

Stack Blocks- Complete Game Template

简介

如果你想制作一款类似堆方块的小游戏，那这将是您绝佳的选择。这是一个完整的项目，它包含了图片，音效，代码，特效。您得到之后无需做任何修改就可以打包发布到 Android，IOS，windows 等平台。当然如果您需要对这个资源做修改，也是很简单就可以完成。游戏的机制和玩法就跟视频里面的一样，你可以很轻易的修改方块的颜色，方块的大小，方块的贴图，方块的速度，以及项目里面的任何音效。当然人很快我们将会推出 AR 版本的堆方块，希望您可以喜欢。

主要特征：

1. 完全兼容 IOS ， Android， windows 等 平台
2. 完整项目，包含音效，特效，代码，图片，可以直接打包发布，无需做任何修改
3. 很容易集成到您的项目中，可以很容易的替换对应的素材，以及很容易的修改功能
4. 代码都是有英文注释
5. 完整的文档
6. 每增加一个关卡只需要添加一行数据代码，可以很容易无限的增加你想要的关卡
7. 兼容所有手机分辨率
8. 清爽简洁的 UI 设计
9. 价格便宜

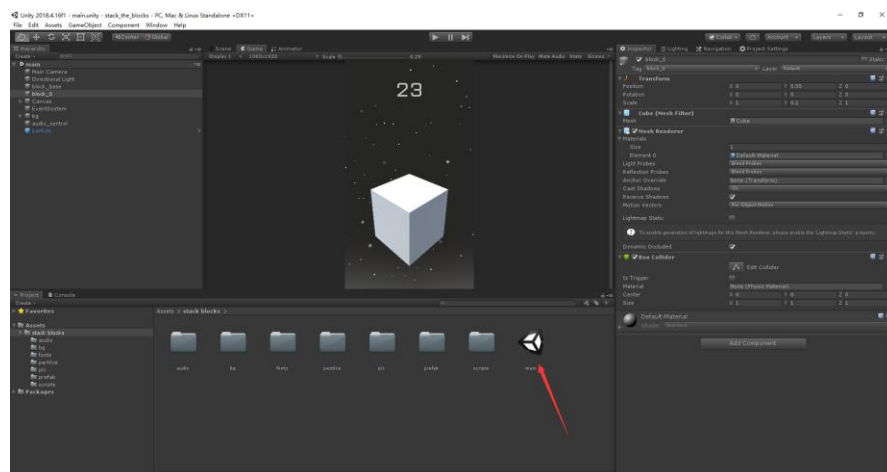
Demo APK Download：

<http://ar.epoching.com/apk/aa.apk>

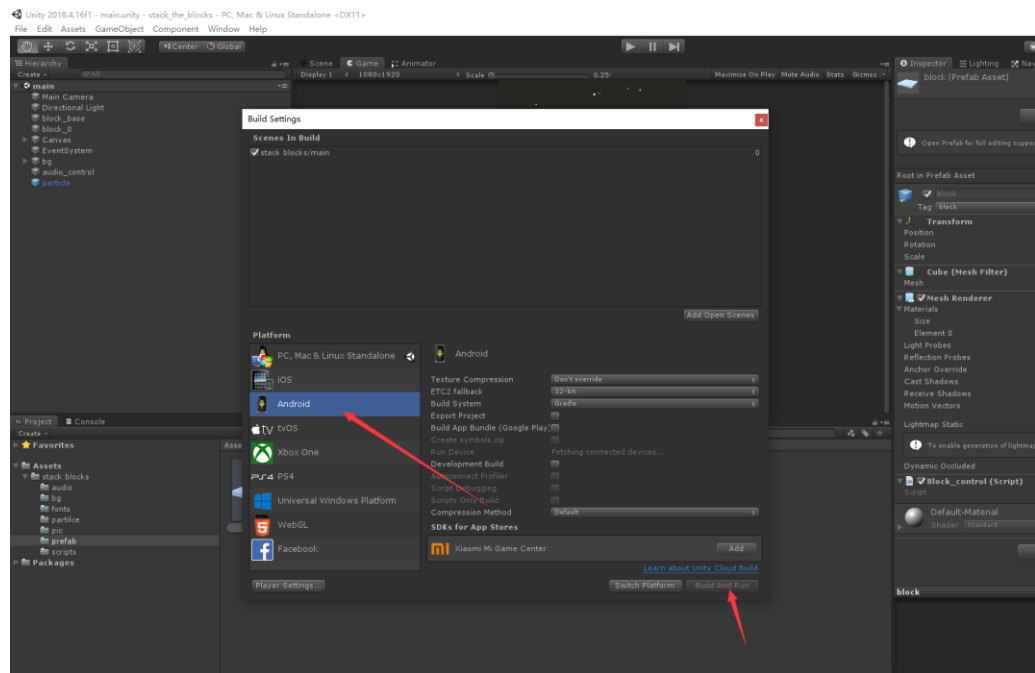
使用方法：

如何运行

找到资源包里面的 main.unity，点击运行即可，路径地址如图所示：

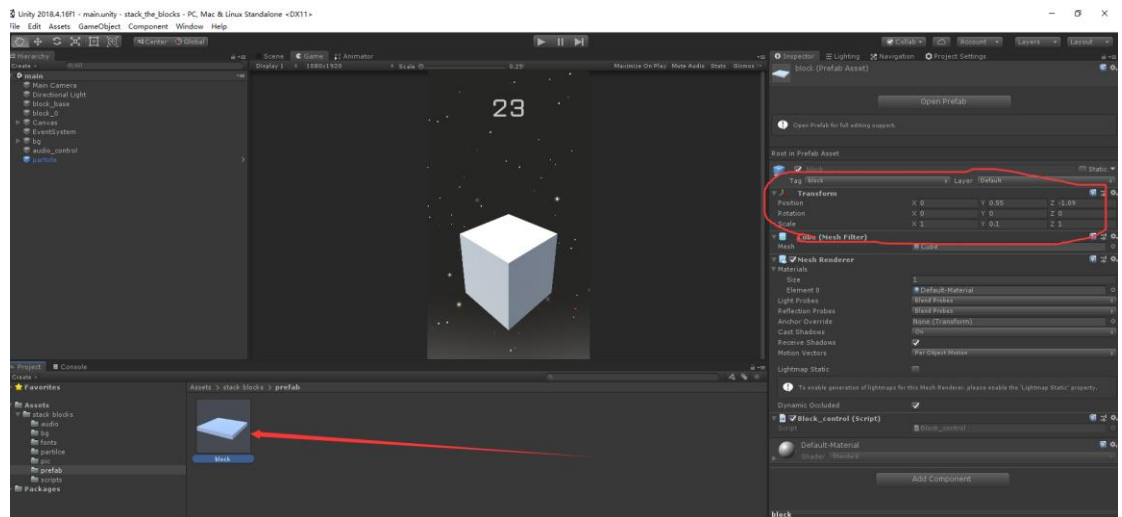


如果你需要打包发布，在 unity 中选择切换到对应的平台，打包发布即可，如下图所示：



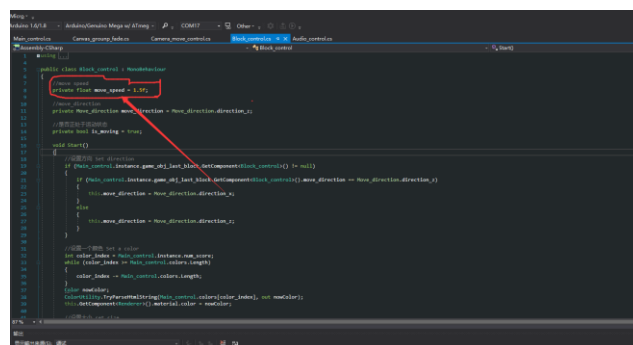
修改方块的大小

打包项目中一个叫 block 的 prefab，找到它修改其到合适大小就可以了，如下图所示：



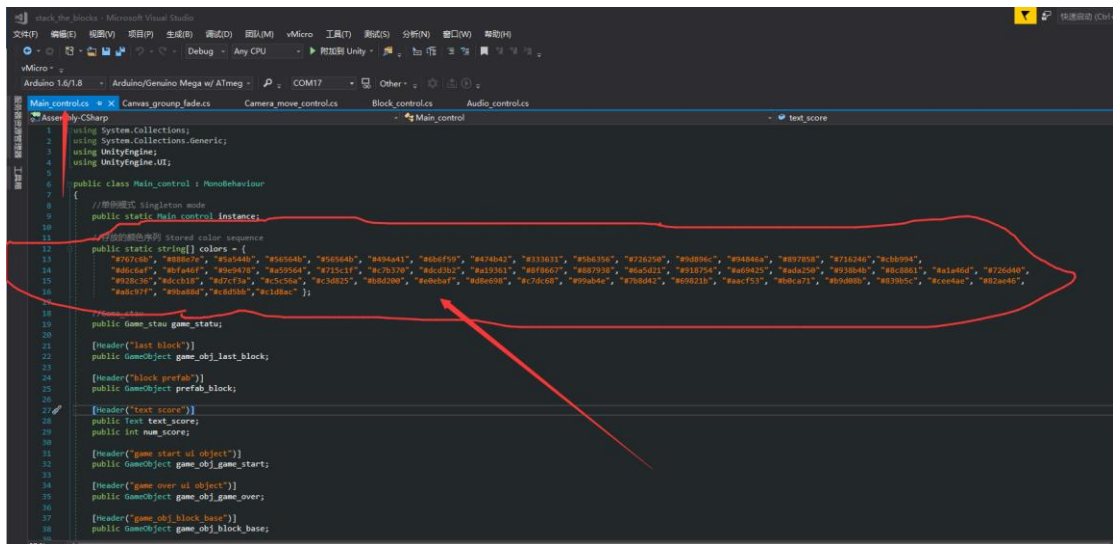
修改方块的运动速度

只需要修改如下代码 “Block_control” 中的 “move_speed” 属性，如下图所示：



修改方块的颜色

在游戏中每一个方块的颜色都是不同，而这些颜色的数值被存放在程序的一个数组中，如果您想要修改任一个方块的颜色只需要修改数组中对应的数值就可以了，如下图所示：



The screenshot shows a C# script named `Main_control` in the `Assembly-CSharp` namespace. The script is part of a project named `Canvas_group_fade.cs`. The script defines a public class `Main_control` that inherits from `MonoBehaviour`. It includes a public static `Main_control` instance and a public static array of strings named `colors`. The `colors` array contains 20 hexadecimal color codes. A red circle highlights the `colors` array, and a red arrow points to it from the right.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class Main_control : MonoBehaviour
{
    //用单例模式 singleton mode
    public static Main_control Instance;

    //方块的颜色序列 stored color sequence
    public static string[] colors = {
        "#f7c78b", "#e8e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0",
        "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0",
        "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0", "#e0e4d0"
    };

    //Game state
    public Game_state game_state;

    [Header("last block")]
    public GameObject game_obj_last_block;

    [Header("block prefab")]
    public GameObject prefab_block;

    [Header("text score")]
    public Text text_score;
    public int num_score;

    [Header("game start ui object")]
    public GameObject game_obj_game_start;

    [Header("game over ui object")]
    public GameObject game_obj_game_over;

    [Header("game obj block base")]
    public GameObject game_obj_block_base;
}
```

联系我们：

如果您在使用过程中有任何疑问或者建议，欢迎随时联系我们 邮箱: sgzxzj13@163.com