using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.SceneManagement;

public class PauseMenu : MonoBehaviour

{

[SerializeField] GameObject pauseMenu;

public void Pause()

{

pauseMenu.SetActive(true);

Time.timeScale = 0f;

}

public void Home()

{

Time.timeScale = 1f;

SceneManager.LoadScene("MainMenu");

}

public void Resume()

{

pauseMenu.SetActive(false);

Time.timeScale = 1f;

Debug.Log("Game Resumed");

}

public void Restart()

{

Time.timeScale = 1f;

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

}

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

}

}

Hàm PauseMenu trong đoạn mã này quản lý các chức năng của menu tạm dừng trong trò chơi. Nó cung cấp các phương thức để tạm dừng trò chơi, quay lại menu chính, tiếp tục chơi và khởi động lại cấp độ hiện tại.

Hàm Pause:

public void Pause()

{

pauseMenu.SetActive(true);

Time.timeScale = 0f;

}

Mục đích: Tạm dừng trò chơi.

Chi tiết:

Kích hoạt menu tạm dừng (pauseMenu.SetActive(true)).

Dừng thời gian của trò chơi bằng cách đặt Time.timeScale thành 0, nghĩa là mọi hoạt động trong trò chơi sẽ dừng lại.

Hàm Home:

public void Home()

{

Time.timeScale = 1f;

SceneManager.LoadScene("MainMenu");

}

Mục đích: Quay trở lại menu chính.

Chi tiết:

Khôi phục thời gian của trò chơi về bình thường bằng cách đặt Time.timeScale thành 1.

Tải lại cảnh "MainMenu" bằng SceneManager.LoadScene("MainMenu").

Hàm Resume:

public void Resume()

{

pauseMenu.SetActive(false);

Time.timeScale = 1f;

Debug.Log("Game Resumed");

}

Mục đích: Tiếp tục trò chơi từ trạng thái tạm dừng.

Chi tiết:

Vô hiệu hóa menu tạm dừng (pauseMenu.SetActive(false)).

Khôi phục thời gian của trò chơi về bình thường bằng cách đặt Time.timeScale thành 1.

Ghi lại thông điệp "Game Resumed" trong bảng điều khiển Debug.

Hàm Restart:

public void Restart()

{

Time.timeScale = 1f;

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

}

Mục đích: Khởi động lại cấp độ hiện tại.

Chi tiết:

Khôi phục thời gian của trò chơi về bình thường bằng cách đặt Time.timeScale thành 1.

Tải lại cảnh hiện tại bằng SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex) với chỉ mục của cảnh hiện tại (SceneManager.GetActiveScene().buildIndex).