

# Unity

## Was ist ein Trigger bzw. Trigger-Collider in Unity?

- Ein Trigger bzw. Trigger-Collider wird in Unity verwendet, um zu erkennen, wenn ein **Objekt** sich in den Bereich eines anderen Objektes hineinbewegt (z.B. wenn ein Spieler einen bestimmten Waypoint erreicht hat).
- In Unity können Sie bei einem **Collider** die Option **Is Trigger** aktivieren, damit sich dieser als Trigger verhält.
- In diesem Fall wird die **Kollisionserkennung** der Physik-Engine ignoriert.
- Stattdessen lässt der Collider zu, dass andere Collider in seinen Bereich gelangen, und führt dann entsprechende Trigger-**Methoden** aus.

Eindeutige ID: #2416

Verfasser: Christian Steiner

Letzte Änderung: 2020-12-04 20:32