**让怪物生成在一定数值范围内(6)个,如果小于6个,继续生成,等于6不在生成**

**代码、**

//声明数组，用来存储坦克实例

List<GameObject> tankObjs = new List<GameObject>();

public GameObject tankPrefab;

//最大坦克数量

public int maxCount = 6;

//计时器

float timer;

GameObject tank;

void Start()

{

InvokeRepeating("RemoveObj", 4, 7);

}

//物体死亡调用

public void RemoveObj()

{

tankObjs.Remove(tankObjs[0]);

Destroy(tankObjs[0],1f);

}

void Update()

{

//如果集合中元素个数>最大坦克数量，什么都不做

if (tankObjs.Count >= maxCount)

{

return;

}

else

{

timer += Time.deltaTime;

if (timer >= 4f)

{

timer = 0;

//生成坦克，并添加到集合中

//Random.Range():随机数，范围左闭右开（-8，8]。

tank = Instantiate(tankPrefab, new Vector3(Random.Range(-8f, 8f), 0.5f, Random.Range(-5f, 5f)), Quaternion.identity);

//添加到集合

tankObjs.Add(tank);

}

}

}

}