**碰撞常用代码分析及脚本**

Posted on 2013年04月12日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 231 次

碰撞常用代码分析及脚本

1.基本的碰撞检测代码：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | function OnCollisionEnter（theCollision : Collision）{ |
| 02 |  |
| 03 | **if**（theCollision.gameObject.name == “Floor”）{ |
| 04 |  |
| 05 | Debug.Log（“Hit the floor”）； |
| 06 |  |
| 07 | }**else** **if**（theCollision.gameObject.name == “Wall”）{ |
| 08 |  |
| 09 | Debug.Log（“Hit the wall”）； |
| 10 |  |
| 11 | } |
| 12 |  |
| 13 | } |