**Unity3D脚本：快速判断手势是上下左右**

Posted on 2013年01月28日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 597 次

在移动平台中开发，滑动手势的拾取和判断很常见。在这使用最简单的首尾两点的连线来判断手指滑动的方向：这里记为slideVelocity。当一个方向为东北或者西北上面时，记为“向上滑”。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | Vector2 slideDirection = endPos - startPos; |
| 02 |  |
| 03 | **float** x = slideDirection.x, y = slideDirection.y; |
| 04 |  |
| 05 | **if**(y < x && y > -x) *// 向右滑* |
| 06 |  |
| 07 | { |
| 08 |  |
| 09 | type = GestureType.RIGHT; |
| 10 |  |
| 11 | } |
| 12 |  |
| 13 | **else** **if**(y > x && y < -x) *// left { type = GestureType.LEFT; } else if(y > x && y > -x) // up* |
| 14 |  |
| 15 | { |
| 16 |  |
| 17 | type = GestureType.UP; |
| 18 |  |
| 19 | } |
| 20 |  |
| 21 | **else** *// down* |
| 22 |  |
| 23 | { |
| 24 |  |
| 25 | type = GestureType.DOWN; |
| 26 |  |
| 27 | } |

原理即为数学里面的线性规划，y = x 和 y = -x把坐标轴划分为一个米字型，然后对对应区域进行识别。