

homework5

20337259 叶泽霖

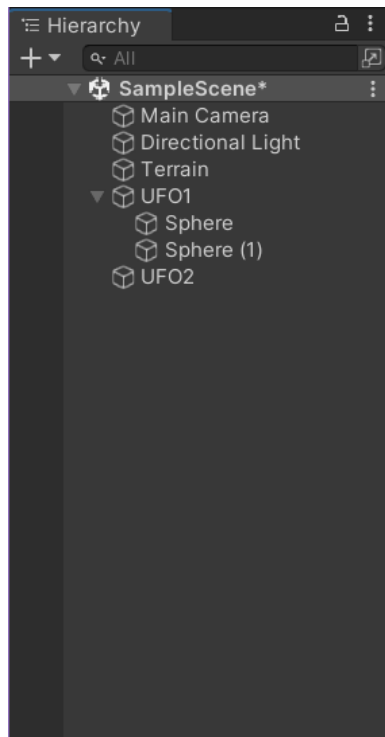
作业要求

- 编写一个简单的自定义 Component
 - 用自定义组件定义几种飞碟，做成预制
 - 参考官方手册 <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Editor.html>
 - 实现自定义组件，编辑并赋予飞碟一些属性

作业实现

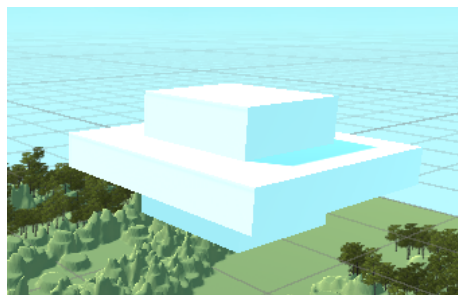
- 新建一个empty object并命名为UFO2

•



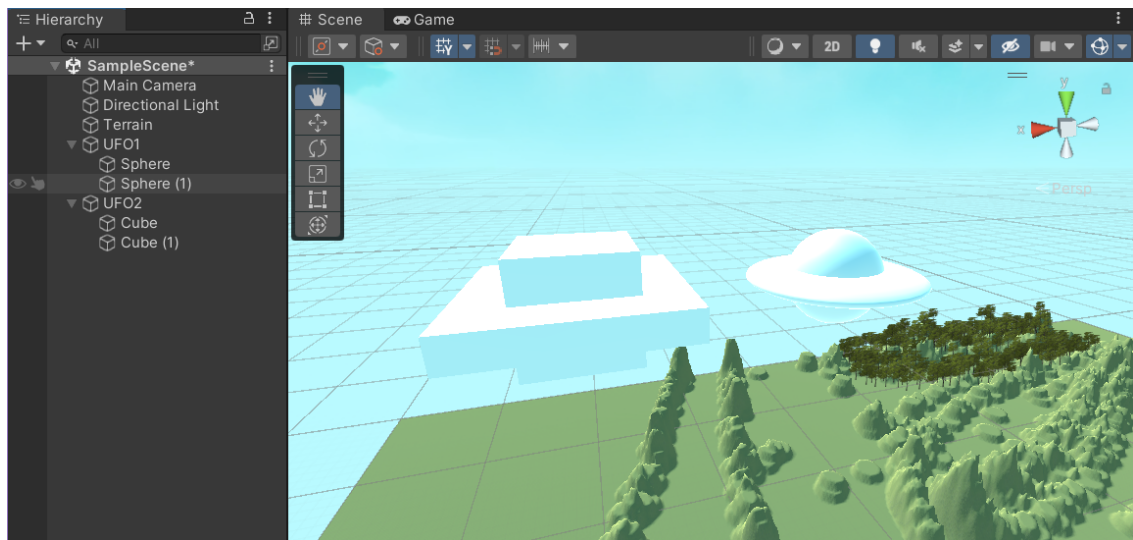
- 新建两个立方体并调整他们的大小形状与位置

•



- 在左边的组件中选中两个立方体并拖入到UFO2中，即可在形状上画出一个方形的飞碟。

•



- 编写脚本以赋予其一些属性

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class UFO : MonoBehaviour
{
    public int speed = 1;
    public int score = 1;
    public Color color = Color.white;
}
```

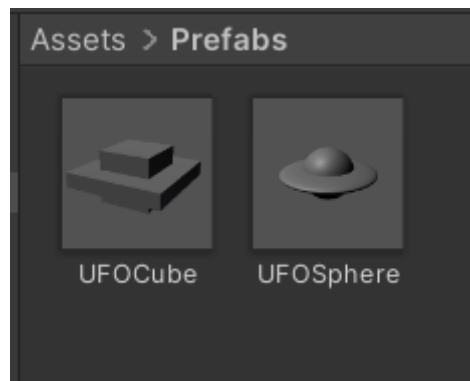
- 将脚本附加在组件上

-

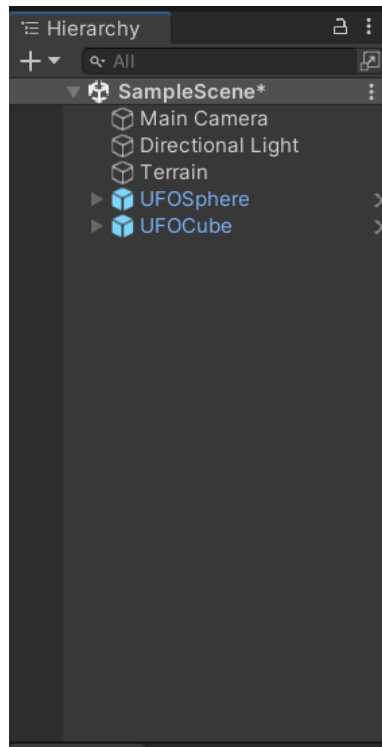


- 将其做成预制件

-



-



- 然后就可以重复使用了

-

