

スクリプト一覧表

01_Forever

ずっと、移動する (水平)	ForeverMoveH
ずっと、移動する (垂直)※	ForeverMoveV
ずっと、回転する※	ForeverRotate
ときどき、曲がる	SometimeTurn
ときどき、反転する	SometimeFlip

02_MouseDown

タッチすると、消す	OnMouseDownHide
タッチすると、他のものを消す※	OnMouseDownOtherHide
タッチすると、表示する	OnMouseDownShow
タッチすると、回転する	OnMouseDownRotate
タッチすると、ルーレットのように回転する	OnMouseDownRoulette
タッチすると、アニメーションを再生&停止※	OnMouseDownToggleAnime
タッチすると、ゲームをストップする※	OnMouseDownStopGame

03_Move

キーを押すと、スプライトが移動する	OnKeyPressMoveSprite
キーを押すと、移動する	OnKeyPressMove
ずっと、追いかける	ForeverChase

04_Collision

衝突すると、消す	OnCollisionHide
衝突すると、表示する	OnCollisionShow
衝突すると、ゲームをストップする	OnCollisionStopGame

05_Animation

上下左右キーを押すと、アニメーションを切り換え	OnArrowKeyPressChangeAnime
ジャンプキーを押すと、アニメーションを切り換える※	OnJumpKeyPressChangeAnime
タッチすると、アニメーションを切り換える※	OnMouseDownChangeAnime
衝突すると、アニメーションを切り換える※	OnCollisionChangeAnime

06_Scene

タッチすると、シーンを切り換える	OnMouseDownSwitchScene
衝突すると、シーンを切り換える	OnCollisionSwitchScene

07_Gravity

キーを押すと、移動する (ジャンプ版)	OnKeyPressMoveGravity
キーを押すと、プレハブを作って投げる※	OnKeyPressThrow
カメラが動くものを追いかける	CameraManager

ずっと、追いかける（重力対応版）※	ForeverChaseGravity
近づいたら、追いかける	OnNearChase
行ったり来たり移動する（水平）※	PingPongMoveH
行ったり来たり移動する（垂直）	PingPongMoveV
行ったり来たり移動する（乗って動く床）	PingPongRidableFloor
OnKeyPressMoveGravity で使用 （ジャンプキー選択肢のリスト）	InputKey.cs

08_Prefab

タッチすると、そこにプレハブを作る	OnMouseDownCreatePrefab
衝突すると、そこにプレハブを作る	OnCollisionCreatePrefab
ときどき、範囲内にランダムにプレハブを作る	SometimeRandomCreatePrefab
キーを押すと、近くにプレハブを作る※	OnKeyPressCreatePrefab
衝突すると、削除する※	OnCollisionDestory
何と衝突しても、自分を削除する※	OnAnyCollisionDestoryMe
時間切れになると、自分を削除する	OnTimeoutDestroyMe
画面の外に出ると、自分を削除する※	OnOutsideSceneDestroyMe

09_Counter

カウンター本体	GameCounter
ずっと、カウントの値を表示する（TextMeshPro）	ForeverShowCountPro
ずっと、カウントの値を表示する（Text）※	ForeverShowCountOld
衝突すると、カウントを変更する※	OnCollisionCountChange
衝突すると、カウントを変更して自分を消す	OnCollisionCountChangeDestroyMe
タッチすると、カウントを変更する	OnMouseDownCountChange
画面のどこでもクリックすると、カウントを変更する※	OnMouseClickedCountChange
カウントが最終値なら、消す	OnCountFinishedHide
カウントが最終値なら、表示する※	OnCountFinishedShow
カウントが最終値なら、ゲームをストップする※	OnCountFinishedStopGame
カウントが最終値なら、シーンを切り換える	OnCountFinishedSwitchScene

10_その他

ずっと、マウスを追いかける※ スプライトにアタッチすると、マウスにくっついて動きます。マウスカーソルや照準などを作ることができます。	ForeverChaseMouse
タッチすると、ドラッグする※ コライダー2Dをアタッチしたゲームオブジェクトにアタッチすると、ドラッグすることができます。	OnMouseDownDragStart
キーを押すと、SEが鳴る※	OnKeyPressPlaySE
衝突すると、SEが鳴る	OnCollisionPlaySE

※マークがついているものは、本書では解説していませんが、オマケでつけたスクリプトです。他のスクリプトを参考に使ってください。