**Unity3D教程：鼠标点击转换成触摸**

Posted on 2013年02月06日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 434 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)[**教程**](http://www.unitymanual.com/category/manual)：鼠标点击转换成触摸，触屏做起来麻烦，不能用OnMouse xxx事件，需要自己用RayHit来判断是否按在某个按钮上，逻辑如下：

在LastUpdate里：

1.if(Input.touchCount > 0) 有触摸事件发生继续。

2.Touch th = Input.GetTouch(0); 获取第一个触摸事件。

3.判断是哪类事件：if (th.phase == TouchPhase.Began) began就是对应mouse down。

4.用射线操作 判断触摸点是否有物体。

Ray ray = Camera.main.ScreenPointToRay(th.position);获取触摸点生成射线

RaycastHit hit;

if(Physics.Raycast(ray, out hit,100))

5.判断触摸点物体是否是特定目标，如果是 执行操作

GameObject obj = hit.transform.gameObject;

if (obj.name == “某个按钮")

{

Application.LoadLevel(2);