噩梦射手 day2

1. 敌人攻击主角
   1. 主角的血量、当前值，获取音效，生命条，掉血全屏动画
   2. playerHealth 设置方法 OnAttack()
   3. OnAttack进行掉血，掉血，修改血条，播放音效，播放全屏
   4. 敌人Zombunny创建EnemyAttack，
   5. 进行检测OnTriggerEnter，如果碰到了，告诉我们在攻击范围内
   6. Update进行判断，在攻击范围里，并且时间间隔也同时达到，我们在执行攻击
2. 主角死亡
   1. 判断英雄血量，修改音效，播放音效
   2. 播放死亡动画
   3. 禁用英雄移动组件
   4. Zombunny身上判断英雄是否死亡，如果死亡，执行站立动画
3. 主角攻击
   1. Zombunny生命
   2. 设置枪，设置light ，line ，音效，粒子，
   3. 时间间隔到了以后可以开枪，line.setposition()
   4. 判断打的是否是敌人
   5. 让敌人死亡，组件失效
   6. 死亡沦陷
4. 分数
   1. 创建ScoreUI
   2. 设置Text，字号、字体、对齐、锚点、位置、颜色
   3. 创建管理脚本的文件夹
   4. 创建了 分数脚本管理
   5. 获取text组件，修改值，这个类是单例类
   6. 每次击杀怪物时候，分数增加
5. 敌人生成
   1. 设置好预制体
   2. 提供一个管理对象，绑定脚本
   3. InvokeRepeating("Spawn",spawnTime,spawnTime);
   4. 克隆游戏对象
   5. 外部提供需要克隆的对象，提供产生对象的位置信息
   6. 做好窝点的3个位置
6. GameOver
   1. GameOverText设置
   2. ScreenFader
   3. 调整层级
   4. 创建GameOverManager
   5. 做GameOver动画，
   6. 判断人物是否死亡，死亡调用动画
   7. 如果动画播放5秒后，执行重新调用场景
   8. 打包发布