TODO:TMR

3个script 里面都没有public variable.[[1]](#footnote-1)

最终目标：3个script 里面都没有public variable.[[2]](#footnote-2)

TankMovement 和 TankHealth的spawn更改。 AWAKE + SetDynamicObjectLibrary

// In TankShooting: OnChangeTankByIndex 反弹弹的Update, Fire

TankDisplay里面的riseturrent 和downturrent.

Change Damage to 3 Vars

DoAnimationChange

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.

TankShooting, ShellHandler 里面的ExplosionId记得处理。

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。

DOCUMENTATION and NOTIFICATION:

SetDynamicObjectLibrary 和 OnChangeTank 不在一起，是因为SetDynamicObjectLibrary只用load一次。

TankShooting(100) is responsible for load the subtank. It is the most important one among TankMovement, Tankhealth, Tankshooting. 注意loading time.

Inheritance: （B:A）不管怎么样，无论是在B或者在A中，只要用了A中的function,接下来以及里面的一切元素就都用A的了。

OnCollisionEnter 可以是物理碰撞。其中，如果isTrigger == false (所有参与者都要是false), collier, Mesh Renderer 都可以参与碰撞。(Mesh Renderer甚至都不参与物理碰撞！)

OnTriggerEnter, 只要有一方有isTrigger的collider，都会call OnTriggerEnter(Collider other), 不管other是不是collider.

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

1. [↑](#footnote-ref-1)
2. [↑](#footnote-ref-2)