

游戏项目实践 实践课11

- 游戏物理及游戏逻辑编程实践



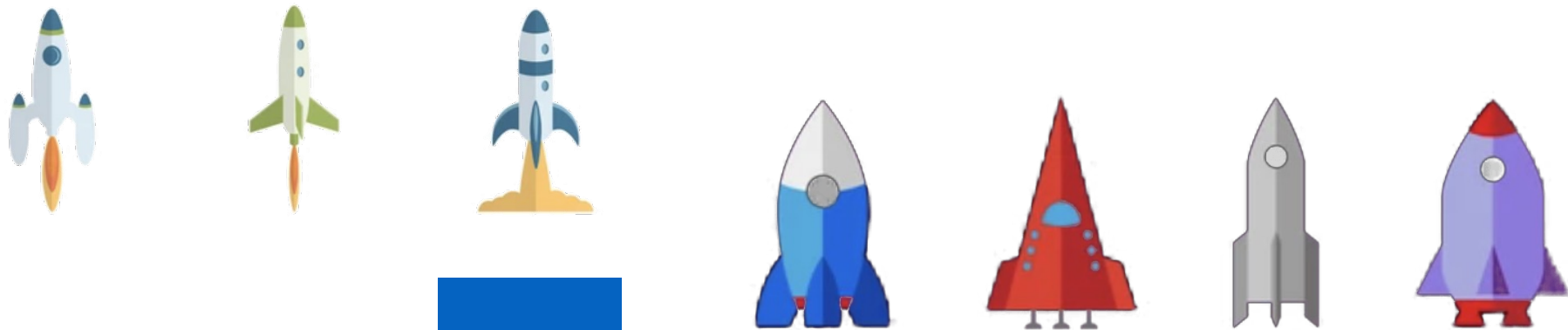
1

子弹碰撞检测

练习1-1:

1. 创建2D项目
2. 导入11-2DFlightShooting.unitypackage
3. 为Enemy及Player对象创建BoxCollider2D组件
 1. 注意组件的Is Trigger设置
4. 为Enemy对象添加碰撞检测的代码Enemy.cs (参考Enemy.cs.png)
5. 设置Player及Enemy的Tag
6. 观察结果





2



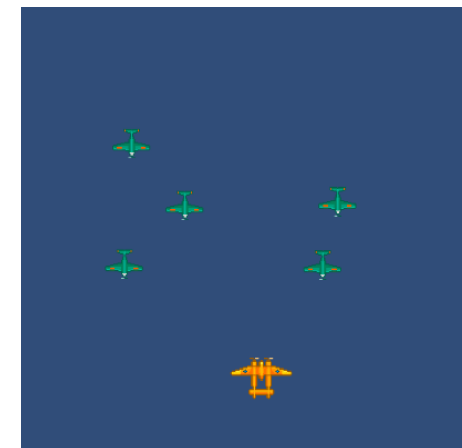
创建更多样式的子弹

飞机及子弹可用老师提供的图片



3

敌机随机出现 (选做)



| Q&A