**临时关闭脚本的原理代码**

Posted on 2013年04月02日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 193 次

可以说协程是一个至关重要的功能，大部分牵涉到过程和延迟处理的时候都需要用到，下面是一个临时关闭脚本的原理代码：

void OnTriggerEnter(Collider other)  
{  
if(other.gameObject.name != "Player") return; //skips the rest of the function if something else entered the trigger besides what we want to actually trigger the event  
StartCoroutine(MyCoroutine());  
}  
IEnumerator MyCoroutine()  
{  
//disable the desired script here //关闭  
yield return new WaitForSeconds(10F);//等待10s  
//enable it here//再打开  
}