Chest技术文档

**一，界面结构拆分**

Hierarchy结构

1. Canvas

用来显示按钮以及游戏界面

子组件（1）GameView

显示游戏界面，界面中有一张宝箱卡片（Card）用来获取金币，以及一个显示目前玩家获得金币总数的（TotalCoins）

子组件（2）Button

点击按钮开始游戏

1. CoinsManager

用于计算获得硬币数量，生成硬币特效并且移动到指定位置。

子组件：CoinsManager.cs

Prefabs

1. CoinPrefab

带特效的硬币

1. ParticalEddect

宝箱特效

1. Text

文本

**二，代码结构**

**（1）ButtonPressed.cs**

点击卡片的获得金币按钮，计算此次点击获得硬币数量，并且根据硬币数量生成对应Text文本（+15）。调用**CoinsManager.cs**中的AddCoins方法事例化特效

**（2）CoinsManager.cs**

1. 根据ButtonPresses.cs发送的硬币数量调用Animate方法实例化CoinPrefab

并且使用Dotween 动画组建使硬币实例移动到TotalCoins，最后通过协程控制硬币逐个生成

1. **GetStart.cs**

点击按钮显示游戏画面并且隐藏开始按钮