

【Step10】 02_BGM をフェードアウトさせよう 小テスト

1. 以下のTest1スクリプトがTest1というゲームオブジェクトにアタッチされている場合、ゲームを再生した時の説明として、正しいものを選びなさい。

```
using UnityEngine;

public class Test1 : MonoBehaviour
{
    AudioSource audioSource;

    private void Start()
    {
        audioSource = this.GetComponent<AudioSource>();
        audioSource.volume = 0;
    }

    private void Update()
    {
        audioSource.volume += Time.deltaTime / 10;
    }
}
```

※ゲームオブジェクトには

- ・オーディオソースコンポーネントがアタッチされている
- ・オーディオクリップ（BGM）が設定されている
- ・「ゲーム開始時に再生」にチェックが入っているものとする

- BGMは流れない
- BGMの音量が、10秒かけてだんだん小さくなっていく
- BGMの音量は、ゲームが再生されてから一定である
- BGMの音量が、10秒かけてだんだん大きくなっていく

スタート関数の中で、オーディオソースコンポーネントを取得し、BGMのボリュームを0にしています。その後アップデート関数の中で、ボリュームを少しずつ足しているため、音量はだんだん大きくなります。ボリュームに足していく `Time.deltaTime` を10で割ることによって、1秒で0→1になるのを、10秒で0→1になるように調整しています。

2. 以下のTest2スクリプトがTest2というゲームオブジェクトにアタッチされていて、インスペクターでパネルがアタッチされている場合、ゲームを再生した時の説明として、正しいものを選びなさい。

```
using UnityEngine;

public class Test2 : MonoBehaviour
{
    public GameObject panel;

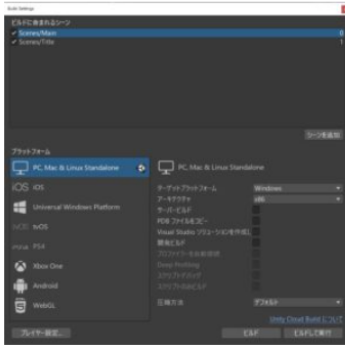
    void Update()
    {
        if (panel.activeInHierarchy)
        {
            panel.SetActive(false);
        }
        else
        {
            panel.SetActive(true);
        }
    }
}
```

- パネルは非表示のままになる
- パネルは表示されたままになる
- パネルの表示・非表示が高速で切り替わる

panel.activeInHierarchy は、パネル (panel) が表示されている場合「true」となり、非表示の場合は「false」となります。Test スクリプトのアップデート関数内の、if・else 文では、パネルが表示されている時は、if の中を通り、パネルが非表示になります。逆に、パネルが非表示の時は、else の中を通り、パネルが表示されます。アップデート関数は繰り返し実行されるので、パネルの表示・非表示が高速で切り替わります。

【Step10】 03_ゲームを書き出そう 小テスト

1. ビルド設定画面についての説明で、正しいものを全て選びなさい。



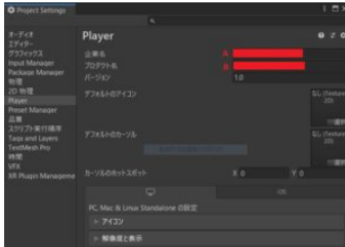
- このままの設定でゲームをビルドする(書き出す)と、ゲームを実行した時にタイトルシーンが初めに読み込まれる。
- この画面を出すには、ファイル > ビルド設定 を選べばよい。
- 「プレイヤー設定」を押すと、ビルド時(ゲーム書き出す時)の詳細設定の画面が出てくる。
- 「ビルドして実行」を押し、ゲームを保存する場所を選ぶと、しばらくしてからゲームが自動で実行される。

ゲームを実行した時、「ビルドに含まれるシーン」の一番上にあるシーンが最初に読み込まれます。ですので、このまま書き出してしまうと、メインシーンが初めに読み込まれてしまいます。シーンの順番はドラッグして簡単に変更することが出来ますよ。「ビルドして実行」ではなく「ビルド」を選ぶと、ゲームはビルド(書き出し)されますが、ゲームは自動で実行されません。

2. 正しいものを選びなさい。

画像はプレイヤー設定の画面です。

ゲームをビルドした時のファイル名を変更したい場合、どこを変更すれば良いでしょうか。



- A
 B

「B」の製品名を変更すれば、ビルド時のファイル名を変更することが出来ます。ビルドしたファイルは、「製品名.exe」となります。「.exe」が付いているファイルは、実行ファイルと呼び、ダブルクリックで実行することが出来ます。ちなみに exe は「エグゼ」と読みます。実行ファイルを英語にすると、「executable file」なので、そこから来ています。

3. 正しいものを選びなさい。

画像はプレイヤー設定の画面です。

ゲーム起動時に表示される、Unityロゴの画面をカスタマイズしたい場合、どこの設定を変更すれば良いでしょうか。



- A
 B
 C
 D
 E

Cの「スプラッシュ画像(起動したときに表示される画像)」を選ぶと、Unity ロゴの画面をカスタマイズする画面が出てきます。カスタマイズする時は、プレビュー機能を使って確認しながら変更していきましょう。