**《怪物猎人》**

**源代码清单**

**V1.0.0**

**广西民族大学**

**编制：王立彬 日期：2021/6/25**

**审核：林妤怡 日期：2021/6/25**

**批准：林妤怡 日期：2021/6/25**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **源代码清单** | | | | | |
| **序号** | **功能模块名** | **程序名** | **程序说明** | **作者** | **备注** |
| 1 | 控制敌人1 | MutantContrller.cs | 控制敌人1的状态机 | 王立彬 |  |
| 2 | 敌人1自动追踪人物 | AICharacterControl.cs | 控制敌人1追踪人物以及切换跑步状态 | Unity官方、王立彬 | 主要做了跑步动画的设置 |
| 3 | 控制敌人2 | MutantContrller1.cs | 控制敌人2的状态机和死亡音效的播放 | 王立彬 |  |
| 4 | 控制敌人3 | MutantContrller2.cs | 控制敌人3的状态机和死亡音效的播放 | 王立彬 |  |
| 5 | 控制敌人4 | MutantContrller3.cs | 控制敌人4的状态机和死亡音效的播放 | 王立彬 |  |
| 6 | 切换场景 | Start.cs | 实现从开始游戏场景到游戏场景的切换以及初始音效和跳转音效的播放 | 邓智华 |  |
| 7 | 控制人物 | ThirdPersonCharacter.cs  ThirdPersonUserControl.cs | 实现对人物状态机的控制 | Unity官方、王立彬 | 主要做了控制人物的攻击和跑步音效 |