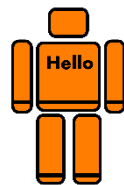


# 유니티와 아두이노를 활용한 VR 컨트롤러 개발 Part 05



(주)헬로앱스 코딩교육

김영준

공학박사, 목원대학교 겸임교수  
前 Microsoft 수석연구원  
splduino@gmail.com  
<http://www.helloapps.co.kr>

# 유니티에서 아두이노 제어하기



# 유니티에 UI 기능 추가하기



```
void OnGUI()
{
    if (GUI.Button(new Rect(100, 100, 200, 50), "Turn On"))
    {
    }

    if (GUI.Button(new Rect(100, 200, 200, 50), "Turn Off"))
    {
    }
}
```



# 데이터 전송 기능 추가하기



```
void OnGUI()
{
    if (GUI.Button(new Rect(100, 100, 200, 50), "Turn On"))
    {
        comm.Write("1");
    }

    if (GUI.Button(new Rect(100, 200, 200, 50), "Turn Off"))
    {
        comm.Write("2");
    }
}
```

# 아두이노 소스 코드 작성하기



# 아두이노 소스 코드



```
void setup()
{
    pinMode(3, OUTPUT);
    Serial.begin(115200);
}

void loop()
{
    int s = Serial.read();
    Serial.println(s);
    delay(100);
}
```

# 전송 테스트 하기



# 아두이노 소스 코드



```
void setup()
{
    pinMode(3, OUTPUT);
    Serial.begin(115200);
}

void loop()
{
    int s = Serial.read();
    if (s == 49)
        digitalWrite(13, HIGH);
    else if (s == 50)
        digitalWrite(13, LOW);
    delay(100);
}
```



# LED 제어 테스트 하기

