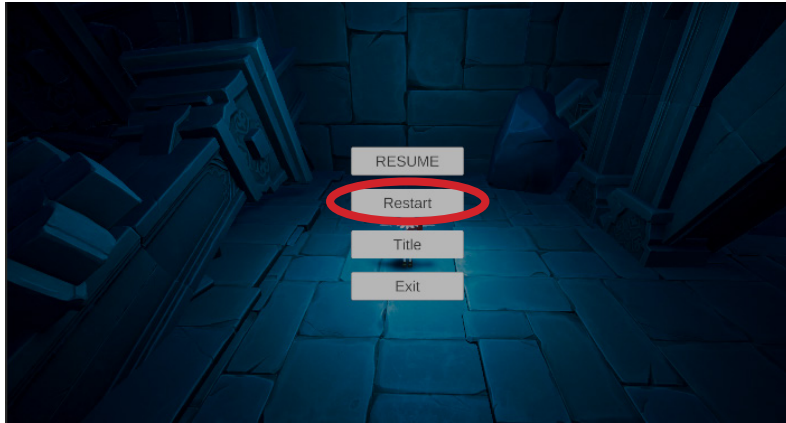


ReStart 機能と プレイヤーと妹を記録した座標に戻る機能

効果

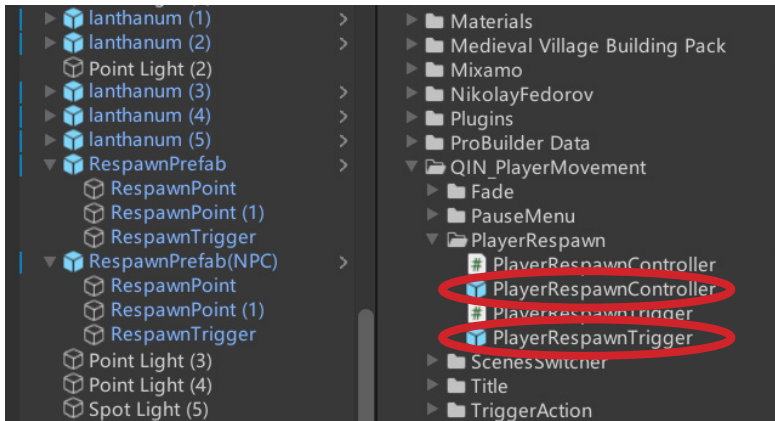


ReStart 機能を実装

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、プレイヤーと妹の位置を記録した座標に転送する

使用するために



PlayerRespawnController プレイ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または妹が触るたびに、プレイヤと妹の座標を記録する Trigger です。

```

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(); // プレイヤーと妹の位置を記録した座標に転送する