using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class WeaponManager : MonoBehaviour

{

[SerializeField]

private WeaponHandler[] weapons;

private int current\_Weapon\_Index;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

current\_Weapon\_Index = 0;

weapons[current\_Weapon\_Index].gameObject.SetActive(true);

}

void Update()

{

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha1))

{

TurnOnSelectedWeapon(0);

}

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha2))

{

TurnOnSelectedWeapon(1);

}

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha3))

{

TurnOnSelectedWeapon(2);

}

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha4))

{

TurnOnSelectedWeapon(3);

}

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha5))

{

TurnOnSelectedWeapon(4);

}

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha6))

{

TurnOnSelectedWeapon(5);

}

}//update

void TurnOnSelectedWeapon(int weaponIndex)

{

weapons[current\_Weapon\_Index].gameObject.SetActive(false);

weapons[weaponIndex].gameObject.SetActive(true);

current\_Weapon\_Index= weaponIndex;

}

public WeaponHandler GetCurrentSelectWeapon()

{

return weapons[current\_Weapon\_Index];

}

}//class

public class WeaponManager : MonoBehaviour

{

[SerializeField]

private WeaponHandler[] weapons;

private int current\_Weapon\_Index;

=>gọi array cho weapon và hàm private int current\_Weapon\_Index; để đánh số cho vũ khí:

void Update()

{

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha1))

{

TurnOnSelectedWeapon(0);

}

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha2))

{

TurnOnSelectedWeapon(1);

}

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha3))

{

TurnOnSelectedWeapon(2);

}

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha4))

{

TurnOnSelectedWeapon(3);

}

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha5))

{

TurnOnSelectedWeapon(4);

}

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha6))

{

TurnOnSelectedWeapon(5);

}

}//update

Hàm Update() này trong Unity được sử dụng để kiểm tra đầu vào của người chơi và thực hiện hành động tương ứng khi người chơi nhấn các phím số từ 1 đến 6 trên bàn phím. Cụ thể, hàm này:

1. Kiểm tra xem người chơi có nhấn phím số từ Alpha1 đến Alpha6 hay không (tương ứng với các phím số từ 1 đến 6).
2. Nếu có, nó gọi hàm TurnOnSelectedWeapon(int weaponIndex) với tham số là chỉ số của vũ khí tương ứng (từ 0 đến 5).

Các bước cụ thể trong hàm Update() như sau:

* Nếu người chơi nhấn phím Alpha1 (phím số 1), nó gọi TurnOnSelectedWeapon(0).
* Nếu người chơi nhấn phím Alpha2 (phím số 2), nó gọi TurnOnSelectedWeapon(1).
* Nếu người chơi nhấn phím Alpha3 (phím số 3), nó gọi TurnOnSelectedWeapon(2).
* Nếu người chơi nhấn phím Alpha4 (phím số 4), nó gọi TurnOnSelectedWeapon(3).
* Nếu người chơi nhấn phím Alpha5 (phím số 5), nó gọi TurnOnSelectedWeapon(4).
* Nếu người chơi nhấn phím Alpha6 (phím số 6), nó gọi TurnOnSelectedWeapon(5).

Chức năng của TurnOnSelectedWeapon(int weaponIndex) không được định nghĩa trong đoạn mã này, nhưng từ tên hàm có thể suy ra rằng nó có nhiệm vụ kích hoạt vũ khí tương ứng dựa trên chỉ số được cung cấp.

Tóm lại, hàm Update() này được sử dụng để chuyển đổi giữa các vũ khí trong trò chơi dựa trên đầu vào từ người chơi.

void TurnOnSelectedWeapon(int weaponIndex)

{

weapons[current\_Weapon\_Index].gameObject.SetActive(false);

weapons[weaponIndex].gameObject.SetActive(true);

current\_Weapon\_Index= weaponIndex;

}

public WeaponHandler GetCurrentSelectWeapon()

{

return weapons[current\_Weapon\_Index];

}

**Tắt vũ khí hiện tại**:

weapons[current\_Weapon\_Index].gameObject.SetActive(false);

weapons[current\_Weapon\_Index] là vũ khí hiện tại đang được chọn.

gameObject.SetActive(false) sẽ tắt vũ khí này, làm cho nó không hiển thị và không hoạt động trong trò chơi.

Bật vũ khí mới:

weapons[weaponIndex].gameObject.SetActive(true);

weapons[weaponIndex] là vũ khí mới được chọn dựa trên chỉ số weaponIndex.

gameObject.SetActive(true) sẽ bật vũ khí này, làm cho nó hiển thị và hoạt động trong trò chơi.

current\_Weapon\_Index= weaponIndex;

current\_Weapon\_Index được cập nhật thành weaponIndex để lưu trữ chỉ số của vũ khí mới được chọn.

public WeaponHandler GetCurrentSelectWeapon()

{

return weapons[current\_Weapon\_Index];

}

weapons[current\_Weapon\_Index] sẽ trả về đối tượng vũ khí hiện tại đang được chọn.

kết luận:

TurnOnSelectedWeapon(int weaponIndex): Chuyển đổi giữa các vũ khí, tắt vũ khí hiện tại, bật vũ khí mới và cập nhật chỉ số vũ khí hiện tại.

GetCurrentSelectWeapon(): Trả về đối tượng vũ khí hiện tại đang được chọn.

Kết hợp với hàm Update(),toàn bộ hệ thống này cho phép người chơi chuyển đổi giữa các vũ khí bằng cách nhấn các phím số từ 1 đến 6, đồng thời quản lý và truy xuất vũ khí hiện tại một cách dễ dàng.