第一个Demo有10天时间开发，每2天对一次进度，合并一次分支。

游戏全局变量类MGGlobalDataCenter

暂定字段

rRoleBlood

lRoleBlood

可能还需要一个数据结构方所有的eventId

协议：JSON

主要字段 eventId、param

eventId表示事件类型，string类型。如动作事件、回调事件、UI事件、触发碰撞事件、技能事件等。eventId由被调用方决定。

param 事件携带的参数，根据不同事件有不同的类型

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 动作 | 回调 | UI | 触发碰撞 | 技能 |
| Param | 无 | 成功/失败，msg | 无 | 待定 | 技能Id+技能效果数值(后者用字典类型) |

事件通过MGNotificationCenter类来传递。

需要解决的问题

1.脚本中用代码获得Gameobject和别的脚本的引用。

2.脚本中用代码创建Gameobject并设置相关属性。

工程架构上git上下载，看Assets文件夹里面的文件结构

脚本的生命周期

游戏分3个场景 开始场景 游戏场景 结束场景

layer分3层，背景层，角色层，前景层。

分工：

enqingchen：技能系统，通讯层，MGNotificationCenter和MGGlobalDataCenter以及其他一些全局性的功能。

annyqzhou：角色动画

ericjwzhang：背景层动画

aragornwang：UI相关，包括游戏场景的按钮，开始场景和结束场景。

已完成工作：

1.通讯层。