## IndieGame

1提前找队友 1策划2程序2美术

2做一个版本控制/管理 SVN/SmartGit

3提前考虑队伍擅长的方向（2D/3D）

4做一些游戏基础框架，2D平台，2D卷轴

## 项目结构

Audio

Animator

Animation

Image（Character/Environment/Props）

Scripts（）

Scenes

Prefabs

## 分工合作

美术

画图 动画 尺寸确定

场景素材

道具素材

人物素材

## 动画-人物动画

人物尺寸64\*64，之后使用GlowIT拼接大图

人物动画种类

Idle

Run

JumpStart

Fall

JumpLand

Hurt

\*Turn

在Hireachy窗口中选择的GameObject，身上挂载的Animation将会在Scene中播放

选择GameObject，打开Animation面板，左上角AnimationClip下来菜单CreateNewClip

不同的Animation Clip需要有Animator进行控制播放

Animator属性

float-SpeedX

float-SpeedY

Hurt

## 程序-玩家输入 PlayerInput

Update刷新

Input.GetKey()

## 程序-人物控制 CharacterBehaviour

RigidBody2D

bool faceRight 用来控制角色是否向右，用来翻转角色Sprite

rigidbody.velocity = x;

## 程序-人物属性 CharacterData