**ISSUES TRACKING FORM**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **制表人** | **制表日期** | **版本** |
| **王洛威** | **2015/5/13** | **V04** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DATE** | **ISSUE** | **PRIORITY** | **RESOLVING ACTIONS** | **ASSIGNED TO** | **STATUS** |
| **5.13** | **怪物出现位置固定，并且会消失** | **Normal** | **初始位子错误** | **王洛威** | **Done** |
| **5.14** | **怪物z order 出现奇怪现象** | **High** | **怪物z order 没设置好，应为 window.Height – enemys->getPositionT** | **王洛威** | **Done** |
| **5.19** | **人物无硬直** | **High** | **在wasd键加上状态判断，排除非行走或者是Idle** | **王洛威** | **Done** |
| **5.21** | **击飞落地范围判定（人物飞出地图范围）** | **Normal** | **击飞落地之前没有做越界的判断** | **吴建飞** | **Done** |
| **5.22** | **击飞方向不一样** | **Normal** | **取得怪物向量，判断击飞方向** | **吴建飞** | **Done** |
| **5.27** | **BoundingBox debug 工具不能完全使用** | **Normal** | **由于每次update没有更新boundingbox，在callback更新了，但是，没有绘制** | **王洛威** | **Done** |
| **5.28** | **无法完全实现BoundingBox debug** | **Normal** | **完全实现Boundingbox意义不大，应该更换判断方法，使用物理引擎** | **王洛威** | **Done** |
| **6.3** | **Particle 为NULL** | **Hight** | **因为设定了AutoRelese，结束自行release，最好在方法里初始化并add** | **王洛威** | **Done** |
| **6.3** | **Particle位置显示不对** | **Hight** | **Add Particle的时候是Enemy->addchild,而setPosition是根据gameLayer的Position设置，**  **改为GameLayer->addChild** | **王洛威** | **Done** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |