**碰撞检测条件：**

**1.两个身上必须要有碰撞器**

**2.其中一个物体身上需要有刚体（一般添加在运动的物体身上）**

**3.发生相对运动**

**满足碰撞检测条件，系统会自动调用碰撞检测的回调函数**

**小球血量代码：**

public int hp =100;

void Update()

{

if (hp <= 0)

{

hp = 0;

Destroy(gameObject);

}

}

public void TakeDamage(int a)

{

hp -= a;

}

**方块代码：**

//回调函数：

//开始碰撞：----Collision----Enter

//参数代指碰撞物体信息（名字，位置，组件，标签等等。。。）

private void OnCollisionEnter(Collision collision)

{

//Debug.Log(collision.gameObject.name + "-----");

if(collision.gameObject.name=="Sphere")

{

//Destroy(collision.gameObject);

collision.gameObject.GetComponent<SphereHp>().TakeDamage(10);

//变颜色

collision.gameObject.GetComponent<MeshRenderer>().material.color=Color.red;

}

}

//持续碰撞：Stay

private void OnCollisionStay(Collision collision)

{

}

//结束碰撞：Exit

private void OnCollisionExit(Collision collision)

{

if (collision.gameObject.name == "Sphere")

{

//变颜色

collision.gameObject.GetComponent<MeshRenderer>().material.color = Color.white;

}

}