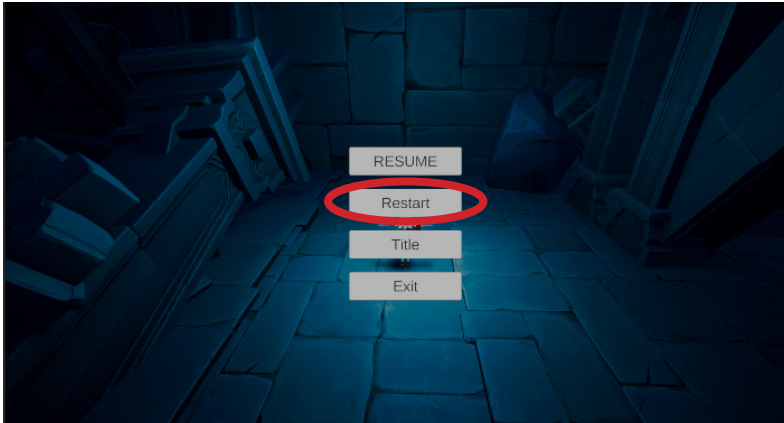


ReStart 機能と プレイヤーと妹を記録した座標に戻る機能

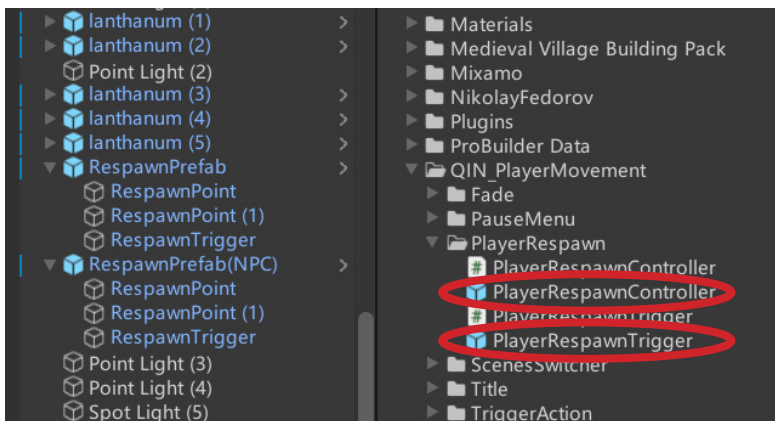
ReStart 機能を初歩的実装完了



アルゴリズムの簡単説明:

- 1、プレイヤーと妹の現在の座標を記録する
- 2、プレイヤーと妹を記録した座標に移動する

使用するために



使用するには PlayerRespawnController プレファブをシーンに入れること。(重要)

PlayerRespawnTrigger プレファブは、プレイヤーまたは妹が PlayerRespawnTrigger に触れると、プレイヤーと妹の現在の座標を記録する。

```
public static event Action PlayerRespawn;
/// <summary>
/// プレイヤーと妹を前記録されたRespawnPointにRespawnする
/// </summary>
1 个引用
public static void CallPlayerRespawn()
{
    PlayerRespawn?.Invoke();
}

public static event Action UpdateRespawnPoint;
/// <summary>
/// プレイヤーと妹の座標を記録し、RespawnPointに更新する
/// </summary>
1 个引用
public static void CallUpdateRespawnPoint()
{
    UpdateRespawnPoint?.Invoke();
}
```

ソースコードで機能を使用する方法:

PlayerEvent.CallUpdateRespawnPoint(); // プレイヤーと妹の現在の座標を記録する

PlayerEvent.CallPlayerRespawn(); // プレイヤーと妹を記録した座標に移動する