EasyTouch 插件使用示例代码

创建脚本MyMovingCtrl.cs用来接收遥感事件控制角色的移动。

using UnityEngine;

using System.Collections;

public class MoveController : MonoBehaviour {

 void OnEnable()

 {

    EasyJoystick.On\_JoystickMove += OnJoystickMove;

   EasyJoystick.On\_JoystickMoveEnd += OnJoystickMoveEnd;

 }

 //移动摇杆结束

 void OnJoystickMoveEnd(MovingJoystick move)  {

     //停止时，角色恢复idle

    if (move.joystickName == "MoveJoystick")

     {

     animation.CrossFade("idle");

    }

}

//移动摇杆中

 void OnJoystickMove(MovingJoystick move)  {

   if (move.joystickName != "MoveJoystick")

   {

   return;

 }

  //获取摇杆中心偏移的坐标

   float joyPositionX = move.joystickAxis.x;

   float joyPositionY = move.joystickAxis.y;

   if (joyPositionY != 0 || joyPositionX != 0)

   {

    //设置角色的朝向（朝向当前坐标+摇杆偏移量）

   transform.LookAt(new Vector3(transform.position.x + joyPositionX, transform.position.y, transform.position.z + joyPositionY));

     //移动玩家的位置（按朝向位置移动）

    transform.Translate(Vector3.forward \* Time.deltaTime \* 5);

    //播放奔跑动画

     animation.CrossFade("run");

     }

  }

}