TODO:TMR

GameManager 先Enable UICanvas 再根据UICanvas指定slider 到Gamecamera.

Camera,然后关卡设计. && UI.

Flamethrower在前进的时候喷火只能烧自己…

Plasma可以用作自杀袭击.

2 个里面有playernumber: tankshooting 和 TankAnditsUIManager

顺序:ActiveUICanvas 先active, 然后CompleteTank在listen它.

注意每一个新增物品的layer!!!!!

ActiveUIcanvas, add a script to enable buttons according to CompleteTank, 直接就是child不行不行…

successiveShell有点太吊了,得削弱.

注意调节音响.

Check sword到底有没有给dmg.

ChangeBoxSpawnManager DropRadius to 50, Drop interval to 30.

Gamemanagerbase.cs, boxbase.cs

EventManager is useless.

OnTriggerEnter: Both have collider, at least one have Istrigger and rigidBody.

一般情况下不直接用tankDisplay里面的function,（或者任何display里面的function，要用handler（或者tank 3 script）,因为它们才能update 物品的状态。 所以，tankshooting 用 OnChangeTurrentUpOrDown.

This 指的是什么？

所以直接用abstractclass里面的 就行么。。。 感觉inspector里面写value更像constructor.

GAMEMANAGER!!!每次一换都要先叫shooting(OnChangeTank and OnChangeTankOrShell, 再叫moving, 再叫health.

下回还是写好errorchecking吧

Shield layer is default!!

我的cameraRig bug好多。。。。。

1. Camera 要用update, 因为我的virtual joystick 用的是update.
2. 我的Camera是perspective的，有深度的，而tanks tutorial里面的没有。！！！！
3. 我的Joystick = GameObject.Find ("JoyStickBgImg").GetComponent<VirtualJoyStickScript> ();在tankMovement里面.万一有很多JoyStickBgImg怎么办？要不要记录joystick的playerid??

EVENT:

如果要listen, 记得ondisable StopListening.

Call in anyfunction: EventManager.TriggerEvent(“name”);

在要listen的script里(如GamaManager)

OnEnable{

someListener = new UnityAction (SomeFunction);

EventManager.StartListening ("name", someListener);

}

先学event再做manager. GameMode: Singleplayer, standard.

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

Box

Add new item:

Create item handler, add to ItemLibrary

Create box, add item box base, add to boxlibrary.

editAllowedBoxTypes Scriptable object.

Layer:box!!!

Collider 3,3,3, is trigger

Rigidbody ,gravity -> iskinematic

GameObject dropPod = (GameObject)Instantiate(cratePrefab, m\_DropTargetPosition+new Vector3(0,1.5f,0), Quaternion.identity);, we use that to instantiate a box above the ground.

NetworkHehaviour

ManagerHolder总是自己deactive, 可能是跟boxspawnmanager 里面的networkbehaviour 有关.

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:

新建坦克时注意!!!!! Originaltank 的collider一定不能在地下太多(要不然穿墙乱晃), 但是一定要在地底下一点(要不然月球一样,而且angularvelocity消不掉)

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.

CHANGE MASK NOTIFY: TankShoot 里面hardcode 了一个wallmask。

另外，firetransform太靠近墙的话不会爆炸哟。

GAMEMANAGER!!!每次一换都要先叫shooting(tank change or OnChangeTankOrShell, 再叫moving, 再叫health.

Effects:

smoke effect when low health?

Animation:

设置,setKey!

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