**受伤机制说明**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| V1.0 创建 | 高健伟 | 23/5/28 |
|  |  |  |
|  |  |  |

涉及伤害由两个脚本共同实现

Damageable2(不使用资源自带的“Damageable”)

Damage

**-Damageable2:**

放置于被伤害的物体，表示此物体可被伤害

有变量：

Health：表示该物体的生命值

Onhurt：受伤时执行的Action(如动画等)

OnDead：死亡时执行的Action

！！！！！！Unity中Action功能会报错，V1.0中还未解决！！！！！！

TakeDamage为主要实现方法：物体生命值-=所受到的伤害damage（具体数值由Damage脚本传入）

若死亡则播放死亡Action，若受伤则播放受伤Action。

if（onDead！=null）作用：如果未为死亡插入Action，脚本仍能正常运行并用以测试

文本

描述已自动生成

**-Damage:**

放置于造成伤害的物体上

有变量damage：表示该物体能造成多少伤害

11行收集被触碰到（可受伤物体）组件信息判断该物体是否可被伤害，然后传递伤害damage给该物体

文本

描述已自动生成

**具体代码**

**-Damageable2:**

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class Damageable2 : MonoBehaviour

{

public int health;

public Action Onhurt;

public Action onDead;

public void TakeDamage(int damage){

health-=damage;

if (health==0){

if(onDead!=null){

onDead;

}

}

else{

if(Onhurt!=null){

Onhurt;

}

}

}

}

**-Damage**

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class Damage : MonoBehaviour

{

public int damage;

public void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)

{

Damageable2 damageable = collision.gameObject.GetComponent<Damageable2>();

if (damageable != null)

{

damageable.TakeDamage(this.damage);

}

else{

return；

}

}

}