using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.SceneManagement;

public class ChooseStage : MonoBehaviour

{

public void Stage1()

{

SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex + 1);

}

public void Stage2()

{

SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex + 2);

}

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

}

}

Hàm ChooseStage trong đoạn mã này quản lý việc chọn và tải các màn chơi cụ thể trong trò chơi. Nó cung cấp các phương thức để tải các màn chơi khác nhau.

Hàm Stage1:

public void Stage1()

{

SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex + 1);

}

Mục đích: Tải màn chơi 1.

Chi tiết:

Tải cảnh có chỉ mục tiếp theo trong build index. SceneManager.GetActiveScene().buildIndex trả về chỉ mục của cảnh hiện tại, và việc thêm 1 vào chỉ mục này sẽ tải cảnh tiếp theo. Ví dụ, nếu cảnh hiện tại có chỉ mục là 0, thì hàm này sẽ tải cảnh có chỉ mục 1.

public void Stage2()

{

SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex + 2);

}

Mục đích: Tải màn chơi 2.

Chi tiết:

Tải cảnh có chỉ mục cách hai vị trí so với cảnh hiện tại trong build index. SceneManager.GetActiveScene().buildIndex trả về chỉ mục của cảnh hiện tại, và việc thêm 2 vào chỉ mục này sẽ tải cảnh có chỉ mục cộng thêm 2. Ví dụ, nếu cảnh hiện tại có chỉ mục là 0, thì hàm này sẽ tải cảnh có chỉ mục 2.