**Unity3D脚本：记录操作过程并与正确步骤对比、自动进行判读**

Posted on 2013年02月08日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 251 次

空场景上直接加给任意物体。如果按照顺序点则为正确，不按顺序点，则为错误。

[**Unity**](http://www.unitymanual.com)脚本如下：

var xuhao:int;  
var jilu:String;  
var zhengq:String;  
var panfen:String;  
var panfaa:String;  
var panfbb:String;  
var panfcc:String;  
var panfdd:String;  
var panfee:String;  
var neirong=Array();  
var pandu:boolean;  
function Start () {  
xuhao=0;  
zidong=0;  
pandu=false;  
}  
function OnGUI ()  
{  
GUI.TextArea(Rect(110,50,100,600),"您的答案:"+jilu);  
GUI.TextArea(Rect(210,50,100,600),"正确答案\n"+zhengq);  
if(pandu==true)  
{  
GUI.TextArea(Rect(310,50,100,600),"自动判读:\n"+panfaa+"\n"+panfbb+"\n"+panfcc+"\n"+panfdd+"\n"+panfee);  
}  
if(GUI.Button(Rect(10,10,100,30),"第一步"))  
{  
xuhao++;  
jilu=jilu+"\n"+xuhao+":第一步";  
}  
if(GUI.Button(Rect(120,10,100,30),"第二步"))  
{  
xuhao++;  
jilu=jilu+"\n"+xuhao+":第二步";  
}  
if(GUI.Button(Rect(230,10,100,30),"第三步"))  
{  
xuhao++;  
jilu=jilu+"\n"+xuhao+":第三步";  
}  
if(GUI.Button(Rect(340,10,100,30),"第四步"))  
{  
xuhao++;  
jilu=jilu+"\n"+xuhao+":第四步";  
}  
if(GUI.Button(Rect(450,10,100,30),"第五步"))  
{  
xuhao++;  
jilu=jilu+"\n"+xuhao+":第五步";  
}  
if(GUI.Button(Rect(560,10,100,30),"重新开始"))  
{  
xuhao=0;  
jilu="";  
zhengq="";  
pandu=false;  
panfaa="";  
panfbb="";  
panfcc="";  
panfdd="";  
panfee="";  
}  
if(GUI.Button(Rect(670,10,100,30),"正确答案"))  
{  
zhengq="1：第一步\n2：第二步\n3：第三步\n2：第四步\n5：第五步";  
}  
if(GUI.Button(Rect(770,10,100,30),"自动判读"))  
{  
pandu=true;  
}  
if(xuhao==1)  
{  
neirong[0]=jilu;  
if(neirong[0]!="\n1:第一步")  
panfaa="第一步错误";  
else panfaa="第一步正确";  
}  
if(xuhao==2)  
{  
neirong[1]=jilu;  
if(neirong[1]!=neirong[0]+"\n2:第二步")  
panfbb="第二步错误";  
else panfbb="第二步正确";  
}  
if(xuhao==3)  
{  
neirong[2]=jilu;  
if(neirong[2]!=neirong[1]+"\n3:第三步")  
panfcc="第三步错误";  
else panfcc="第三步正确";  
}  
if(xuhao==4)  
{  
neirong[3]=jilu;  
if(neirong[3]!=neirong[2]+"\n4:第四步")  
panfdd="第四步错误";  
else panfdd="第四步正确";  
}  
if(xuhao==5)  
{  
neirong[4]=jilu;  
if(neirong[4]!=neirong[3]+"\n5:第五步")  
panfee="第五步错误";  
else panfee="第五步正确";  
}  
}