7강 피격 이벤트 구현하기

7-1 함정 추가

기존 타일맵으로 맵을 그렸다. 함정도 마찬가지로 타일맵으로 그릴 건데 그렇게 되면 함정의 물리효과를 넣기가 좋지 않다. 타일맵 오브젝트를 추가로 그리드에 생성하고 타일맵 팔레트로 함정을 그린다.

태그와 레이어를 설정한다. 함정과 적에게 둘다 enemy를 추가하고 플레이어에는 Player와 PlayerDamaged를 추가한다.

7-2 물리 레이어 추가

edit - project settings - physics2d 로 가서 레이어별 물리효과 예외 옵션을 설정할 수 있다. 함정과 적은 물리효과가 발생안되는 등 여러 설정을 만들 수 있다.

플레이어가 데미지를 받으면 깜빡거리면서 무적시간을 주어지게 되는데 이때 적에게 충돌해도 물리력이 발생안되게 하도록 설정할 수 있다.

7-3 충돌 이벤트

7-4 무적 시간 설정

7-5 무적 시간 해제

7-6 애니메이션

void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)

{

if (collision.gameObject.tag == "Enemy")

OnDamaged(collision.transform.position);

}

void OnDamaged(Vector2 targetPos)

{

gameObject.layer = 11;

spriteRenderer.color = new Color(1, 1, 1, 0.5f);

int dir = transform.position.x - targetPos.x > 0 ? 1 : -1;

rigid.AddForce(new Vector2(dir, 1)\*10, ForceMode2D.Impulse);

animator.SetTrigger("doDamaged");

Invoke("OffDamaged", 3);

}

void OffDamaged()

{

gameObject.layer = 10;

spriteRenderer.color = new Color(1, 1, 1, 1);

}