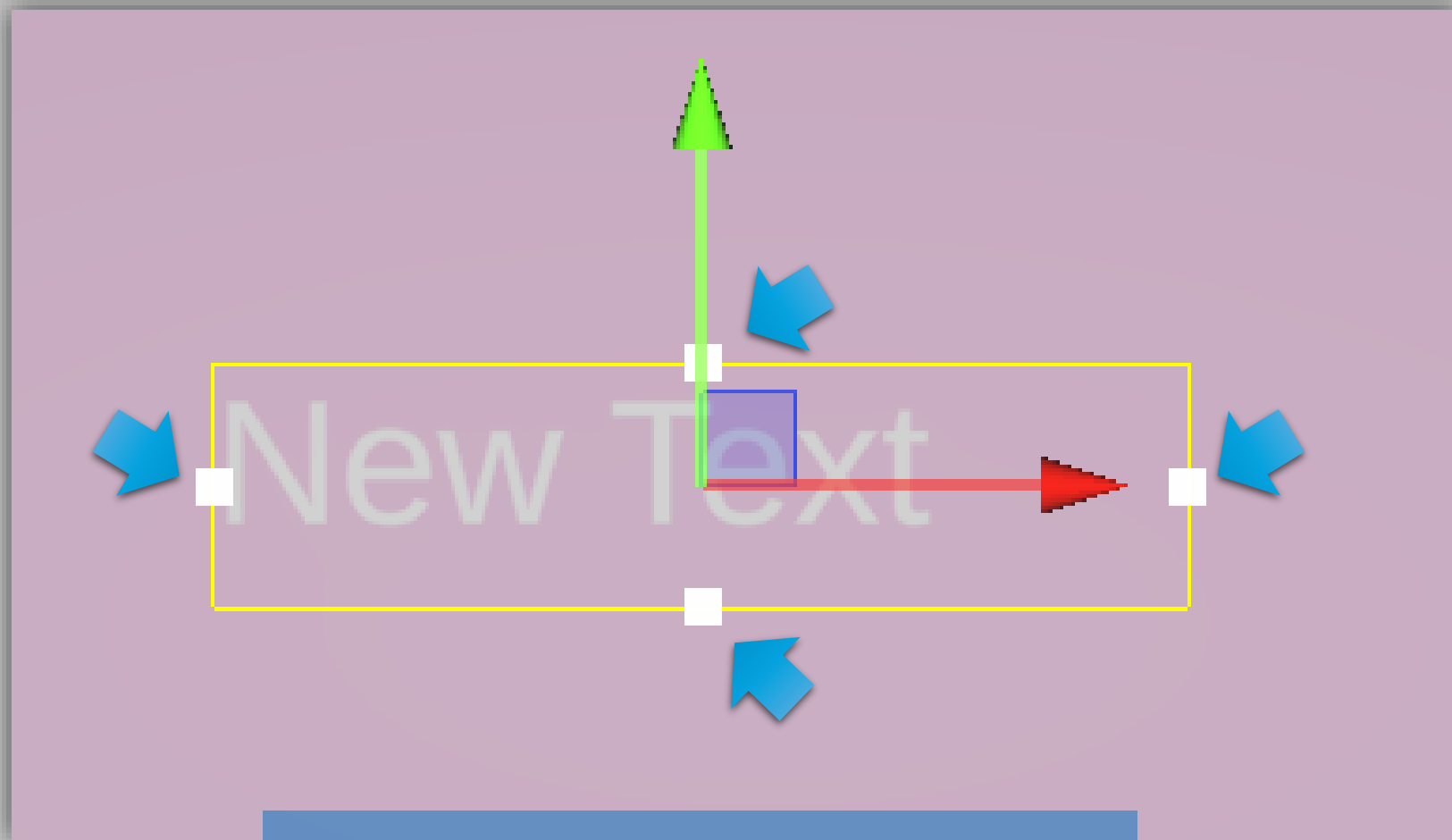
- Image
- 3 Text - TextMeshPro
- Raw Image
- Panel
- Toggle
- Slider
- Scrollbar
- Scroll View
- Button - TextMeshPro
- Dropdown - TextMeshPro
- Input Field - TextMeshPro
- Canvas
- Event System
- Legacy >





ขยับตำแหน่ง





ขยายกรอบข้อความ



Inspector

Text (TMP) Static

Tag Untagged Layer UI

▶ Rect Transform

▼ Canvas Renderer

Cull Transparent Mesh

▼ **T** TextMeshPro - Text (UI)

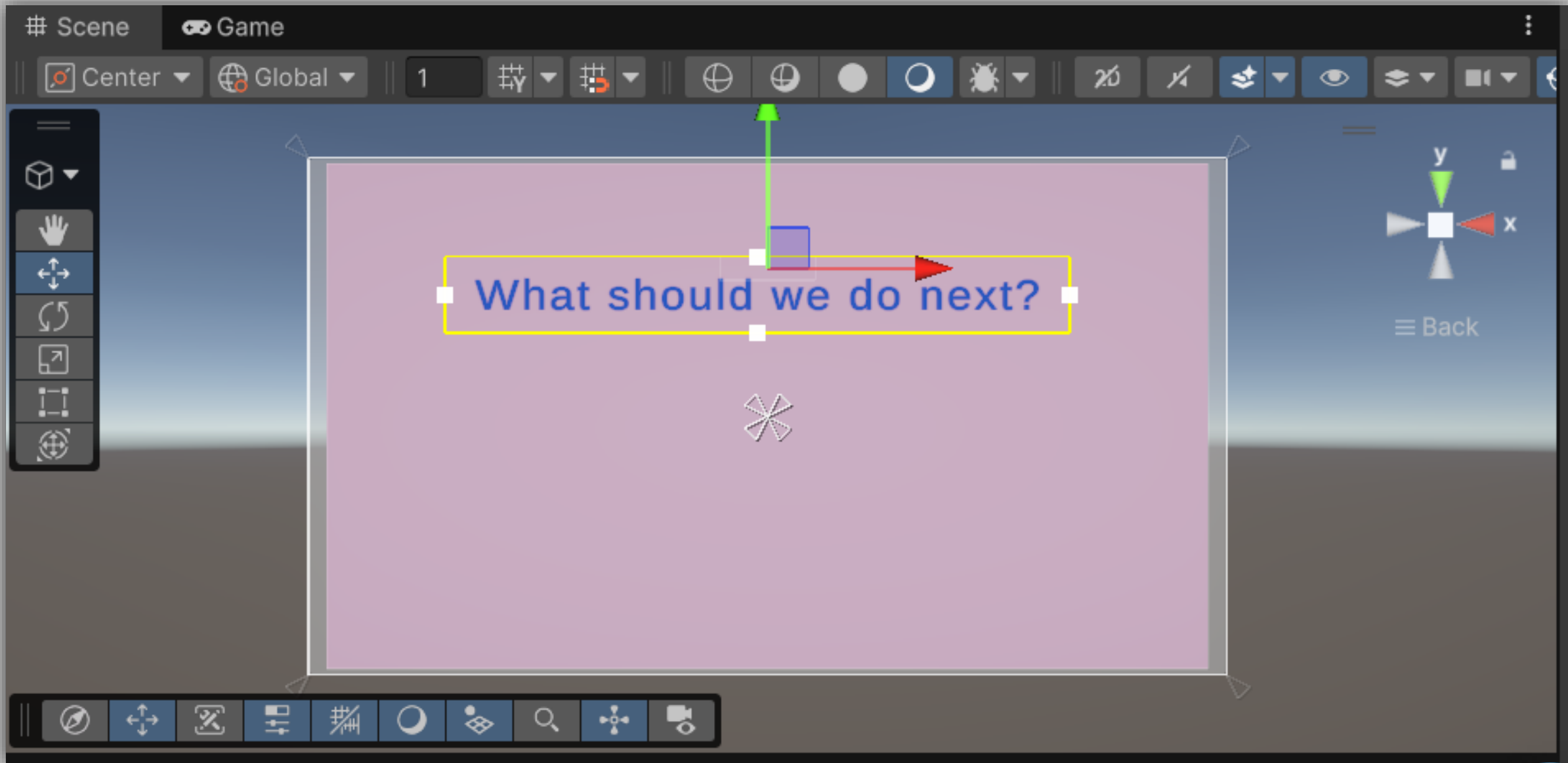
Text Input Enable RTL Editor

What should we do next?

Text Style Normal

เปลี่ยนข้อความ

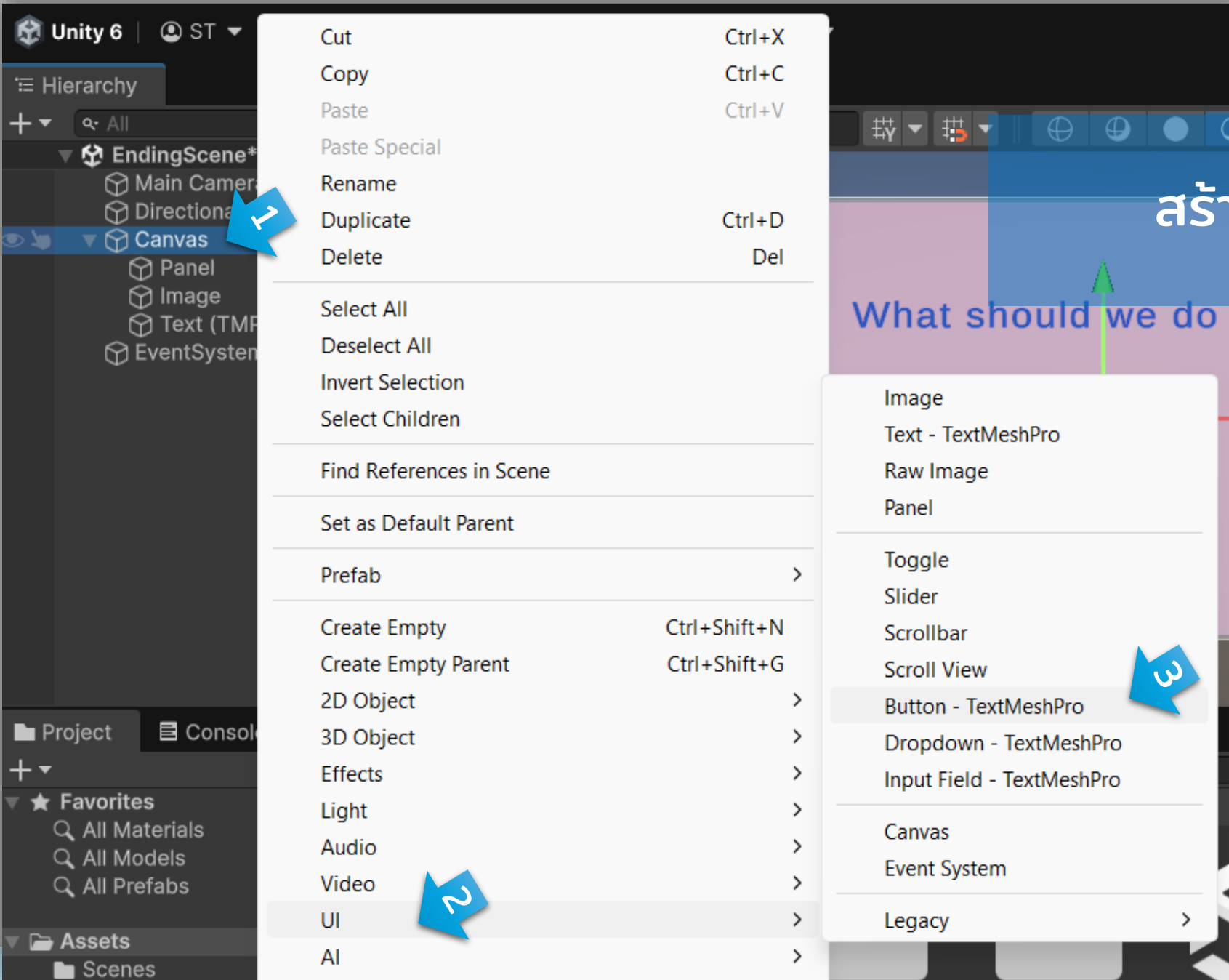




ปุ่ม RestartGame

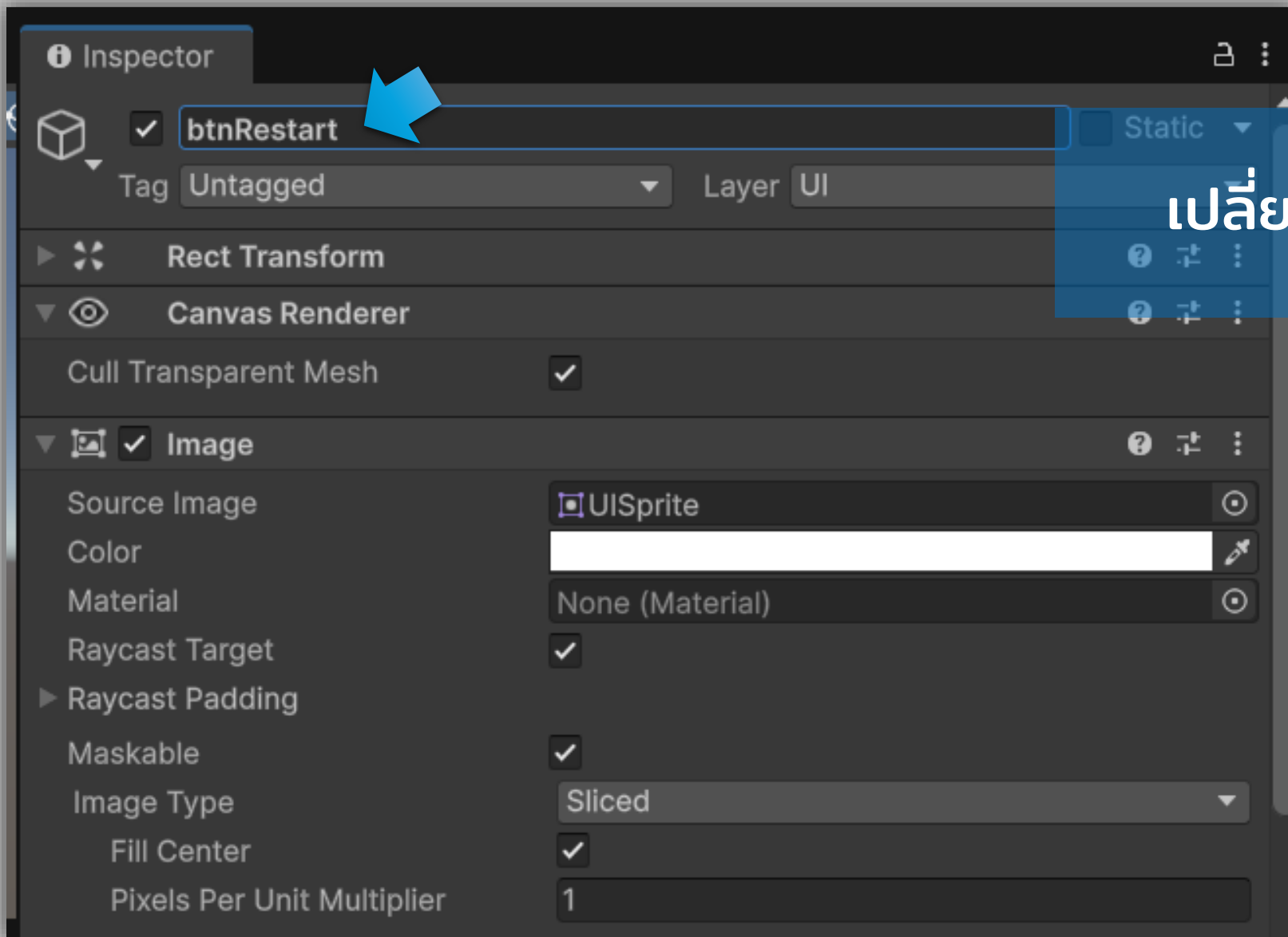
1. สร้างปุ่ม
2. ตั้งชื่อเป็น btnRestart
3. กำหนดข้อความบนปุ่มเป็น New Game
4. กำหนดรูปแบบและขนาดตัวอักษร
5. ขยายขนาดของปุ่มและวางในตำแหน่งที่ต้องการ
6. ปรับแต่งสีหรือวัสดุของปุ่ม





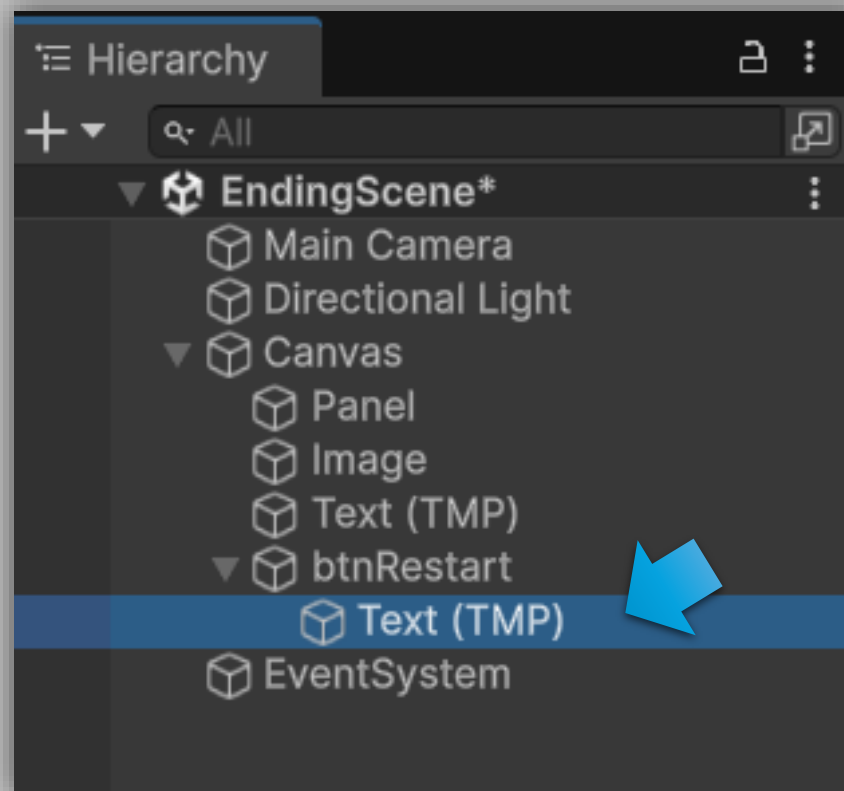
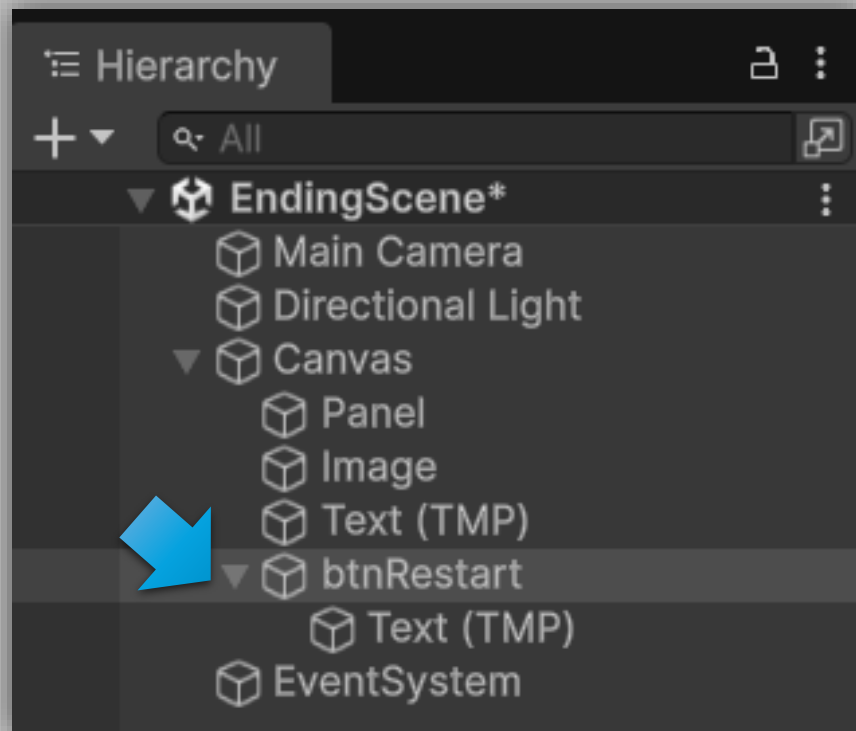
สร้างปุ่ม new game





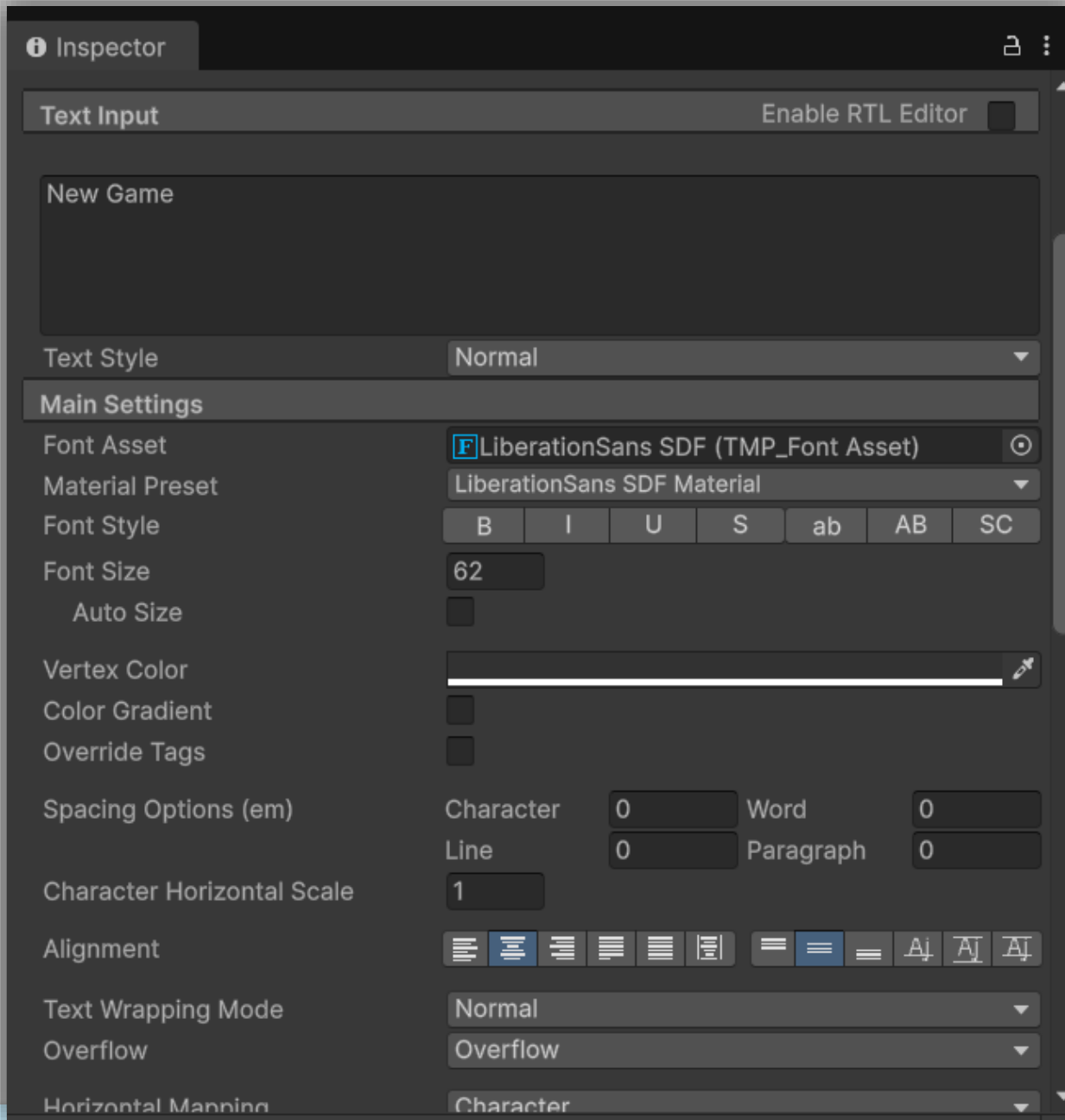
เปลี่ยนชื่อเป็น btnRestart





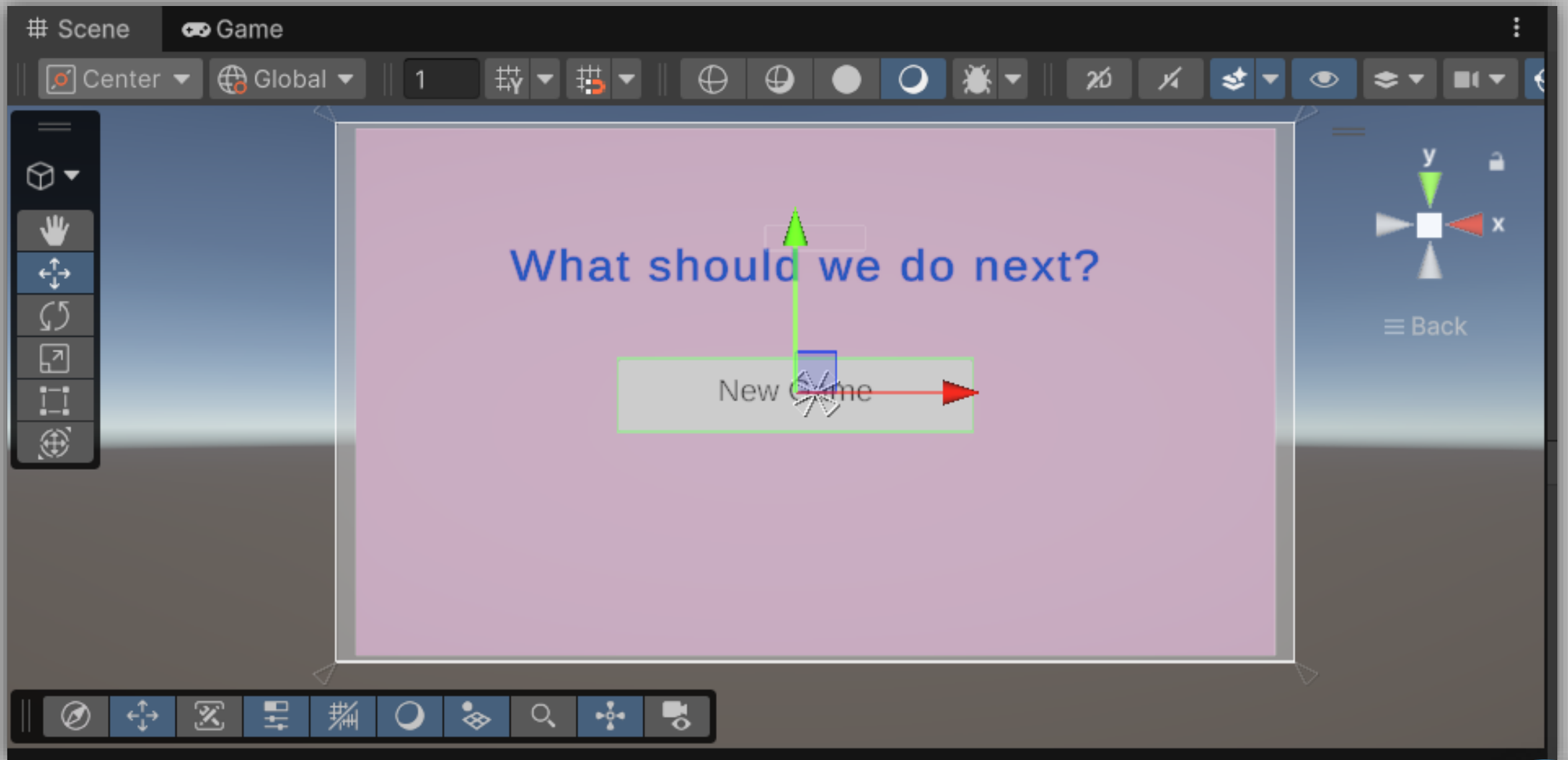
คลิกลูกศรด้านหน้าเพื่อให้แสดง
รายละเอียดภายในปุ่ม จะพบ Text
สำหรับเปลี่ยนข้อความบนปุ่ม

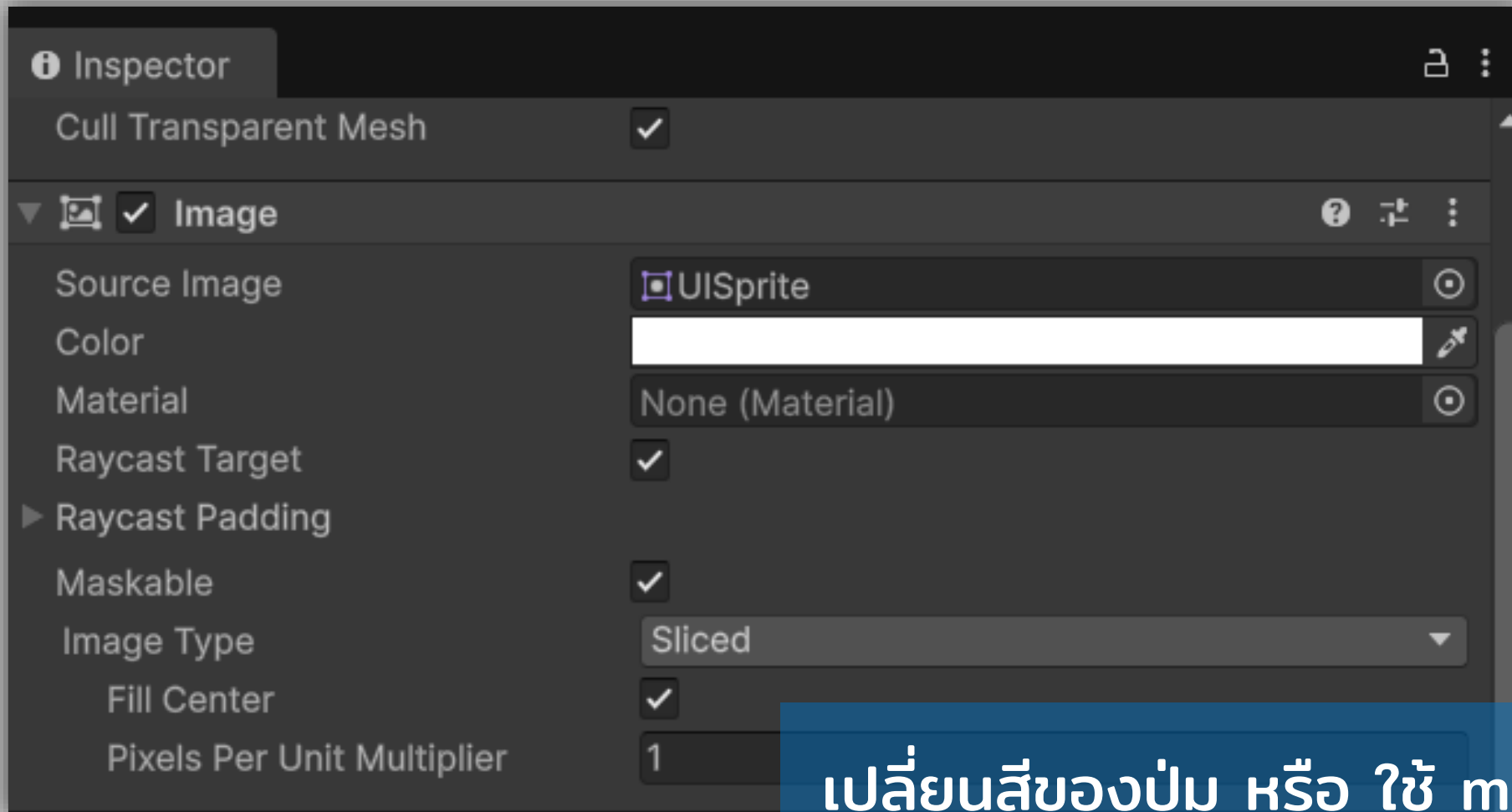




กำหนดข้อความเป็น New Game
และเปลี่ยนรูปแบบ (Style)
ข้อความ







เปลี่ยนสีของปุ่ม หรือ ใช้ material เพื่อ
กำหนดคุณลักษณะวัสดุของปุ่ม



Inspector

Button

Inspectable

Transition: Color Tint

Target Graphic: btnRestart (Image)

Normal Color: [Color Picker]

Highlighted Color: [Color Picker]

Pressed Color: [Color Picker]

Selected Color: [Color Picker]

Disabled Color: [Color Picker]

Color Multiplier: 1

Fade Duration: 0.1

Navigation: Automatic

Visualize

On Click ()

List is Empty

เปลี่ยนสีของปุ่มตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับ
ปุ่ม



ปุ่ม ExitGame

1. สร้างปุ่ม
2. ตั้งชื่อเป็น btnExit
3. กำหนดข้อความบนปุ่มเป็น Exit Game
4. กำหนดรูปแบบและขนาดตัวอักษร
5. ขยายขนาดของปุ่มและวางในตำแหน่งที่ต้องการ
6. ปรับแต่งสีหรือวัสดุของปุ่ม



Unity 6 | ST

Hierarchy

All

- EndingScene*
 - Main Camera
 - Directional Light
 - Canvas
 - Panel
 - Image
 - Text (TMP)
 - btnRestart
 - EventSystem

Project Console

Favorites

- All Materials
- All Models
- All Prefabs

Assets

- Scenes

- Cut Ctrl+X
- Copy Ctrl+C
- Paste Ctrl+V
- Paste Special
- Rename
- Duplicate Ctrl+D
- Delete Del

- Select All
- Deselect All
- Invert Selection
- Select Children

- Find References in Scene

- Set as Default Parent

- Prefab >

- Create Empty Ctrl+Shift+N
- Create Empty Parent Ctrl+Shift+G
- 2D Object >
- 3D Object >
- Effects >
- Light >
- Audio >
- Video >
- UI >
- AI >

What should we do next

- Image
- Text - TextMeshPro
- Raw Image
- Panel

- Toggle
- Slider
- Scrollbar
- Scroll View
- Button - TextMeshPro
- Dropdown - TextMeshPro
- Input Field - TextMeshPro

- Canvas
- Event System

- Legacy >

สร้างปุ่ม exit game



Hierarchy

All

- EndingScene*
 - Main Camera
 - Directional Light
 - Canvas
 - Panel
 - Image
 - Text (TMP)
 - btnRestart
 - btnExit
 - EventSystem

Scene Game

Center Global 1

What should we do next?

New Game

Exit Game

Back



Scene

Game

Game

Display 1

Full HD (1920x1080)

Scale 0.37x

Play Focused



Stats

Gizmos

What should we do next?

New Game

Exit Game

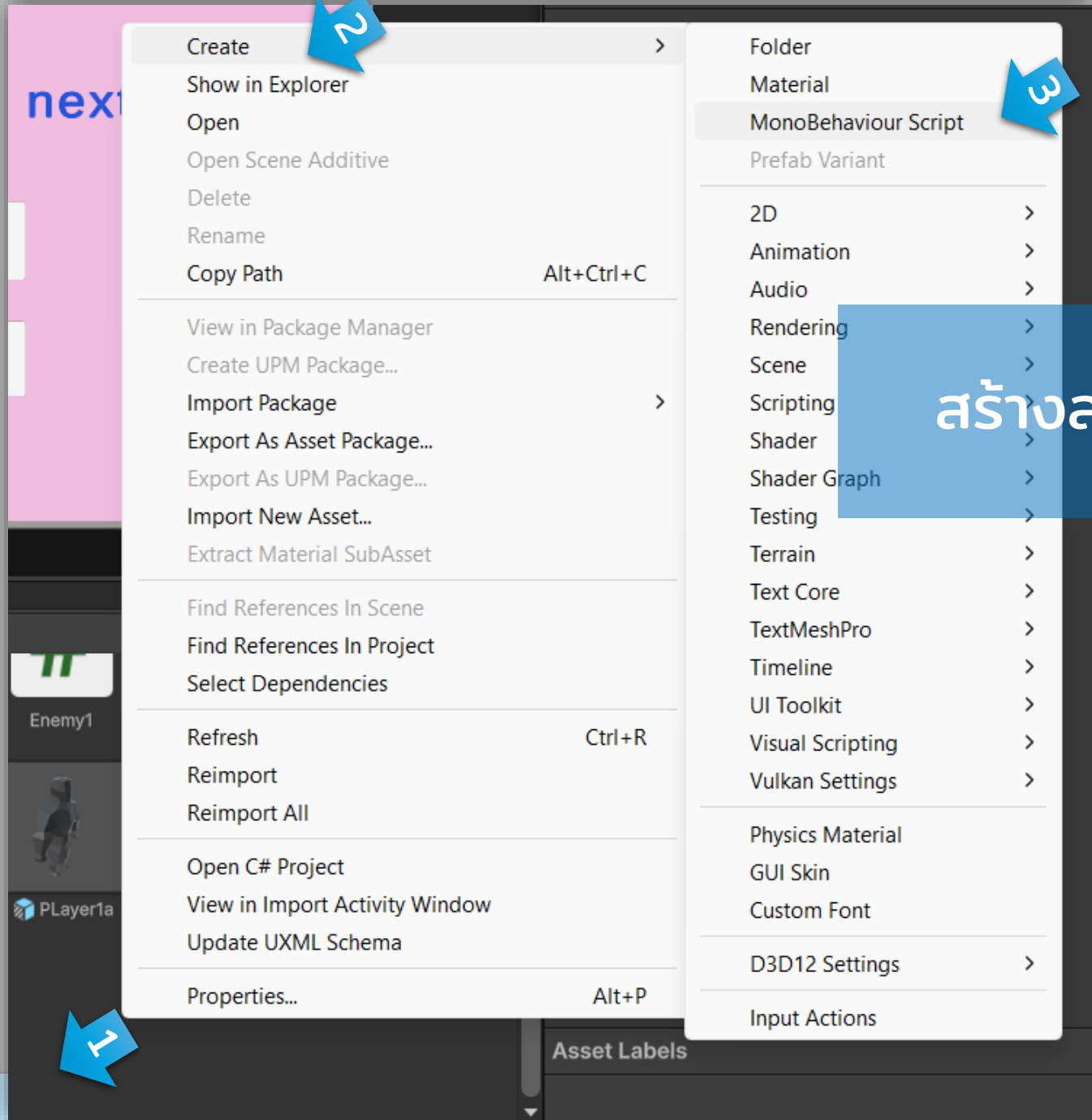


การตอบสนอง OnClick จากปุ่ม

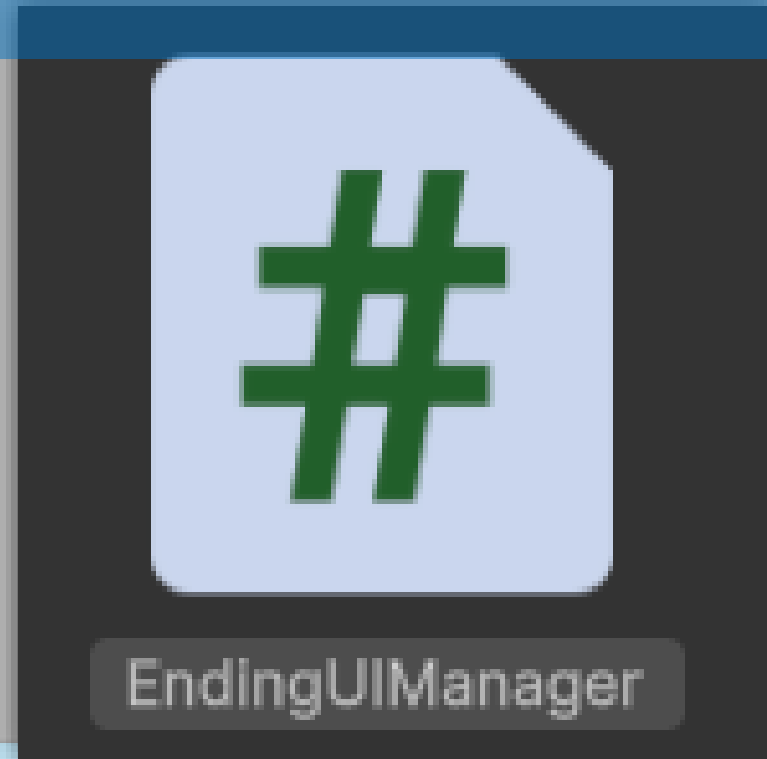
ขั้นตอนของการใช้ปุ่มใน Unity

1. สร้างสคริปต์สำหรับตอบสนอง (EndingUIManager.cs)
2. ผังสคริปต์เข้ากับ EventSystem
3. คลิกที่ปุ่ม แล้วไปที่เพิ่มการ OnClick
4. ลาก EventSystem ไปวางที่ Inspector ของปุ่มเพื่อให้ Unity รู้ว่าต้องการเรียกการตอบสนองจากสคริปต์ใด
5. เลือกเมธอดตอบสนองจากEndingUIManager





สร้างสคริปต์ EndingUIManager.cs



คำสั่งออกจากโปรแกรม

// คำสั่งปิดโปรแกรมสำหรับแอปที่ Build ออกไปแล้ว

```
Application.Quit();
```

// โค้ดส่วนนี้จะทำงานเฉพาะตอนเราทดสอบใน Unity Editor เท่านั้น

// เพื่อให้เห็นว่าเกมหยุดทำงานจริงๆ

```
#if UNITY_EDITOR
```

```
    UnityEditor.EditorApplication.isPlaying = false;
```

```
#endif
```

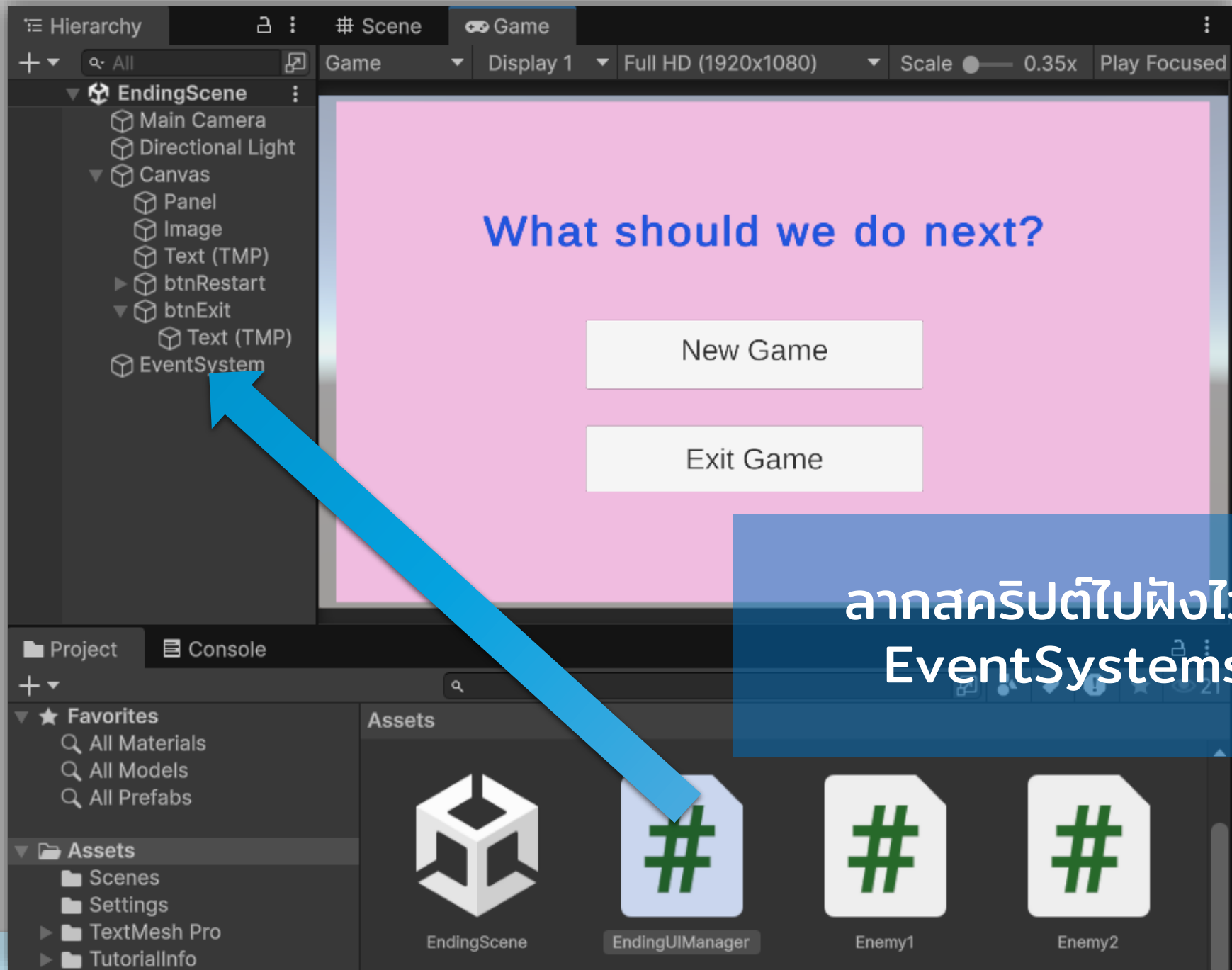


```
1  using UnityEngine;
2  using UnityEngine.SceneManagement;
3
4  public class EndingUIManager : MonoBehaviour
5  {
6      public void OnRestart()
7      {
8          SceneManager.LoadScene("miniGameNo1Scene");
9      }
10
```



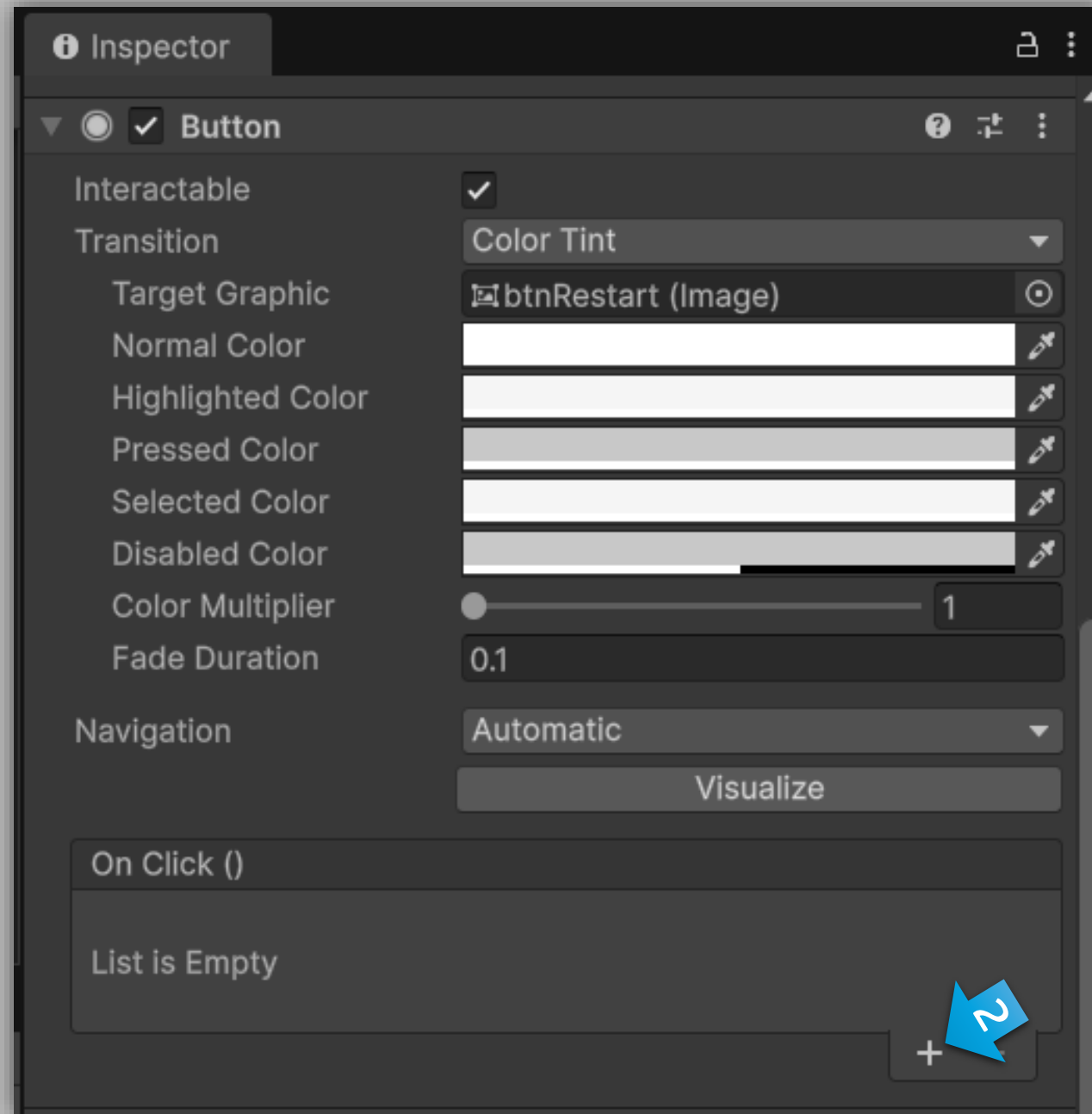
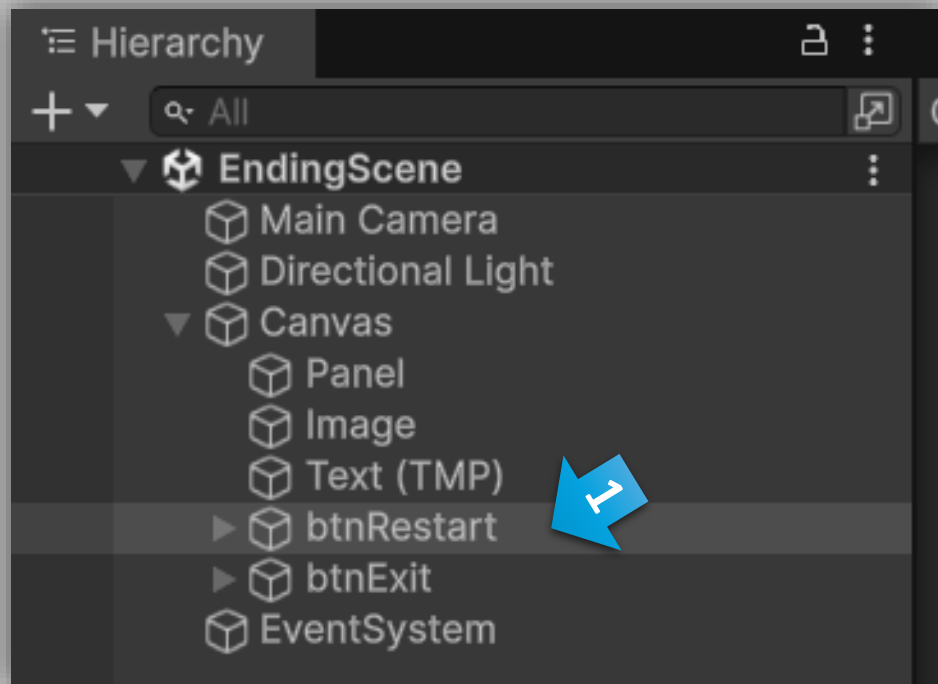
```
11 public void OnExit()
12 {
13     // คำสั่งปิดโปรแกรมสำหรับแอปที่ Build ออกไปแล้ว
14     Application.Quit();
15
16     // โค้ดส่วนนี้จะทำงานเฉพาะตอนเราทดสอบใน Unity Editor เท่านั้น
17     // เพื่อให้เห็นว่าเกมหยุดทำงานจริงๆ
18     #if UNITY_EDITOR
19         UnityEditor.EditorApplication.isPlaying = false;
20     #endif
21 }
22 }
```





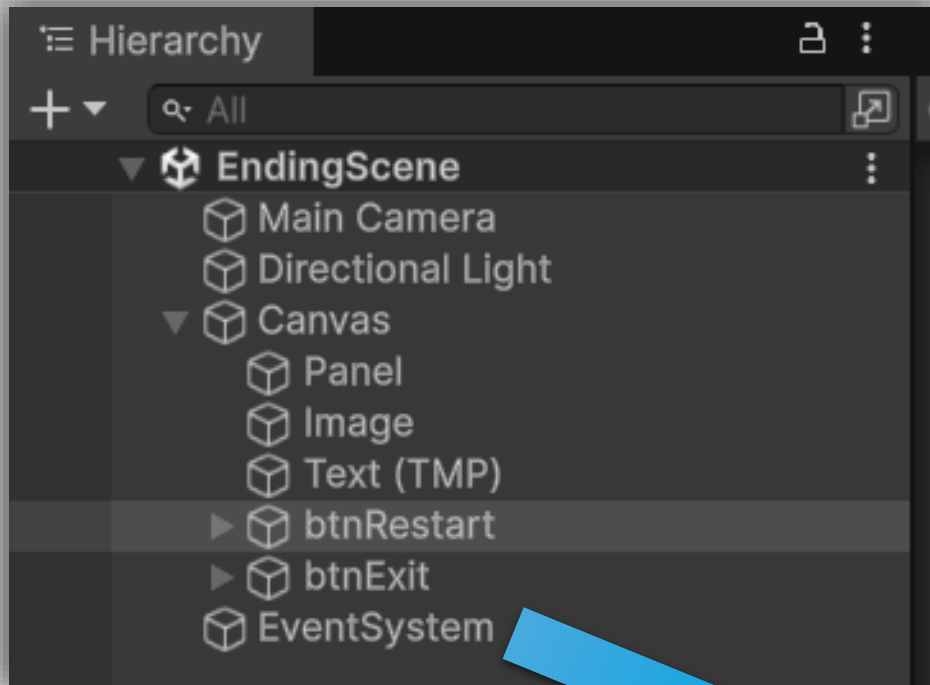
ลากสคริปต์ไปฝังไว้ที่
EventSystems



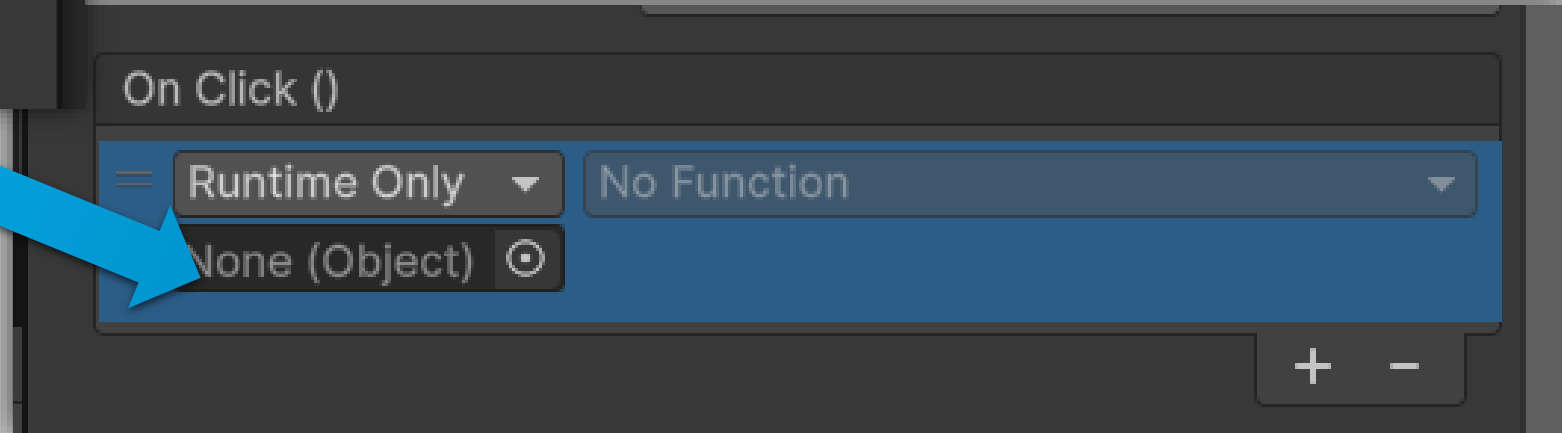


เลือก btnRestart แล้วคลิก
[+] ที่ OnClick() ใน
Inspector





ลาก EventSystem ไปวางที่
None (Object)



On Click ()

Runtime Only

No Function

EventSystem

เลือก OnRestart() จาก EndingUIManager

bool enabled
string name
bool runInEditMode
string tag
bool useGUILayout
BroadcastMessage (string)
CancelInvoke (string)
CancelInvoke ()
OnExit ()
OnRestart ()
SendMessage (string)

No Function

GameObject

Transform

EventSystem

InputSystemUIInputModule

EndingUIManager

Add Component

btnRestart

Image Size: 32x32



On Click ()



Runtime Only

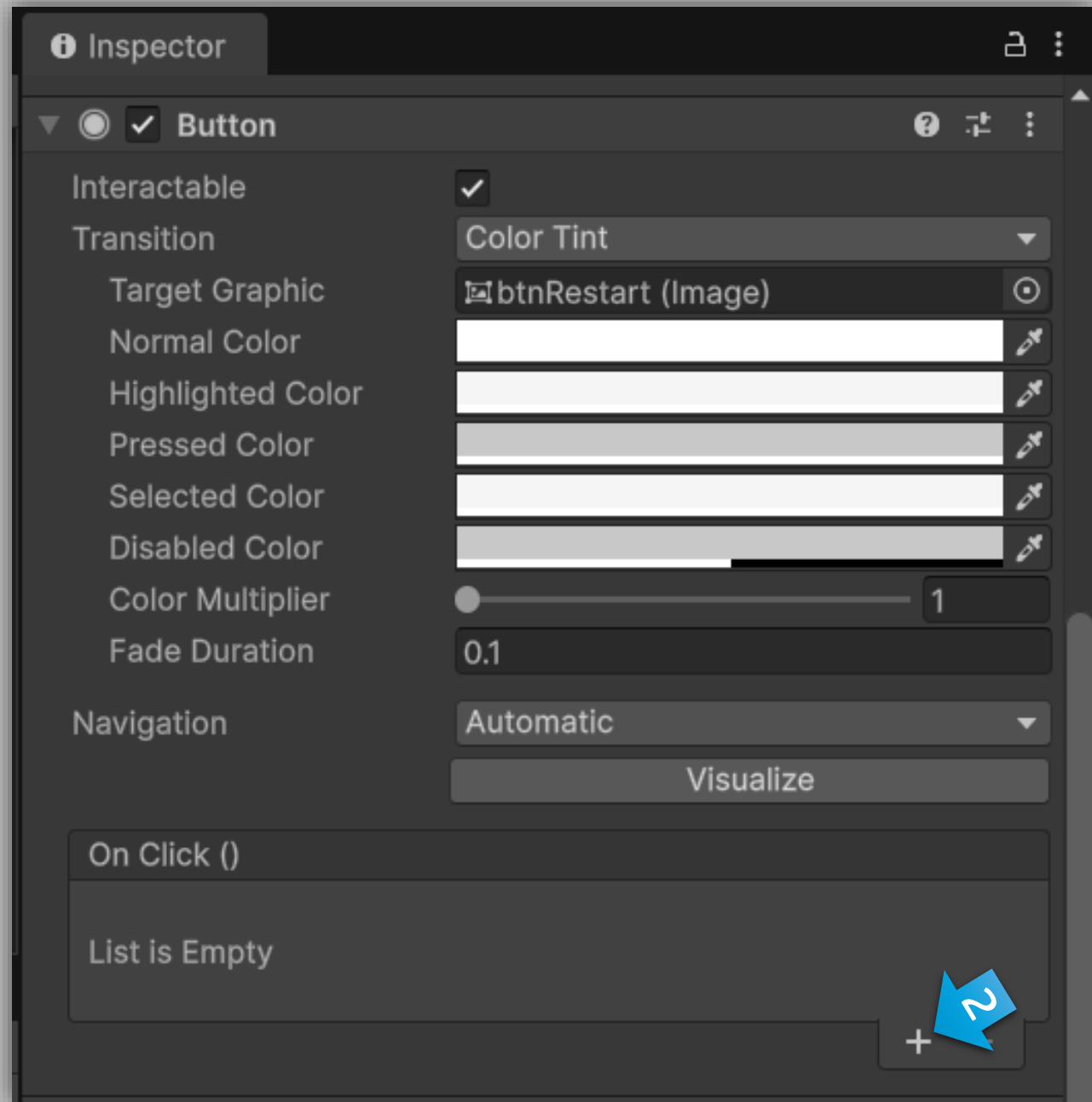
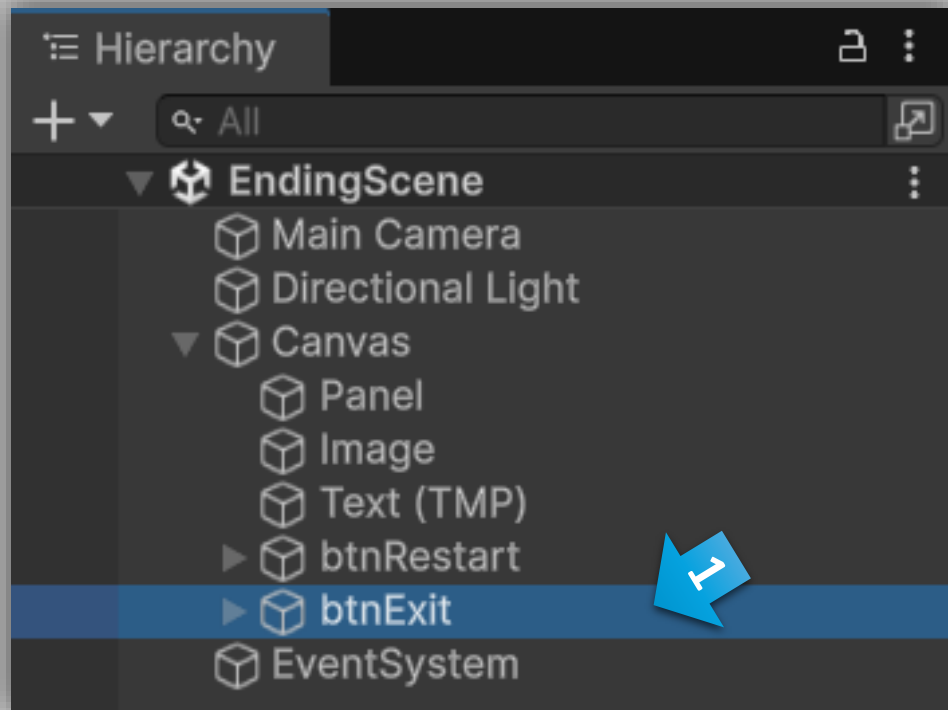


EndingUIManager.OnRestart



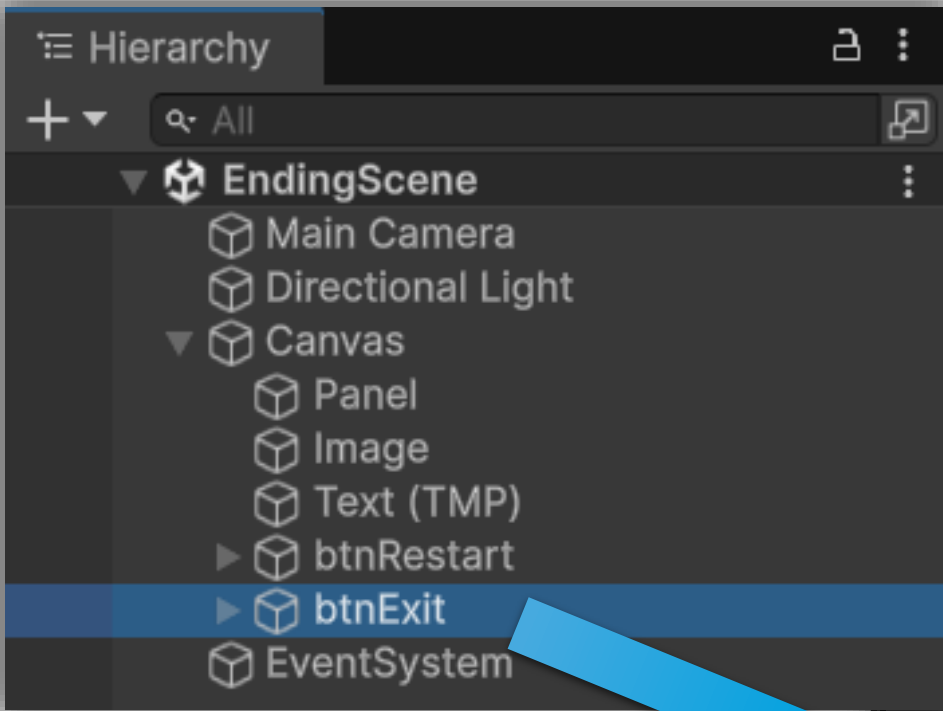
EventSystem



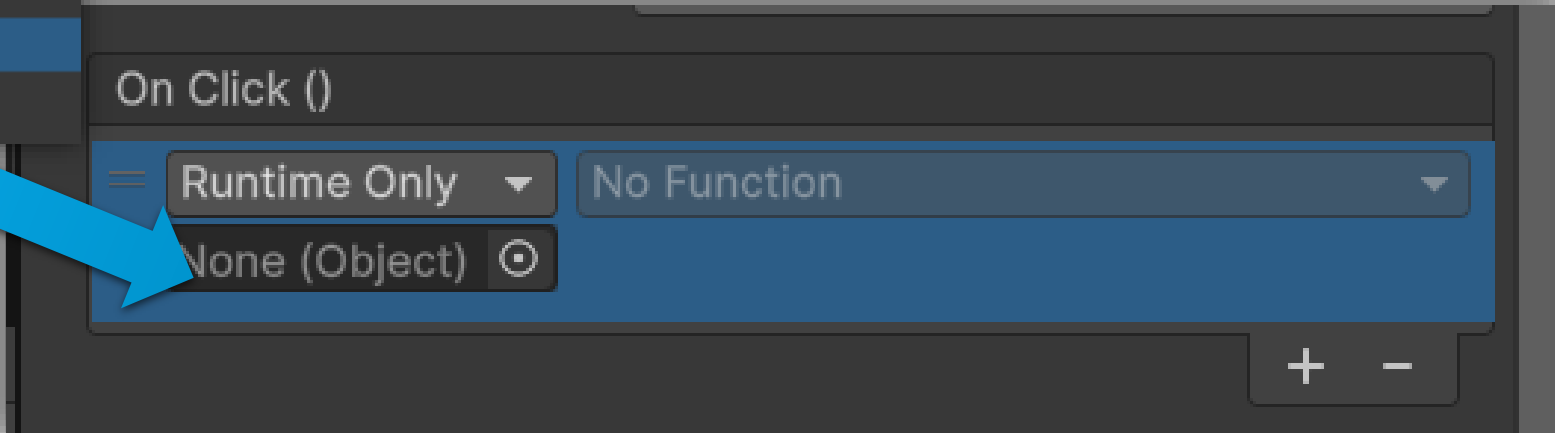


เลือก btnExit แล้วคลิก [+]
ที่ OnClick() ในInspector





ลาก EventSystem ไปวางที่
None (Object)



On Click ()

Runtime Only No Function

EventSystem

เลือก OnExit() จาก
EndingUIManager

On Click ()

Runtime Only No Function

EventSystem

- ✓ No Function
- GameObject >
- Transform >
- EventSystem >
- InputSystemUIInputModule >
- EndingUIManager >

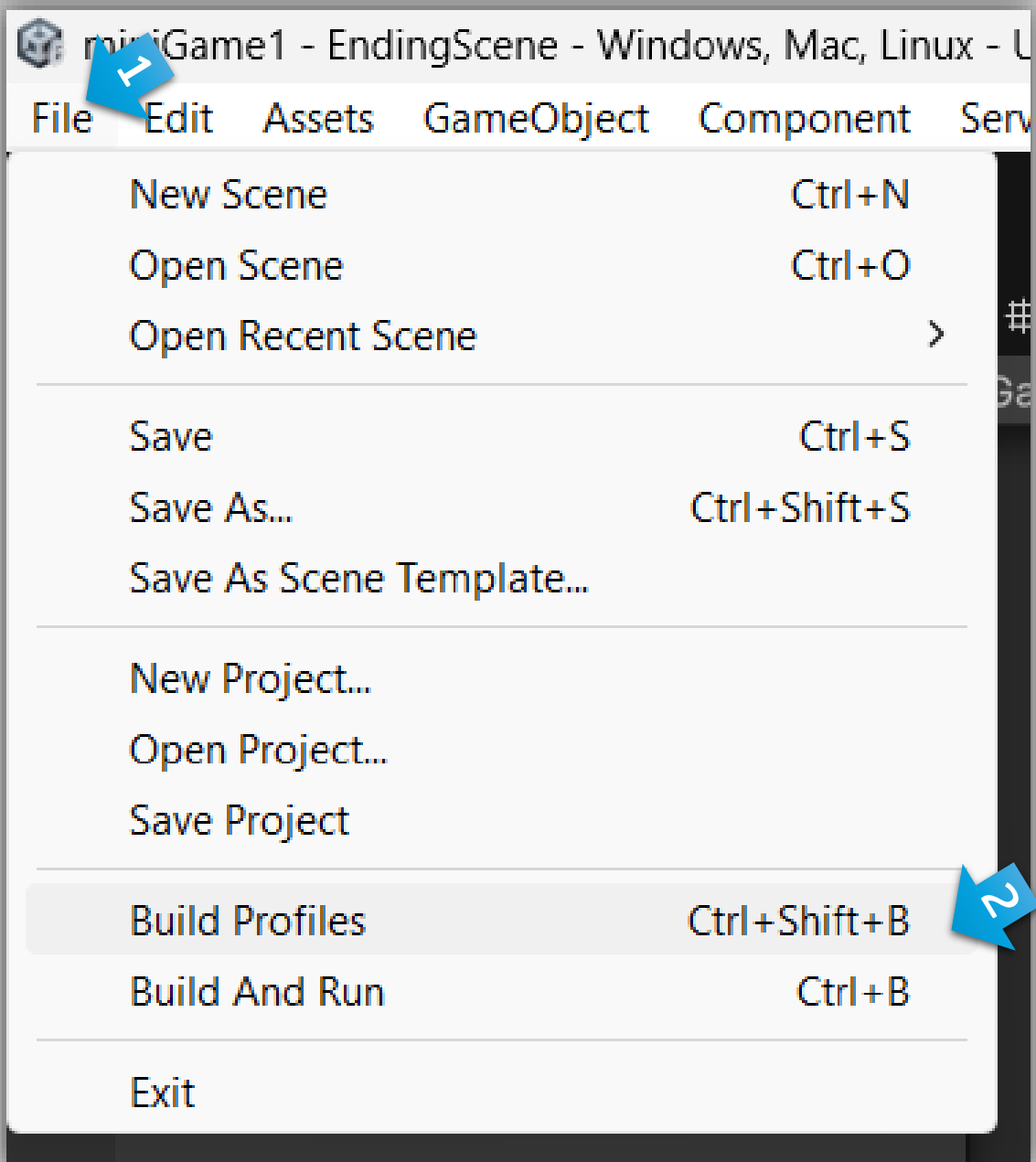
- bool enabled
- string name
- bool runInEditMode
- string tag
- bool useGUILayout
- BroadcastMessage (string)
- CancelInvoke (string)
- CancelInvoke (string)
- OnExit ()
- OnRestart ()
- SendMessage (string)



บริหารจัดการฉาก

1. ไปที่เมนู File
2. เลือก Build Profiles
3. ต้องเพิ่มฉากที่เปิดเข้า Scene List
4. (ตอนนี้จะได้ EndingScene อยู่ในรายการ แต่ยังไม่มี miniGameNo1Scene)
5. กดปิดหน้าต่าง





Build Profiles

Build Profiles

Add Build Profile

Player Settings

Asset Import Overrides

Scene List

Platforms

- Windows **Active**
- macOS
- Linux
- Windows Server
- macOS Server
- Linux Server
- Android™
- iOS
- PlayStation®4
- PlayStation®5
- Web
- Meta Quest
- Android XR
- Universal Windows Platform
- tvOS
- visionOS
- Embedded Linux
- QNX®

Build Profiles

Welcome to Build Profiles.

Add a Build Profile to configure as many builds as you need for any supported platform. Build profiles are stored as assets you can share with your team

Add Build Profile

Windows

Starting in Unity 6.2 [Diagnostics Data](#) is on by default for new projects and based on Unity's Developer Data framework. [Learn more](#) Dismiss

Platform builds use the shared scene list. To change the scene list or other settings independently, create a Build Profile for this platform. Add Build Profile

Scene List

- Scenes/SampleScene Deleted

Open Scene List

Platform Settings (Windows)

- Architecture: Intel 64-bit
- Build and Run on: Local Machine
- Copy PDB files:
- Create Visual Studio Solution:
- Development Build:
- Autoconnect Profiler:
- Deep Profiling Support:
- Script Debugging:

Build Build And Run



▼ Scene List

<input type="checkbox"/>	Scenes/SampleScene	Deleted
--------------------------	--------------------	---------

Open Scene List



Scene List



Platforms use this shared scene list. To change the scene list or other settings independently, create a Build Profile.

▼ Scene List

<input type="checkbox"/>	Scenes/SampleScene	Deleted
--------------------------	--------------------	---------

Add Open Scenes



Scene List



Platforms use this shared scene list. To change the scene list or other settings independently, create a Build Profile.

▼ Scene List

<input type="checkbox"/>	Scenes/SampleScene	Deleted
<input checked="" type="checkbox"/>	EndingScene	0

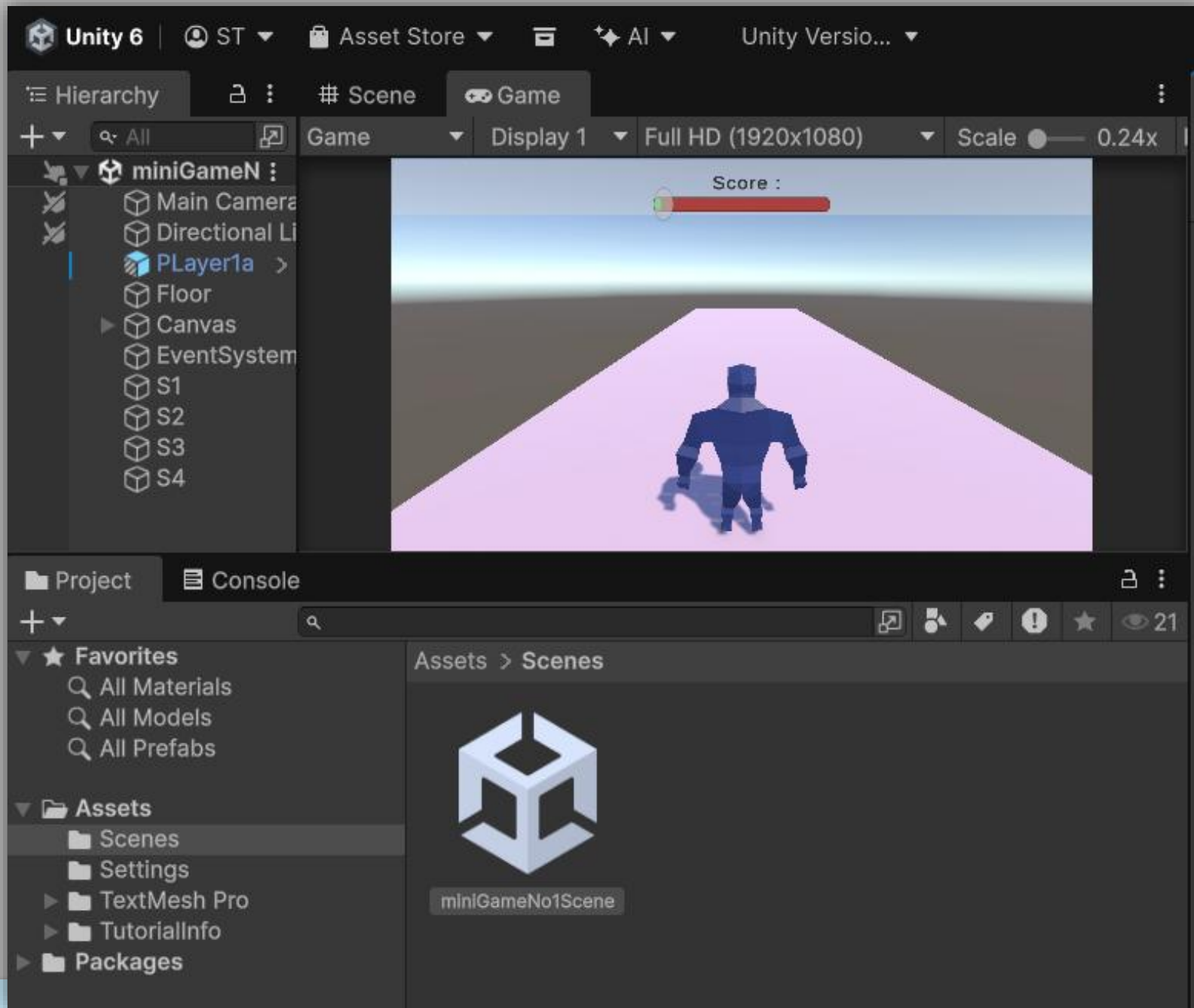
Add Open Scenes



บริหารจัดการฉาก #2

1. เปิดฉาก miniGameNo1Scene ด้วยการดับเบิลคลิกที่ไฟล์ฉากใน Assets
2. ไปที่เมนู File
3. เลือก Build Profiles
4. ต้องเพิ่มฉากที่เปิดเข้า Scene List
5. (ตอนนี้จะได้ miniGameNo1Scene และ EndingScene อยู่ในรายการ)
6. กดปิดหน้าต่าง





New Scene Ctrl+N

Open Scene Ctrl+O

Open Recent Scene >

Save Ctrl+S

Save As... Ctrl+Shift+S

Save As Scene Template...

New Project...

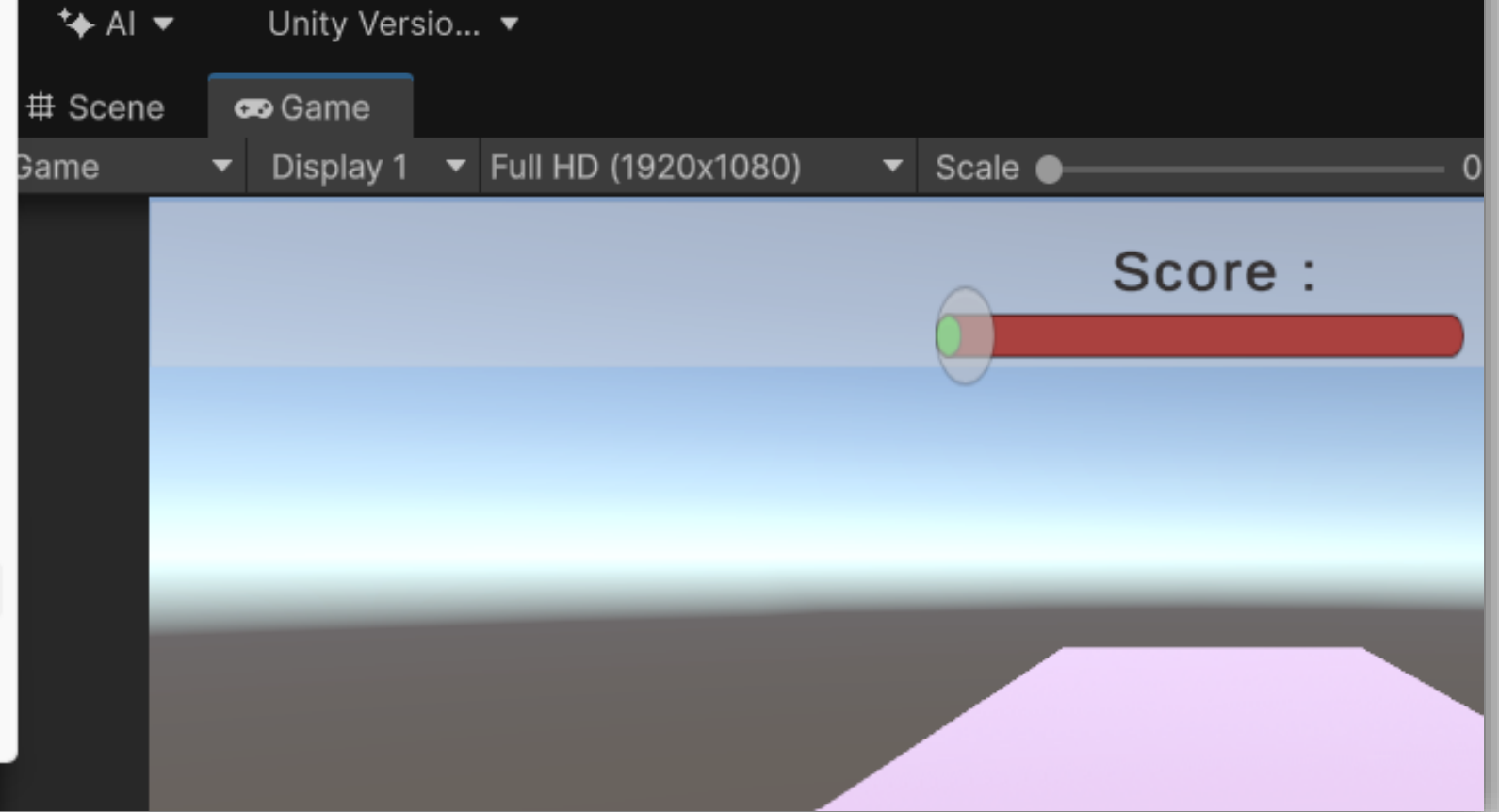
Open Project...

Save Project

Build Profiles Ctrl+Shift+B

Build And Run Ctrl+B

Exit



Build Profiles

Build Profiles

Add Build Profile

Player Settings

Asset Import Overrides

Scene List

Platforms

- Windows **Active**
- macOS
- Linux
- Windows Server
- macOS Server
- Linux Server
- Android™
- iOS
- PlayStation®4
- PlayStation®5
- Web
- Meta Quest
- Android XR
- Universal Windows Platform
- tvOS
- visionOS
- Embedded Linux
- QNX®

Build Profiles

Welcome to Build Profiles.

Add a Build Profile to configure as many builds as you need for any supported platform. Build profiles are stored as assets you can share with your team

Add Build Profile

Windows

Starting in Unity 6.2 [Diagnostics Data](#) is on by default for new projects and based on Unity's Developer Data framework. [Learn more](#) Dismiss

Platform builds use the shared scene list. To change the scene list or other settings independently, create a Build Profile for this platform. Add Build Profile

Scene List

Scene	Deleted
<input type="checkbox"/> Scenes/SampleScene	0
<input checked="" type="checkbox"/> EndingScene	0

Open Scene List

Platform Settings (Windows)

- Architecture: Intel 64-bit
- Build and Run on: Local Machine
- Copy PDB files:
- Create Visual Studio Solution:
- Development Build:
- Autoconnect Profiler:
- Deep Profiling Support:
- Script Debugging:

Build Build And Run



▼ Scene List

<input type="checkbox"/>	Scenes/SampleScene	Deleted
<input checked="" type="checkbox"/>	EndingScene	0

Open Scene List



Scene List



Platforms use this shared scene list. To change the scene list or other settings independently, create a Build Profile.

▼ Scene List

<input type="checkbox"/>	Scenes/SampleScene	Deleted
<input checked="" type="checkbox"/>	EndingScene	0

Add Open Scenes



Scene List



Platforms use this shared scene list. To change the scene list or other settings independently, create a Build Profile.

▼ Scene List

<input type="checkbox"/>	Scenes/SampleScene	Deleted
<input checked="" type="checkbox"/>	EndingScene	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Scenes/miniGameNo1Scene	1

Add Open Scenes

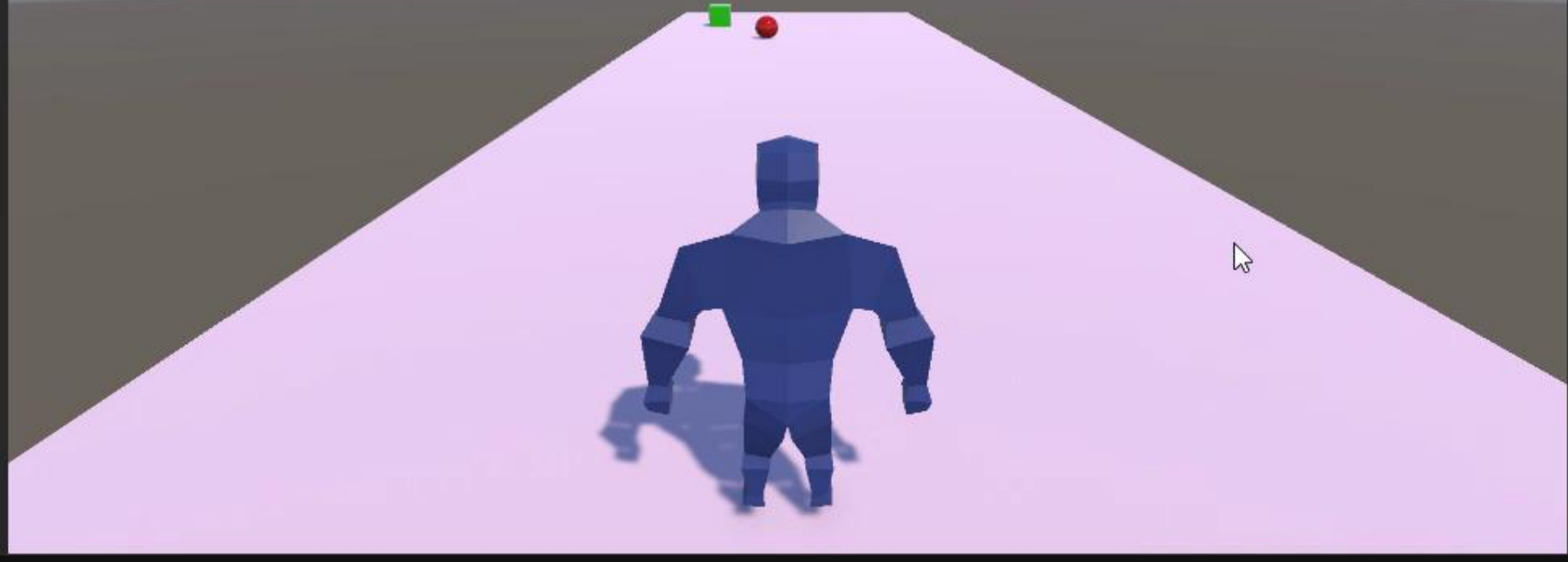
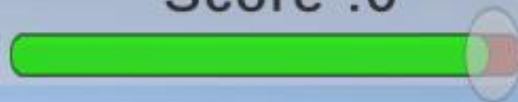


บริหารจัดการฉาก #2

1. เปิดฉาก miniGameNo1Scene ด้วยการดับเบิลคลิกที่ไฟล์ฉากใน Assets
2. ไปที่เมนู File
3. เลือก Build Profiles
4. ต้องเพิ่มฉากที่เปิดเข้า Scene List
5. (ตอนนี้จะได้ miniGameNo1Scene และ EndingScene อยู่ในรายการ)
6. กดปิดหน้าต่าง



Score :0



Q & A

