**游戏玩法：**

点击鼠标射击小动物，小动物被击中后会播放相应动画并得分，利用携程不断生成和销毁小动物，可以本地化存储游戏进度怪物位置分数等数据，游戏结束可以重新加载场景开始。

**程序：**

使用的LitJson.dll，实现了游戏场景怪物位置分数等数据的本地化存储，尝试了二进制，Json的存储和读取方式。（SaveLoadManger脚本中）

使用了单例模式来做游戏数据统计。（在ScoreManger中）

**美术：**

美术UI以及场景素材皆为本次课程间制作，并非素材。