MuscleMemory 檔案說明

* **資料夾**

MonoBleedingEdge

New Unity Project

New Unity Project\_Data

* **應用程式**

New Unity Project.exe (程式執行檔)

UnityCrashHandler64.exe

* **應用程式擴充**

UnityPlayer.dll

WinPixEventRuntime.dll

* **程式碼說明**

程式碼存放於New Unity Project /Assets/scripts,以下針對各cs檔進行說明:

ButtonControler.cs:按鈕控制相關

choose level.cs:選擇關卡層級

CurrerntLevel.cs:根據當前關卡層級,改變場景和更動參數

L1Bmuscle.cs:L1B層級的肌肉控制相關

L1Bscore.cs: L1B層級的分數相關

L1Fmuscle.cs: L1F層級的肌肉控制相關

L1Fscore.cs: L1F層級的分數相關

L2Bmuscle.cs: L2B層級的肌肉控制相關

L2Bscore.cs: L2B層級的分數相關

L2Fmuscle.cs: L2F層級的肌肉控制相關

L2Fscore.cs: L2F層級的分數相關

maxscor.cs:若新得到的分數大於原先的分數,就取代它,並在對應的分數格內顯示出來

poke.cs:遊戲模式”戳”相關

scan.cs:遊戲模式”掃描”相關

SetData.cs:設置要存進資料庫的數據

sign\_in.cs:登陸遊戲相關

sql.cs:與資料庫相關(連接,數據傳輸)

Timer.cs:遊戲內的計時器

LangChange.cs:中英切換

WinAndLose.cs:輸贏判定相關

WrongMuscleClick.cs:點擊到錯誤肌肉相關

**若要對遊戲做更改的話:**

建議用Unity2018.4.241f開啟 New Unity Project資料夾,直接在Unity內做更動。

**更動完後要匯出的話:**

<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=4005950> 匯出&說明