**游戏角色功能探索地图流程图**

图示

描述已自动生成

**功能流程设计说明**

1. 在用鼠标或键盘控制玩家时，游戏默认开始。
2. 通过npc解锁的任务完成的越多，就可以解锁更多/更难的地图探索，在不同的地图场景中难度也不同，体现在隐藏的机关陷阱，怪物的攻击防御能力等。
3. 在该地图场景未成功通关的情况下，生命值会耗尽，系统将自动重新回到地图选择部分，此关卡则记失败处理。
4. 在每个地图关卡中击败怪物所得的经验值，武器，战斗力等均为永久性奖励，不随地图场景的变化清零，可进行累积升级。

**关键功能点，问题点**

1. 重复问题：不同任务对应相同的地图场景，利用递归的方法来判断此地图是否已被解锁，若有则不进行动作，没有则解锁。
2. 性能问题：使每个地图场景能单独跑，在进行后续修改时没有大量的重复动作。

**游戏角色功能剧情推动流程图**

图片包含 图示

描述已自动生成

**功能流程设计说明**

1. 在创建游戏账号登录并成功进入游戏时，初始游戏剧情自动生成。
2. 前进并在成功击败第一个怪物时解锁任务点功能并开始与npc进行交互。
3. 交互npc后获取任务，完成后得到此任务下的经验值与战利品，未完成则生命值耗尽并退回到上一节点，继续该任务直到成功通过。
4. 与不同的npc交互时不同选择有概率触发额外的关卡挑战，其额外挑战只能进行一次，若成功，获得大量战利品。失败则没有第二次挑战机会，自动退出到正常地图。

**关键功能点，问题点**

1. 对元素的简洁拖用：在代码里面get某个GameObject，可以考虑利用界面拖目标过来，这样更加直观，目标名字变了也无所紧要，节省代码量。