using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.SceneManagement;

public class MainMenu : MonoBehaviour

{

public void Play()

{

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

}

public void Quit()

{

Application.Quit();

Debug.Log("Player Has Quit The Game");

}

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

}

}

Hàm MainMenu trong đoạn mã này quản lý các chức năng của menu chính của trò chơi. Nó cung cấp các phương thức để bắt đầu trò chơi và thoát khỏi ứng dụng.

Hàm Play:

public void Play()

{

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

}

 **Mục đích:** Bắt đầu trò chơi.

 **Chi tiết:**

* Tải cảnh 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 là cảnh thứ nhất (chỉ mục 0), thì hàm này sẽ tải cảnh thứ hai (chỉ mục 1).

Hàm Quit:

public void Quit()

{

Application.Quit();

Debug.Log("Player Has Quit The Game");

}

Mục đích: Thoát khỏi trò chơi.

Chi tiết:

Gọi Application.Quit() để thoát khỏi ứng dụng. Lưu ý rằng lệnh này chỉ hoạt động khi trò chơi được build và chạy dưới dạng một ứng dụng độc lập; nó sẽ không hoạt động trong Unity Editor.

Ghi lại thông điệp "Player Has Quit The Game" trong bảng điều khiển Debug để biết rằng hàm Quit đã được gọi.