TODO:TMR

不爆炸?查看tankhealth里面的那几个function

Tankshooting里面input fire button 改成一个virtualbutton.

Tankshooting Fire and Update. 最好在handler里面做。因为有可能发射激光剑呢。

In TankShooting: OnChangeTankByIndex 反弹弹的Update, Fire

TankDisplay里面的riseturrent 和downturrent.

Change Damage to 3 Vars

DoAnimationChange

Shellhandler里面， 记得每次生成新shell的时候给IDs.

记得record DamageFromPlayer.

在TankShooting 和 ShellHandler 里面, 完成 RespawnedShellExploded 的notification.

TankDamage in TankHealth can be also use to heal, right?

在GameManager里面，如果respawn了一个tank, shell, item, box记得将它们的—display中的alreadyrespawn改成true.

Shellhandler 里面一堆要override的。。。记得补充完整

particle system is used in shellhandlers.

Shellhandler每一个shell都init一个？

SetHealthAndShieldUI ();

set default 在tankmanager里面用的

private void SetTankActive(bool active) in TankHealth not finished yet. need to colaborate with tank manager.

TankHealth里面好多东西都用到了tankmanager...记得去改

m\_CurrentSpawnPoint.Decrement();

//注意，tanks!!!的set active 不是在tankhealth里面改的，有可能是在manager里面改的。 而Tanks!!!ref却是在tankhealth里面改的。

actually fillimage can be set to public as in Tanks!!! we can change it!!!

Attention: when importing completetank, we need to readd the joystick img.

tank layer:

completeTank

specific tanke name(original tank)(has a Box Collider)

TankRenderer

Canvas

TankLibrary:

使用FireRateMultiplier

TODO:implement spawn manager.!~

explosion又是一个大类。。。

记得删掉tank track particles。 主要在tankdisplay 里面。

道具和shell说明可以添加视频。

isServer -- TankHealth

!!!!所有坦克出生的时候 蓝轴(z轴)必须冲上！！！！

子弹穿墙是个很严重的问题啊。。。。。必须把墙弄得厚一点！！！！！！！！！！！！！！！！！！！

1.

CameraControl

// [HideInInspector] // will change after

public Transform[] m\_Targets; // All the targets the camera needs to encompass.

unity bugs:

joystick设置成prefab之后各种闪烁。

代码量：

总量：

find . -name "\*.cs"|xargs wc -l|grep "total"|awk '{print $1}'

无空行：

find . -name "\*.cs"|xargs cat|grep -v ^$|wc -l

无空行&注释：

find . -name "\*.cs"|xargs cat|grep -v -e ^$ -e ^\s\*\/\/.\*$|wc -l