

## 画线框架文档(DrawLine)

路径结构：

**ArtAssets**：美术资源

**Resources/Prefabs/DrawWeapon/DrawLine.prefab**：画线的线的预制体，每次屏幕按下至抬起，会生成一个,根据碰撞点进行碰撞检测

**Resources/Prefabs/Weapons/CheckNodes/Check5001.prefab**：描线用的底板样例，需要将 checkPoints 放到对应的位置，当线穿过后，checkPoints 的 DrawLineCheckPoint 脚本的 hasCheck 会为 true

**Resources/UI/DrawWeaponUI.prefab**：画线界面 UI

用法：

使用之前需设置 DrawArea 脚本中的 uiCamera，用于指定相机发出射线，  
当画线完毕后，根据底板中检测点上 DrawLineCheckPoint 脚本中 hasCheck 为 true 的数量来判断是否画的正确

注：画线是使用的 2d 边缘碰撞器来检测的，线不可无限长，否则对性能是有损耗的