[unity3d android的“摇一摇”+震动效果](http://blog.csdn.net/nateyang/article/details/7603912)

分类： [unity3D初步篇](http://blog.csdn.net/dlnuchunge/article/category/920746)2012-05-25 23:50 1798人阅读 [评论](http://blog.csdn.net/nateyang/article/details/7603912#comments)(0) [收藏](javascript:void(0);) [举报](http://blog.csdn.net/nateyang/article/details/7603912#report)

       我之前看过有人用android写过“摇一摇”效果，今天我用unity谢谢，都差不多的。没做这个效果之前，我对Input.acceleration的x,y,z值的范围只是[-1,1],也没想过失重和超重，而且一直用眼睛来观察值的变化，结果发现“没变”，后来有个高手提醒我失重和超重，所以我就写了两个函数检测了一下，我用力摇和抖动手机，发现x,y,z值的范围大致都在[-4,4]之间，在这个范围内，你摇的越快值变化的越大，所以我们只用求相对时间里面变化的值大于某一个值就可以达到“摇一摇”的效果了。

   注：手机的震动效果直接用iPhoneUtils.Vibrate();

**[java]** [view plaincopyprint?](http://blog.csdn.net/nateyang/article/details/7603912)

1. var old\_y:**float**=0;
2. var new\_y:**float**;
3. var max\_y:**float**=0;
4. var min\_y:**float**=0;
5. var d\_y:**float**=0;
6. function Update () {
7. new\_y=Input.acceleration.y;
8. d\_y=new\_y-old\_y;
9. old\_y=new\_y;
10. **if**(Input.GetKey(KeyCode.Escape)){
11. Application.Quit();
12. }
14. }
15. var i:**int**;
16. function OnGUI(){
17. GUI.Label(Rect(100,100,100,100),"g:"+Input.acceleration+"d\_y:"+d\_y);
18. GUI.Label(Rect(100,210,100,100),"i:"+i);
19. **if**(d\_y>2){
20. i++;
21. iPhoneUtils.Vibrate(); //手机的震动效果
22. }
23. }