**Unity3D GUI打字机风格脚本**

Posted on 2013年03月11日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 300 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com) GUI打字机风格脚本如下：

var letterPause = 0.2;//定义每个字出现的时间间隔

var sound : AudioClip;//打字机的声音

private var word;//存储你打字机效果想要输出的字的变量

private var Text : String = "My name is Ray Yang.Keep it in your heart!";//你希望打字机效果输出的字

function Start () {

word = Text;//把你输出的字先赋值给word

Text = "";//把你要显示的字先抹除，以便你可以在最初显示的时候显示为空，当然你也可以加上其他字，让他先显示，打字机效果打的字会显示在这个后面

yield WaitForSeconds (2);

TypeText ();

}

function OnGUI () {

GUI.Label (Rect(100,75,250,25),"Please answer my question,who am I?");

GUI.Box (Rect(100,100,250,25),Text);

}

function TypeText () {

for (var letter in word.ToCharArray()) {//做一个循环，定义一个变量letter逐次等于word中的每一个字符

Text += letter;//把这些字赋值给Text

if (sound)//控制声音，出现一个字，发一个声音

audio.PlayOneShot (sound);

yield WaitForSeconds (letterPause);

}

}