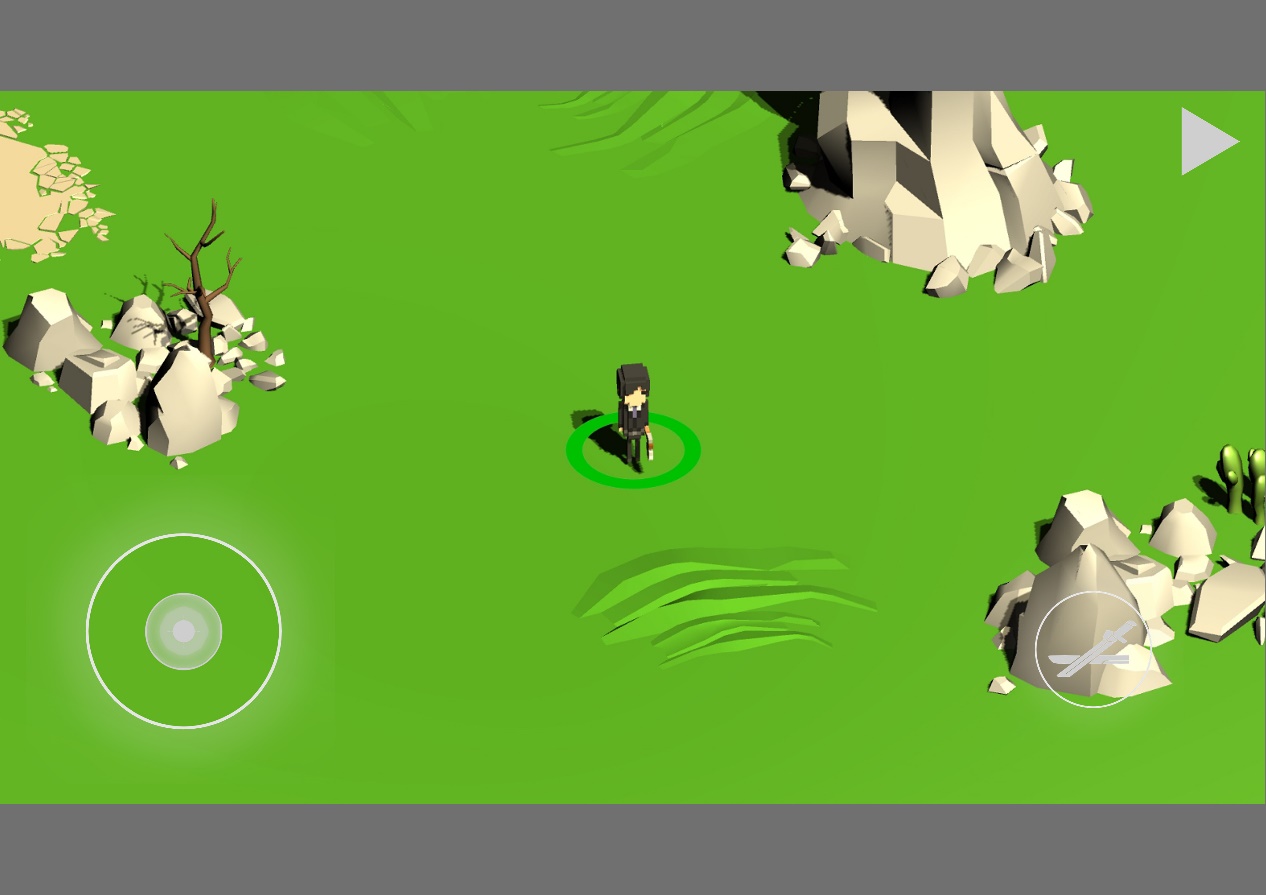
UI布局参考：



一二组地图和人物模型及均使用3d教程中给出的地图和人物模型。地图由地面和墙壁，玩家的移动会被墙壁阻挡，此时角色依旧保持奔跑动作但无法进入墙壁。

第一组任务：

玩家可操控人物有且仅有一个，摄像机视角为45度斜上方视角，且不会相对于地图旋转，且玩家所操控角色永远在画面中心。角色头顶显示有玩家名字。

角色待机动作为静态站立，无其他动作。

移动时为奔跑动作，玩家可以通过屏幕左下角的轮盘摇杆控制角色的移动方向。各个方向无论遥感移动距离，角色移动速度均相等（请留好图形界面可控变量以调整人物的移动速度。为了调试方便，请同时实现按键移动，由wsad控制）。

遥感分为摇杆圆盘和摇杆，当玩家没有点击屏幕左下方时，摇杆保持在摇杆圆盘中央。当王家点击屏幕左下方一定范围时，摇杆移动向玩家点击的方向。若点击范围再摇杆圆盘内，则摇杆位于点击处。若点击范围再圆盘外，摇杆位于摇杆圆盘中心与点击处的连线 和 摇杆圆盘玩边界的交点 相切处。

点击再圆盘外时摇杆位置参考



第二组任务：

玩家可通过屏幕右下方的按钮进行攻击（为了调试方便请同时实现按键J攻击）。攻击时本体无动作，只有身体周围的武器在运动（小刀有过一个向前小范围刺击的运动）。受击时（玩家模型与其他玩家的武器发生碰撞）无动作，直接死亡。死亡后进入10秒钟的等待时间（等待时间留好图形界面可控变量以调整复活等待时间），此时屏幕变灰，正中间上方显示倒计时，摄像机保持在玩家死亡时的位置不可移动。屏幕变灰开始计时的瞬间，角色有倒地的动画，此后倒计时内保持倒地。倒计时结束后，玩家会在进入场景时的出生点复活（摄像机无延迟的回到出生点，先默认初始点为（0，0，0），角色站立待机并可正常游戏。武器素材请使用Assets\RRFreelance\CustomizableWeapons\Prefabs下的Dagger\_Set\_A.prefab

后端组任务：

**联机界面**：打开游戏时，进入初始界面，正中间为名字输入框，下方为开始游戏按钮。当名字输入框不为空时，点击开始按钮连接服务器。连接过程中画面正中间显示Conneting…提示。连接成功后进入**房间界面**，此时画面主体偏左大部分为人员名单，分为左右两列，每列五行，按列将玩家分为两队。新加入的玩家优先加入人数少的队伍。若两队人数相同，优先加入左侧队伍。每个框内只显示玩家名字。画面右侧下方有开始按钮。非房主玩家该按钮为准备，点击后按钮变绿，玩家进入准备状态，此时对应名字框变红。再次点击，退出准备状态，按钮和名字框回到初始颜色，房主玩家按钮为开始游戏，当其他玩家都处在准备状态时点击后所有玩家立即进入角色操控画面（正式开始游戏）。房间场景和游戏场景，画面右上角均有退出按钮。点击后直接退出当前场景，回到联机界面(不会到房间)，美术素材请使用Unity自带的UI，之后我会逐步做完UI并替换。(初始界面参考教程里的初始界面，房间界面人员名单请用Unity自带的UI——text完成。对应位置没有人时，Text内容为汉字“空”)