**Unity3D脚本：依顺序点击物体移动脚本**

Posted on 2013年02月04日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 182 次

RaycastHit hit;

int num=1;

void Update () {

if ( Input.GetMouseButtonDown(0) )

{

if (Physics.Raycast(Camera.mainCamera.ScreenPointToRay(Input.mousePosition), out hit, 100f))

{

if (hit.collider.name == "Cube" + num)

{

//这里播放动画

print(hit.collider.name);

num++;

}

}

}

}