**如何检测Unity3D中的Gameobject的destroy事件来触发其他操作？**

Posted on 2013年02月26日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 269 次

假如[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中游戏的魔法有一个持续时间效果，例如火墙，火墙已经做成了Prefab，那么如何在这个prefab生成的gameobject消失（destroy）的时候得到这个事件通知，如何给每个魔法设置刚体来做碰撞冲突检测？

魔法特效持续时间控制脚本：

//开始效果后经过destroyTime时间自己结束自己

var destroyTime:float=5;  
var first:boolean = true;  
function Start () {  
Destroy (gameObject, destroyTime);  
}

解决办法如下：

MonoBehaviour.OnDestroy