**游戏开发基础场景的切换**

Posted on 2013年06月04日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 41 次

切换必须具备的有：

1.两个场景或以上。

2.Application.LoadLevel(x)//x可以是场景名或者是场景号。

3.那就是一个事件触发。

把以下代码绑定在第一个场景（menu）里面；

DontDestroyOnLoad(this);//这个作用是场景切换时，一下代码不撤销，而不是场景中的游戏对象不撤销。

Application.Quit(); 退出

代码如下：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **using** UnityEngine; |
| 02 | **using** System.Collections; |
| 03 |  |
| 04 | **public** **class** menu : MonoBehaviour { |
| 05 |  |
| 06 | **bool** flag; |
| 07 | **void** Start () { |
| 08 | DontDestroyOnLoad(**this**);*//这个作用是场景切换时，一下代码不撤销* |
| 09 |  |
| 10 | [html] view plaincopyprint? |
| 11 |  |
| 12 | flag=**true**; |
| 13 | } <!--DVFMTSC--> Unity3D教程手册 |
| 14 |  |
| 15 | **void** Update () { |
| 16 | **if**(Input.GetKeyDown(KeyCode.Space)){ |
| 17 | **if**(flag){ |
| 18 | flag=**false**; |
| 19 | } |
| 20 | **else**{ |
| 21 | flag=**true**; |
| 22 | } |
| 23 | } |
| 24 | } |
| 25 | **void** OnGUI(){ |
| 26 | **if**(!flag){ |
| 27 | **return**; |
| 28 | } |
| 29 | **if**(GUI.Button(new Rect(Screen.width/2-50,Screen.height/2-30,40,60),"yaya1")){ |
| 30 | Application.LoadLevel(1); |
| 31 | } |
| 32 | **if**(GUI.Button(new Rect(Screen.width/2,Screen.height/2-30,40,60),"yaya2")){ |
| 33 | Application.LoadLevel(2); |
| 34 | } |
| 35 | **if**(GUI.Button(new Rect(Screen.width/2+50,Screen.height/2-30,40,60),"Quit")){ |
| 36 | Application.Quit(); |
| 37 | } |
| 38 | } |
| 39 | } |