intro.md 2025-02-07

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

- CollsionCheck() 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

DoorControllor

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

类图

intro.md 2025-02-07

Enemy	
- Attack()	

Platform

- Frozen

DoorControllor

- OnTriggerEnter2D(Collider2D other)

Player

- FlipController()
- Movement()
- Attack()
- AnimatorControllers()
- CollsionCheck()
- KeyCollect()
- Hitted()
- Reverse()