**Unity3D中场景距离的判断**

Posted on 2013年03月06日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 304 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中场景距离的判断。很多地方需要用到距离的判断，比如：玩家的攻击范围、玩家视野（视野外的物体不渲染）等等。当进入怪物的警戒范围时，怪物会锁定玩家，并追踪进行攻击。首先，怪物需要获取整个场景中tag为“Player”的所有OBJ，存入数组players中。然后遍历自己和玩家们的距离，一旦出现进入警戒范围的，立即将其锁定为目标，进行追踪。

players = GameObject.FindGameObjectswithTag("player");

如果怪物当前的目标为空，则在Update中，计算其与玩家的距离，寻找目标（小于6m的玩家）。

if(targetPlayer == null){

for（int i = 0； i < playersLength; i++）{

if(vector3.Distance(other.position ， transform.position) < 6){

targetplayer = players[i];

Dosomething.....

break;

}

}

}