1.2d动画组件

采用和Unity动画相似的结构，一个动画包含多个剪辑，一次播放一个剪辑。

动画不提供完成时隐藏功能，由使用方处理。

动画使角色移动，这样角色位置变化用曲线描述即可

在实现功能的过程中完善动画组件

翻转：动画在播放过程中，renderer相对于根节点的位置始终是（0, 0, 0），翻转只需要翻转renderer即可。

要求：动画都是朝右的版本

按键系统（待定）

如果要做的的话，就为攻击绑定按键

2d特效组件

翻转：多个剪辑特效的相对位置可能不一样，翻转的时候先翻转特效剪辑的动画，然后通过平移移动剪辑特效

要求：特效都是朝右的版本

2.角色控制

走、跑、跳跃、后跳、

普通攻击、技能攻击

角色反向运动、攻击

3.AI基础

基本状态：待机、走、跑、跳、后跳

攻击状态：施法、攻击

攻击

攻击的蓄力，释放

普通攻击换成通用攻击，攻击伤害

攻击加速

4.AI

5.特效管理

这个范围很广，包括技能特效、buf特效等等

目前没有资源动态删除资源，注意内存影响

特效层级问题：特效位于物体上面，或下面。攻击特效注意与击中物体的位置即可。

5.攻击管理

试想10几个物体在攻击，每秒产生很多攻击

5.战斗场景

场景编辑

场景加载

6.配置表

8.Id规则

角色id：角色类型\*10 + 角色，11,12,12,14鬼剑士，21,22,23,24魔法师

技能id：角色\*100+序号，1101,1102,1103

伤害id：技能id\*100 + 序号，110101,110102

物品id：另起

7.伤害计算方式

100.装备系统（核心）

101.等级系统（核心）

102.换装系统（核心）

103.碰撞

**先ai，完成基本战斗，这包括：**

待机、行走、跑步、跳跃、被击、倒地、后跳

普通攻击、三连击

技能释放（十字斩，裂波斩，上挑）

在此过程中需要：

角色属性配置

所有的攻击（包括治疗）都做成攻击，实现普通攻击、技能释放

攻击配置。

场景加载

完成这些后进行数据配表

完成鬼剑士狂战士，使AI得到完善

完成哥布林等小怪的AI，使AI得到完善

完成一个哥布林关卡地图，使基本战斗完成。

===============================================

1.格挡免除了所有伤害，允许背击破除

2.长方形攻击区域

3.excel竖着读先不做

4.工具生成克隆代码

特效层级问题：只分两个层级：地面，人身上?

动画的颜色变化，透 明度变化，scale变化

霸体

buff也会有对应的特效，特效运动处理部分应该独立出去，而不是嵌在攻击里

从excel读取整型数组时没有处理符号问题

属性攻击（先记着）

异常状态（眩晕，冰冻）

纹理信息载入优化，导出按目录走，信息文件用目录名.txt

鬼剑士：

通用：上挑、裂波斩、三段斩，格挡，受身蹲伏（以后有怪物了做）

剑魂：里鬼，拔刀斩，猛龙断空斩，剑阵

鬼泣：

阿修罗：

狂战：十字斩，暴走增加回避率（大胆的xxx吧），双刀，吸血，不耗mp，抓头，大蹦，怒气爆发，大招（做到攒血气凝聚血刃了）

女法师：

DNF帧位置说明（dnf里Y轴竖直向下）：

帧域

偏移量

