/// <summary>

/// 触发器和碰撞器的区别：触发器具有穿透效果

/// 1.两个物体身上必须要有碰撞器，但其中一个物体需要勾选is Trigger

/// 2.其中一个物体身上需要有刚体

/// 3.发生相对运动

/// 满足触发检测条件。系统会自动回调触发检测方法

/// </summary>

public class Part1cubescript : MonoBehaviour

{

//开始触发

//参数：可以获取触发物体身上的信息

private void OnTriggerEnter(Collider other)

{

if (other.gameObject.name == "Sphere");

{

Debug.Log(other.gameObject.name+"-----");

}

}

//持续触发

private void OnTriggerStay(Collider other)

{

}

//结束触发

private void OnTriggerExit(Collider other)

{

}

}