**Unity3D脚本：协同程序与状态机的Update混用设置等待时间**

Posted on 2013年02月04日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 262 次

在代码中使用的混用方法,设置一个空的状态，让它在循环的时候跳到空的状态中 但是不做任何事情，这样就能实现混用，减少update中使用等待时间之类的代码行数。

Update()

{

if(gameState == GameState.game)

{

....

if(Input.GetMouseDown(1)) {

gameState = GameState.wait

StartCoroutine( RoleAttack( ) ); //此时Update仍在执行,不过跳到了GameState.wait中，所以什么也没做

//RoleAttack 也正确的执行了并且只执行了一次，正确的等待了2秒

}

....

}

else if(gameState == GameState.wait)

{

//do nothing

}

}

IEnumerator RoleAttack()

{

.....

yield return new WaitForSeconds(2);

//最后记得改变状态回来

gameState = GameState.game ; // 跳回循环中

}