

Player

这个类最复杂，应2个人来完成：

- FlipController()
控制转向
- Movement()
控制角色移动，不能跳
- Attack()
控制角色攻击
- AnimatorControllers()
控制玩家动画
- CollisionCheck() 检测是否碰撞墙体，怪物
- KeyCollect()
收集钥匙后改变持有钥匙数量
- Reverse()
反转重力

Enemy

- Attack()
怪物攻击

Platform

- Frozen()
弹幕打中平台结冰

DoorController

- OnTriggerEnter2D(Collider2D other)
通关触发器，钥匙够了按f开门通关

类图

