Roll A Boll 思路流程

目录

[Roll A Boll 思路流程 1](#_Toc19371348)

[一、 创建所需物体，并给物体附上材质 1](#_Toc19371349)

[二、 给小球附加物理属性 1](#_Toc19371350)

[三、 通过键盘操作小球 1](#_Toc19371351)

[四、 让相机跟随小球 2](#_Toc19371352)

[五、 创建小球要吃的食物 2](#_Toc19371353)

[六、 碰撞事件 3](#_Toc19371354)

[七、 显示分数 3](#_Toc19371355)

[八、 发布游戏 3](#_Toc19371356)

# 创建所需物体，并给物体附上材质

1. 创建地面Plane
2. 创建主角球
3. 创建墙体
4. 新建材质Materials文件夹

# 给小球附加物理属性

1. 给小球添加刚体

# 通过键盘操作小球

1. 给主角创建脚本，用来控制小球的移动
2. 代码中创建Rigidbody对象，通过GetComponent<Rigidbody>()来获取当前组件的刚体
3. 通过调用刚体的AddForce(参数:一个向量)方法来控制小球的移动
4. 通过使用Input.GetAxis(“Horizontal ”)和Input.GetAxis(“Verticla”)来获取键盘上的按键。（默认是WASD和方向键）

# 让相机跟随小球

1. 将Transform声明为public的，然后将小球拖到Transform上，来记录下小球的位置
2. 偏移 = 小球的位置 – 相机的位置；

当小球移动时，小球的位置发生改变，相应的相机的位置也要改变。

相机的位置 = 小球的位置 + 偏移

# 创建小球要吃的食物

1. 创建Prefebs组合箱用来存放食物
2. 使食物旋转：Transform.Rotate(参数:一个向量)

# 碰撞事件

1. OnCollisionEnter(Collision collision)
2. 检测碰撞到的是食物，通过给食物添加tag属性（tag属性就是一个字符串）来区分是不是食物
3. 碰撞器面板中Is Trigger勾选上后，此时组件就为触发器了，就不再是碰撞器了，小球碰到食物也就不会再停顿一下了

# 显示分数

1. 使用Unity.UI的Text显示分数
2. 当食物全部吃完后，显示胜利

# 发布游戏

1. File->Build Setting