文件说明

Import Resource文件夹为从资源商城中导入的外部资源，包括角色模型、场景部件、怪物、宝箱、特殊道具、UI图标等。

Resource文件夹中主要有自己创建的预制体素材、图片素材、动画控制器和部分材质。

Sence文件夹存储了制作过程中用到的场景。其中RPGDemo为游戏的主要场景，Final为游戏结束前进入的最后一个场景。

Scripts文件夹存储的是自己编写的C#脚本。

其中子文件夹Player存储的是玩家相关脚本；Monster存储的是怪物相关脚本；UI存储的为UI脚本；SceneScript存储的是场景部件的脚本；Else存储的是其他脚本。

具体每个脚本的功能如下表所示。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 脚本名称（.cs） | 功能/控制的物体 |
| Player文件夹 | PlayerTest | 控制角色移动、转向 |
| PlayerController | 攻击、受击等特殊动画控制 |
| PlayerState | 玩家数值存储、死亡判定 |
| PlayerShoot | 玩家远程攻击小球发射控制 |
| Monster文件夹 | CubicMonster | 方形怪物控制脚本 |
| GarlicMonster | 球形怪物控制脚本 |
| GarlicShoot | 球形怪受到远程攻击后反击 |
| MonsterValue | 怪物数值存储 |
| SceneScript文件夹 | deathPlace | 第一关水面的脚本 |
| FinalChest | 最后一个宝箱的脚本 |
| FinalPoint | 最后一个存档点的脚本 |
| KeepPoint | 普通存档点脚本 |
| Move | 第一关模板移动的脚本 |
| SpGrass | 第三关会消失的地板的脚本 |
| SpKeep | 第三关返回上层的传送控制 |
| SpMove | 关卡间隔树丛的移动控制 |
| UI文件夹 | Attribute | 属性页面UI |
| Bag\_UI | 背包页UI |
| ChestPageUI | 宝箱打开后显示的页面 |
| KeepPointUI | 站上存档点会显示的按钮控制 |
| Question | 死亡后弹出问题控制 |
| Quit | 离开游戏 |
| ScrollItem | 背包中存储的道具元素 |
| SetToggle | 死亡后弹出的选择题选项监听 |
| Static\_UI | 常驻UI与所有UI总控件 |
| UpGradeTest | 升级页面 |
| Else文件夹 | CameraTest | 相机跟随控制 |
| Chest | 宝箱 |
| Item | 背包元素封装类 |
| Shooting | 玩家发射的小球移动控制 |

Unused文件夹存储的是已经不用的资源和脚本。