按键映射算法

2010年11月11日

19:06

数 据 关 耳 美 ：

布 艹 > 几 十 的 廿 。 川 亠 > G r 咖 圩 D ” 。 。 一 的 “ 山

琳 “ > 时 十 人 为 规 定

衤 冂 值 ：

时 ~ 和 重 力 反 向

的 本 ~ 布 顺 位 9 。 。

更 新 ：

和 的 a ⅶ 可 如 e （ i o n 关 联 全 负 定

操 作 ：

K U 也 b 。 灯 、 I V 势 跳 跃 向 是

中 ” K R - b 。 灯 · 伽 个 “ o v c e

揖 作 舒 适 需 求 ：

示 例 情 形 ： 如 果 重 力 向 上 ， 角 色 在 过 按 键 和 行 动 相 反 ， 会 不 习 惯

因 此 需 要 个 套 按 键 映 射 ，

实现分析

预更改：预正改锬

•井关打开十开始H时

•@

Fu趾\TVue

完成？

过s此nemgr

关 闭 我 关 1

鱼 不 是 。

懈

凵

lphysic呼s

•重力方向参数定义

新重力方向乙 参数、

燹Up

Rok

预更砭壮总下虫阿己敫

更 亨 出

•帝沐丛ps处苁取、 预 更 改 ； 丛 s m 处 获 取 ·

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Role** | **SceneMgr** | **PhysicsSys** |
| 添加调用SceneMgr.Instance.ActiveGTM();  逻辑上如果返回false则中断  如果返回true则将自己抛起 | Public Bool ActiveGTM(GD gd)  检查角色是否拥有GTM，是否同时站在GTMPower上  满足条件   1. 开关打开 2. PhysicsSys.Instance.ActiveGTM(Gd gd) 3. 返回True | 定义重力方向参数  Public GD |
| 添加公开的UpRotation角度和RightRotation角度 [这里不使用向量，因为游戏中重力只有四个方向，角度更加简单]  公开是为了让PhysicsSys修改它 | GTMActive共有 bool 变量，是重力改变过程的开关 | 添加private void SetRoleUp(float angle)  {  // 向上方向  SceneMgr.role.UpRotation = angle;  // 向右方向  SceneMgr.role.RightRotation = angle - 3.14f/2;  } |
| Update添加Rotation Region：  用if来区分两种角度同步  如果SceneMgr开关打开  获取时间进行更新  否则  获取物理更新 | MaxGTMTime 最大GTM启动时间 private float常量 | Public void ActiveGTM(GD gd)  {   1. 重力置零 2. 增加空气摩擦 3. 储备下一个重力方向 4. SetRoleUp()   } |
|  | currentGTMTime 当前GTM计时public float  公开为了给Role获取差值角度 | Public void GravityReady()  {  将储备重力设置为当前重力  } |
|  | 为Update添加GTM Region ，时间更新和if判断  如果开关打开  如果 时间>=最大时间   1. 关闭开关 2. 计时置零 3. Physics.GravityReady()   否则   1. 时间增加 |  |