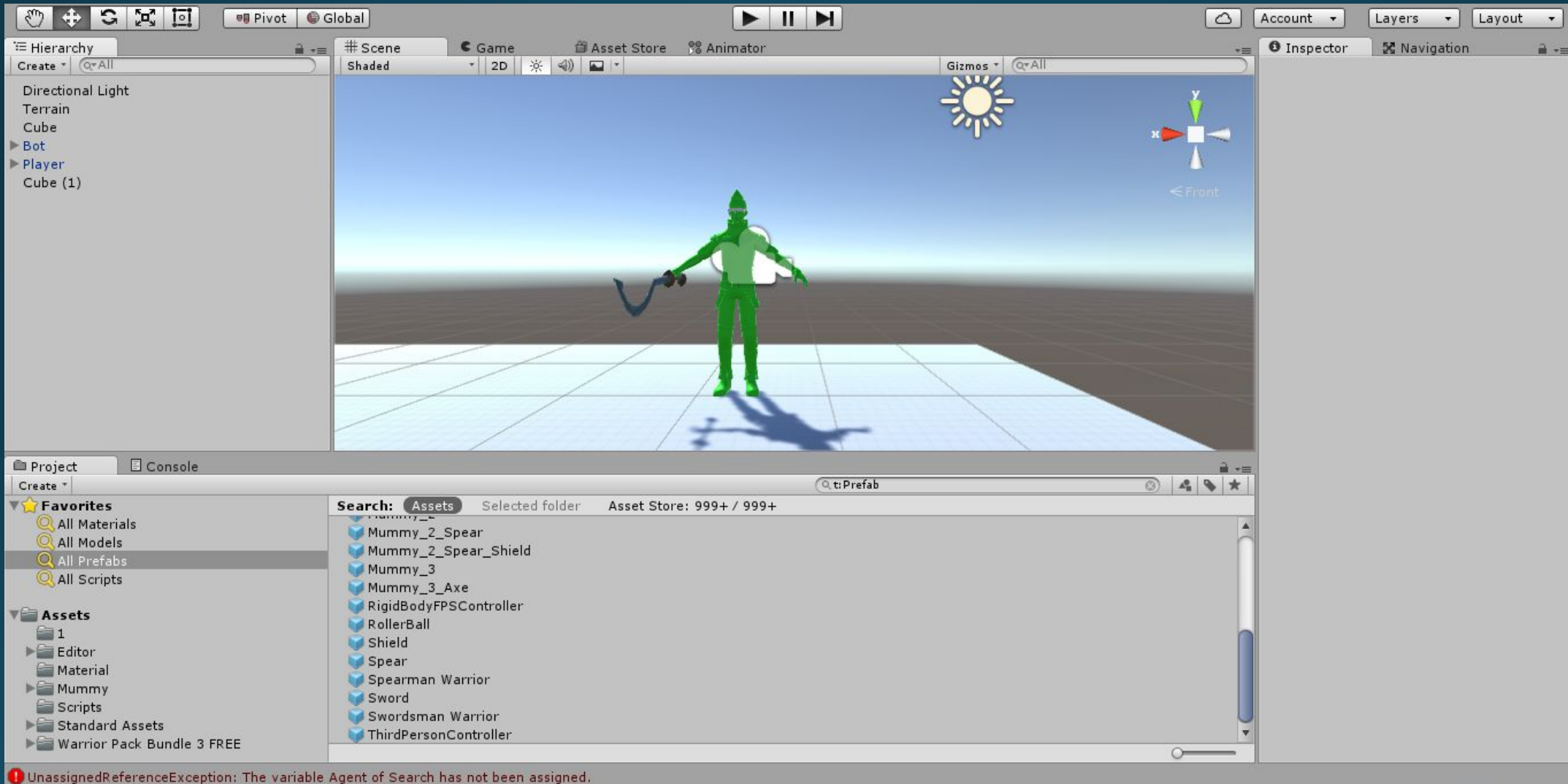




**Создание автономных
персонажей.**

Unity скрипты

Для работы необходимы скрипты: Search и Game; Объекты: Player и Bot.



Unity скрипты

Изменяем скрипт Game, добавляем удары персонажа и удары для Мумии.

Персонаж

```
void Update () {  
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Z))  
    {  
        Player.GetComponent<Animator>().SetTrigger("a1");  
    }  
    if (Input.GetKeyUp(KeyCode.Z))  
    {  
        Player.GetComponent<Animator>().SetTrigger("i1");  
    }  
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.X))  
    {  
        Player.GetComponent<Animator>().SetTrigger("a2");  
    }  
    if (Input.GetKeyUp(KeyCode.X))  
    {  
        Player.GetComponent<Animator>().SetTrigger("i2");  
    }  
}
```

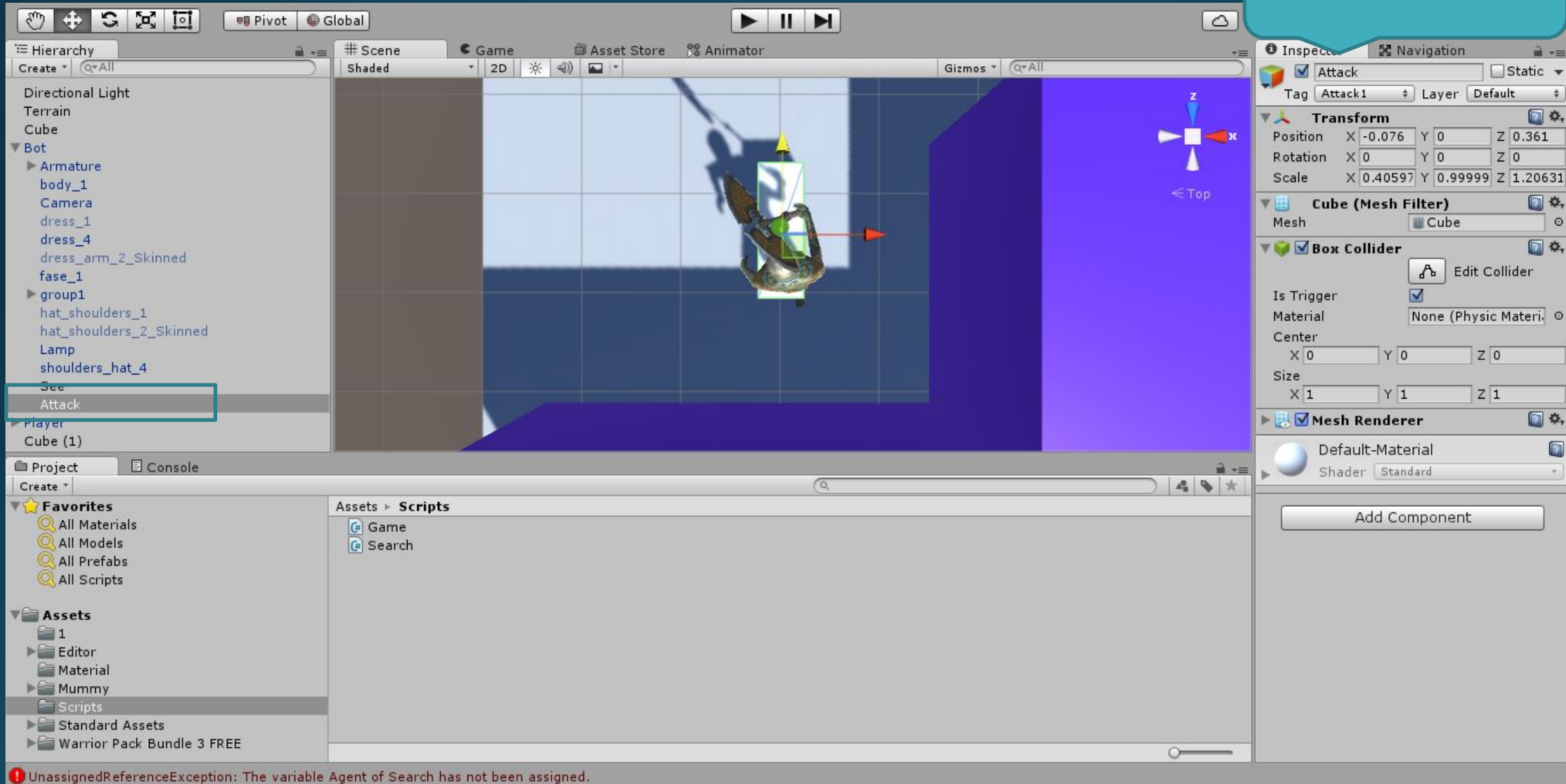
Мумия

```
void OnTriggerStay(Collider other)  
{  
  
    if (other.tag == "Attack1")  
    {  
  
        Bot.GetComponent<Animator>().SetTrigger("idle");  
        Bot.GetComponent<NavMeshAgent>().enabled =  
false;  
        Bot.GetComponent<Animator>().SetTrigger("a1");  
        Bot.GetComponent<Animator>().SetTrigger("i1");  
        Bot.GetComponent<NavMeshAgent>().enabled =  
true;  
    }  
  
}
```

Unity скрипты

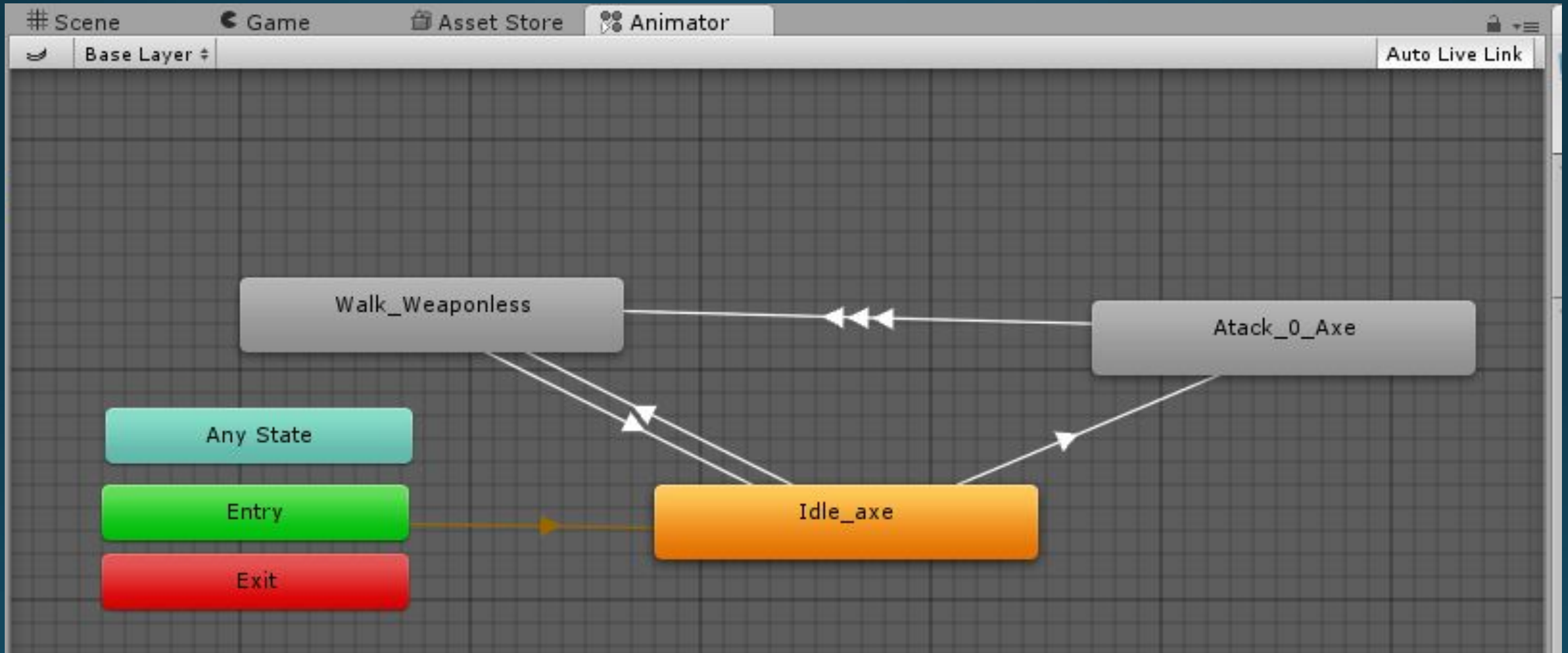
У мумии задаём триггер позволяющий видеть соперника.

Ter – Attack 1



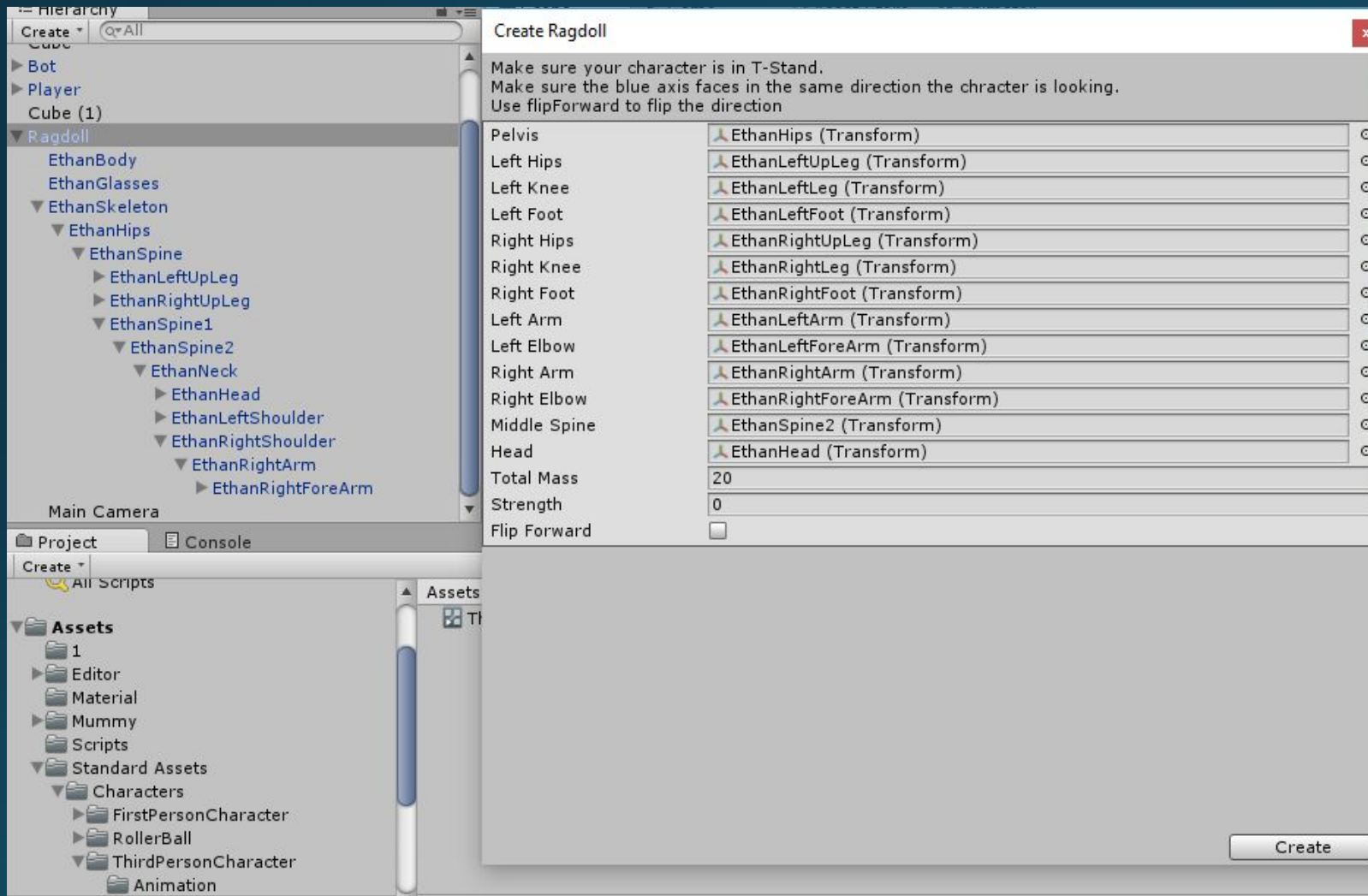
Unity скрипты

Аниматор Мумии.



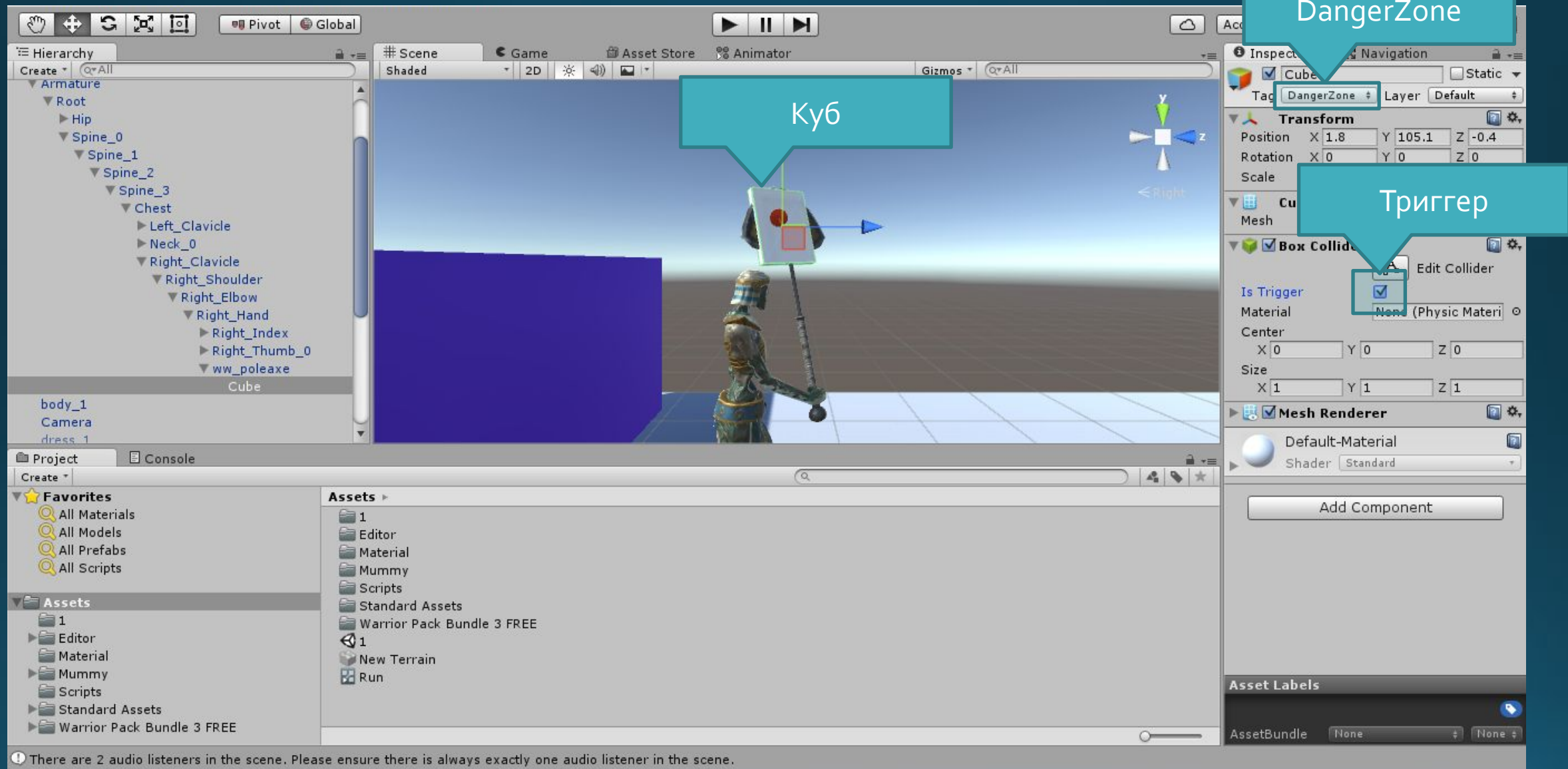
Unity скрипты

Создайте Ragdoll Игрока (дублируем персонажа, удаляем все элементы выполняем команду GameObject – 3d Object - Ragdoll).



Unity скрипты

Задаём DangerZone на топор мумии.



Unity скрипты

Задаём в скрипт Game ещё переменные Ragdoll, kill и Weapon и изменяем его.

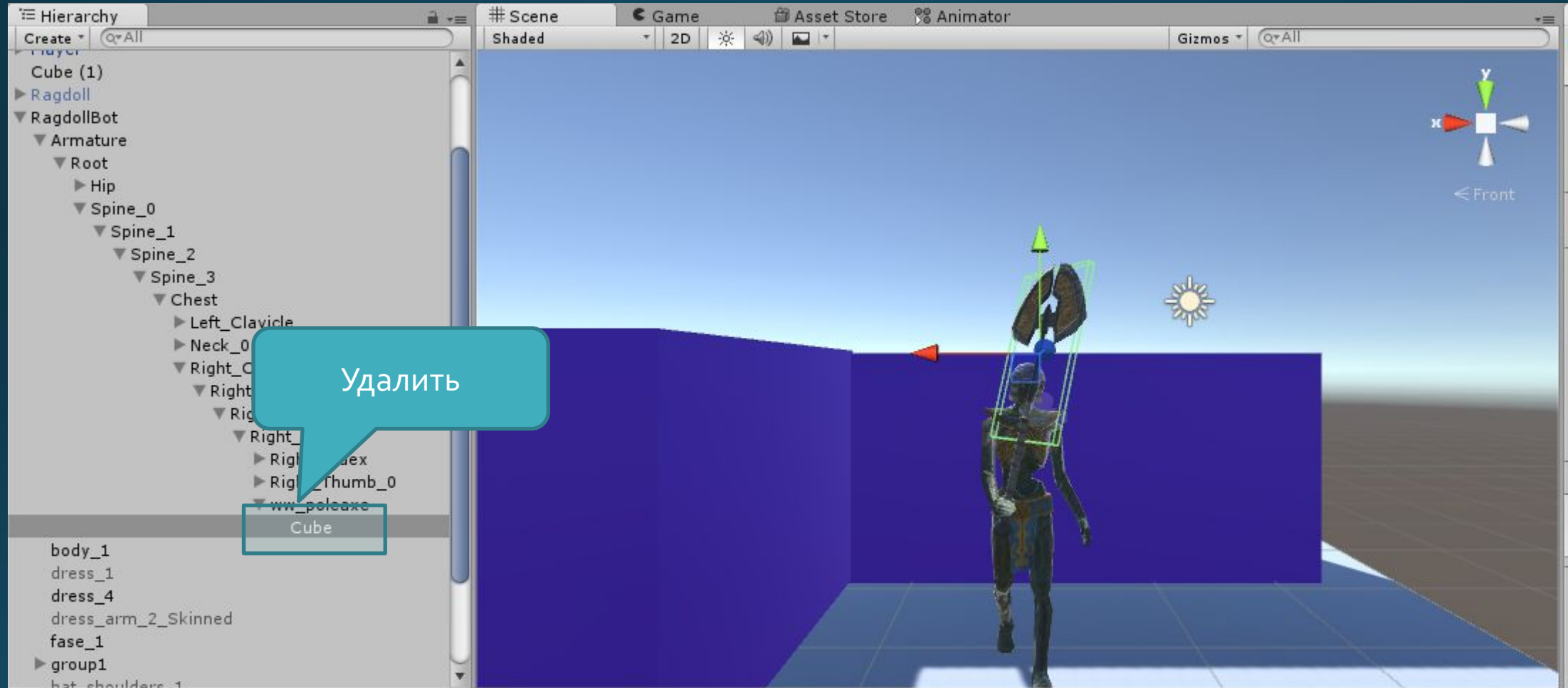
```
using UnityEngine;
using System.Collections;
public class Game : MonoBehaviour {
    public GameObject Player;
    public GameObject Bot;
    public GameObject Ragdoll;
    private bool kill = false;
    void Start () {
```

Kill определяет
находимся ли мы в зоне
атаки, Weapon
активизирует оружие
игрока в момент удара.

```
void OnTriggerEnter(Collider other)
{
    if (other.tag == "See")
    {
        Bot.GetComponent<NavMeshAgent>().enabled = true;
        Bot.GetComponent<Animator>().SetTrigger("walk");
    }
    if ((other.tag == "DangerZone") && (kill))
    {
        Player.SetActive(false);
        Ragdoll.transform.position = Player.transform.position;
        Ragdoll.transform.rotation = Player.transform.rotation;
        Ragdoll.SetActive(true);
    }
}
void OnTriggerStay(Collider other)
{
    if (other.tag == "Attack1")
    {
        Bot.GetComponent<Animator>().SetTrigger("idle");
        Bot.GetComponent<NavMeshAgent>().enabled = false;
        Bot.GetComponent<Animator>().SetTrigger("a1");
        Bot.GetComponent<Animator>().SetTrigger("i1");
        Bot.GetComponent<NavMeshAgent>().enabled = true;
        kill = true;
    }
}
```

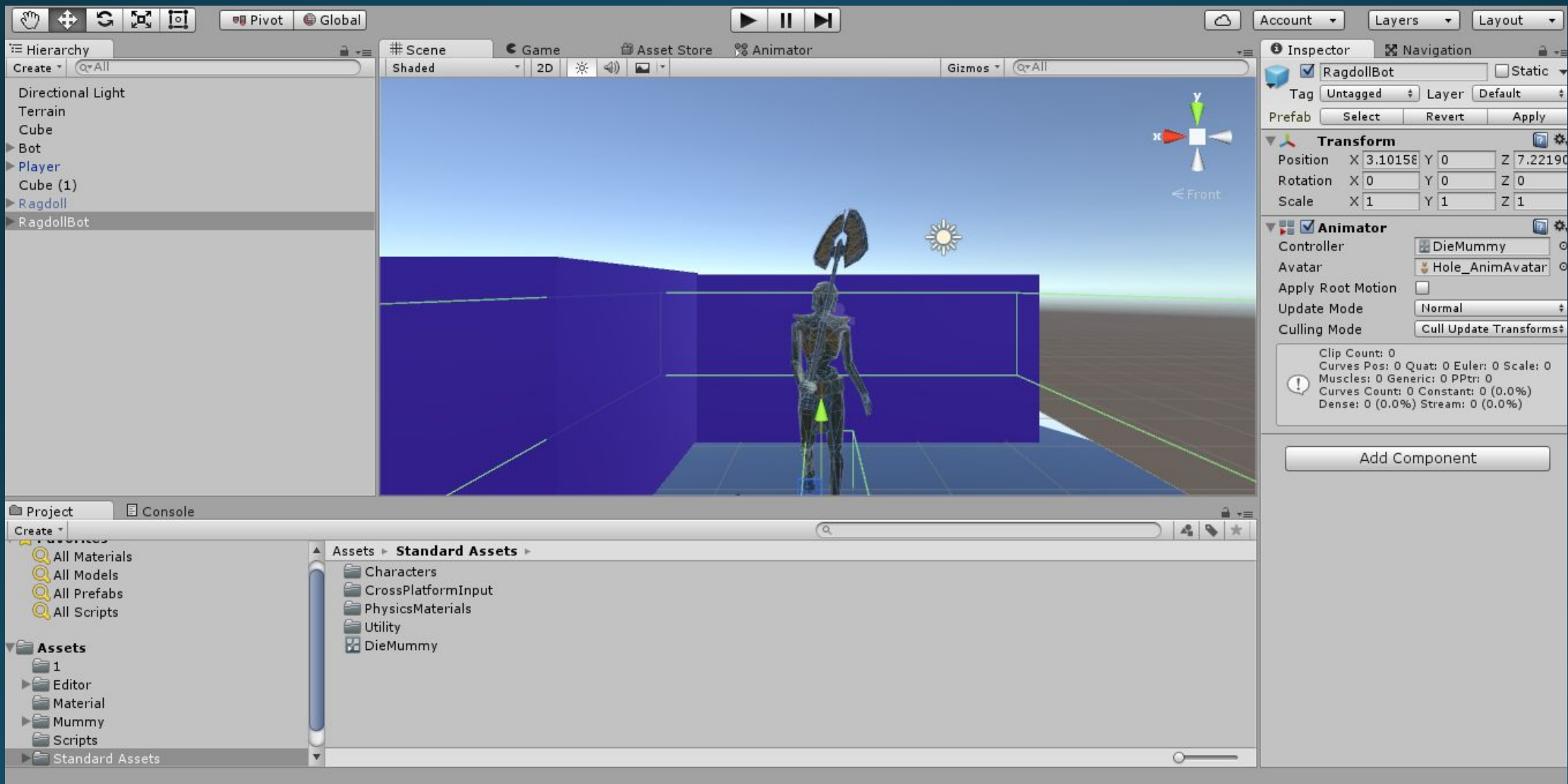
Unity скрипты

Создадим RagdollBot для мумии через анимацию и удаляем из него куб, установленный на топоре.



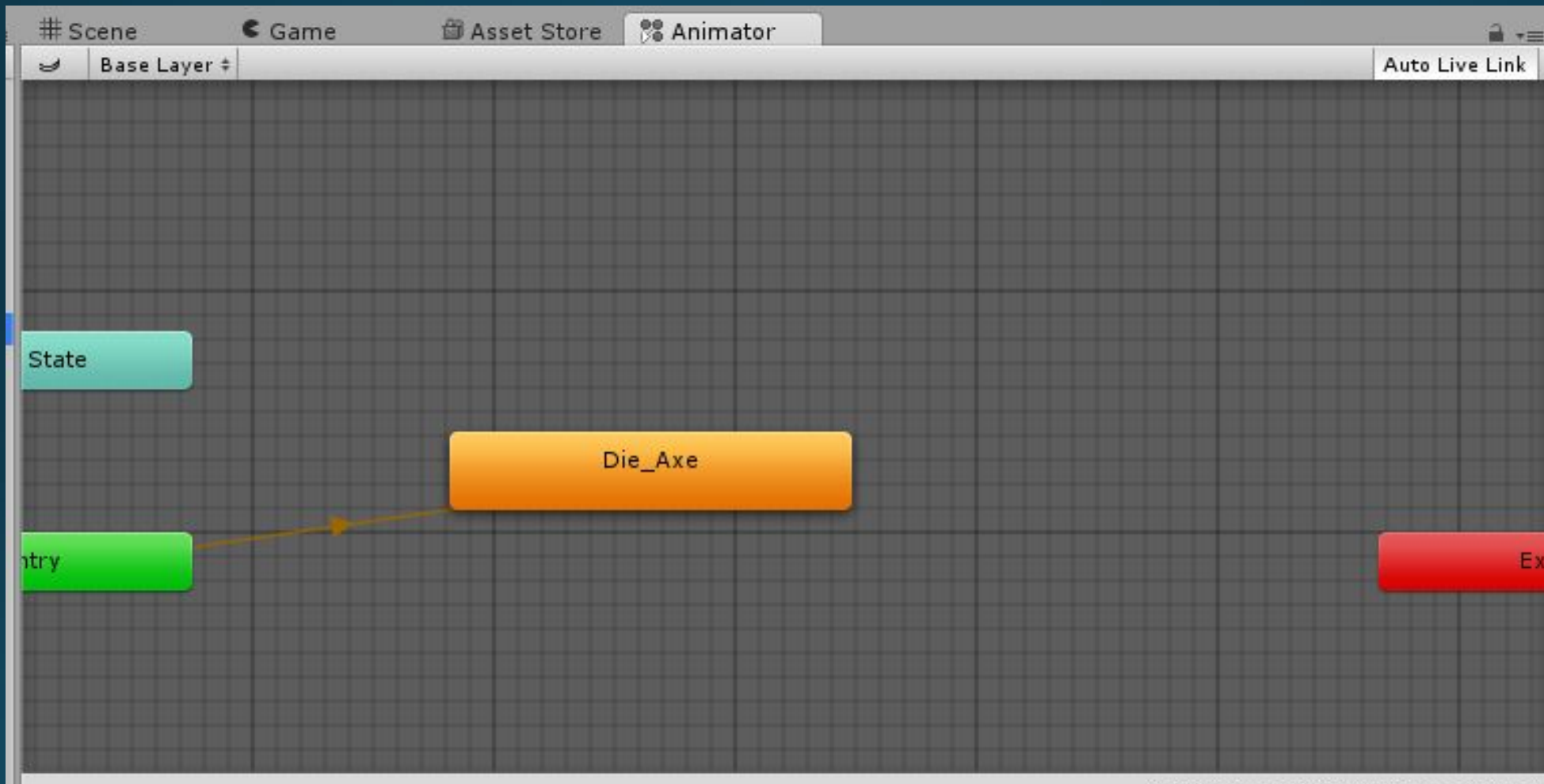
Unity скрипты

Создадим аниматор контроллер DieMummy.



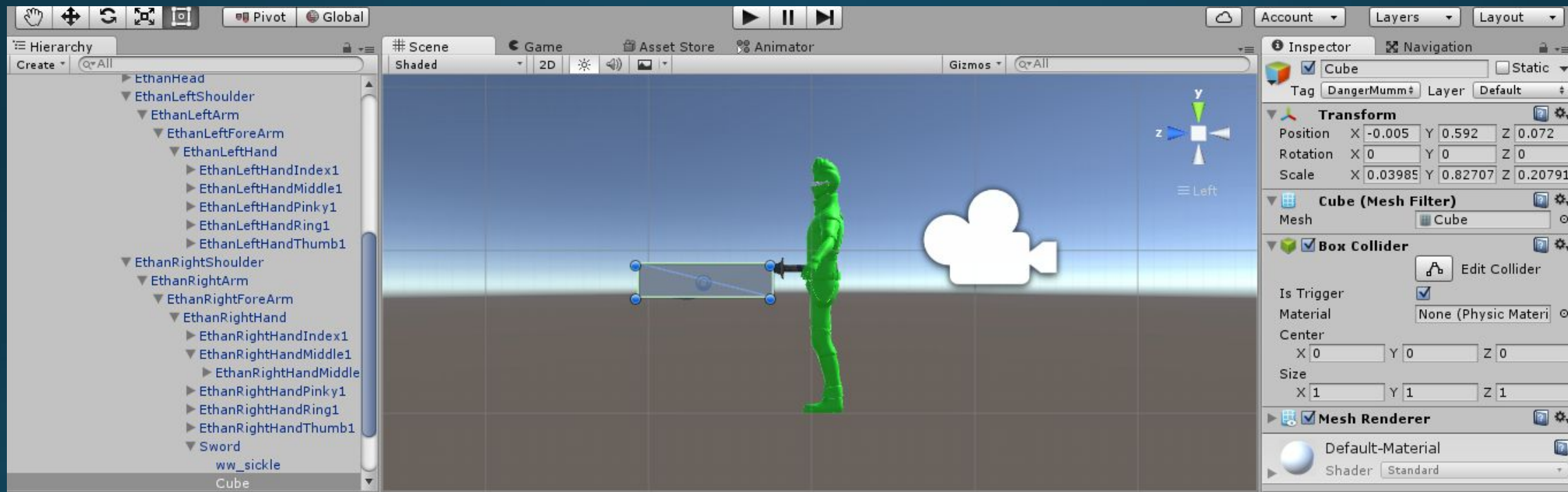
Unity скрипты

Изменим Animator Controller - DieMummy.



Задайте Куб на оружие игрока и укажите ему триггер DangerMummy.

Задайте Куб на оружие игрока и укажите ему триггер DangerMummy.



Unity скрипты

Создайте скрипт KillMummy и поместите его на мумию.

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class KillMummy : MonoBehaviour {
    public GameObject Bot;
    public GameObject Ragdoll;

    void Start () {
    }
    void Update () {
    }
    void OnTriggerEnter(Collider other)
    {
        if (other.tag == "DangerMummy")
        {
            Bot.SetActive(false);
        }
    }
}
```