

# 10.3说明

张佳和

2023/10/3

## 一、实现内容

1. 黑野猪的巡逻、追逐、停止状态实现，相应配套的动画、预制体实现
- 2.

## 二、其他工作

1. 增加新的Layer用来标识人物的武器，防止敌人追逐武器

## 三、可能出现的bug及解决方案

1. 黑野猪巡逻状态背后受伤后不朝人物追逐  
原因：attack area属于player层被检测，而黑野猪追逐态无法通过受伤更换方向  
解决方法：将attack area归为 player's weapon层
2. 由斜坡上预制体制成的boar1 在平地上乱转  
解决方法：将地面的geometry type设置为polygon即可
3. boar放在地面上却一开始wait，就算isGround设成true,wait设成false也不行  
原因：Boar的update比physicsCheck的update快，且PC的isGround默认初始化为false了？  
解决方法：最新的PC中加了OnEnable，Check为isGround初始化提供保障，不需要再操心