

开发规范

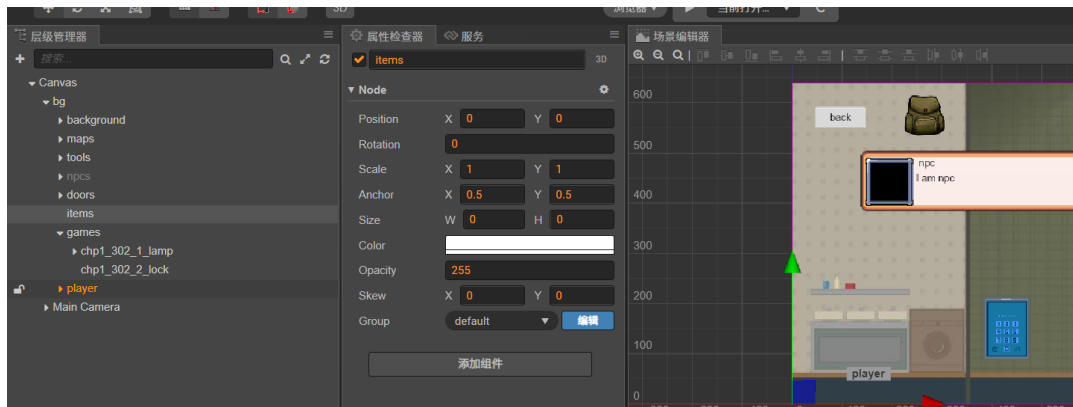
统一规范

拼接代码

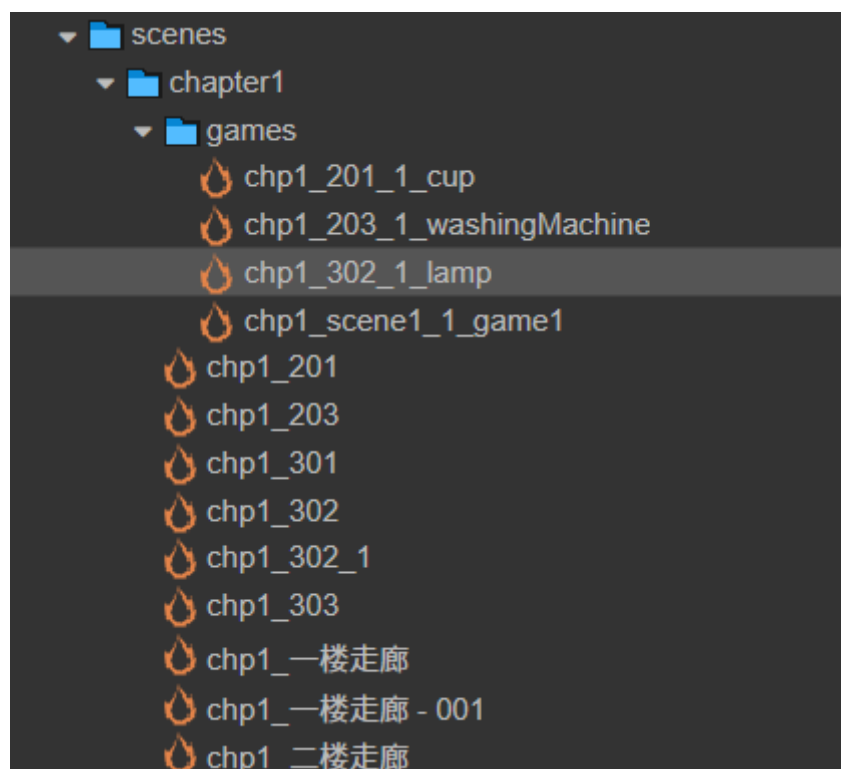
添加场景

在scenes下建立chapterX文件夹，比如你拼接第二章的游戏，就创建 chapter2的文件夹

- 每一个场景的命名位chpx场景名字 例如: *chp1*走廊
- 在每一个chapter下创建games文件夹，将小游戏的场景放在里面（我是直接复制的），注意游戏场景的名字和原场景节点的名字是一样的
 - 例子：



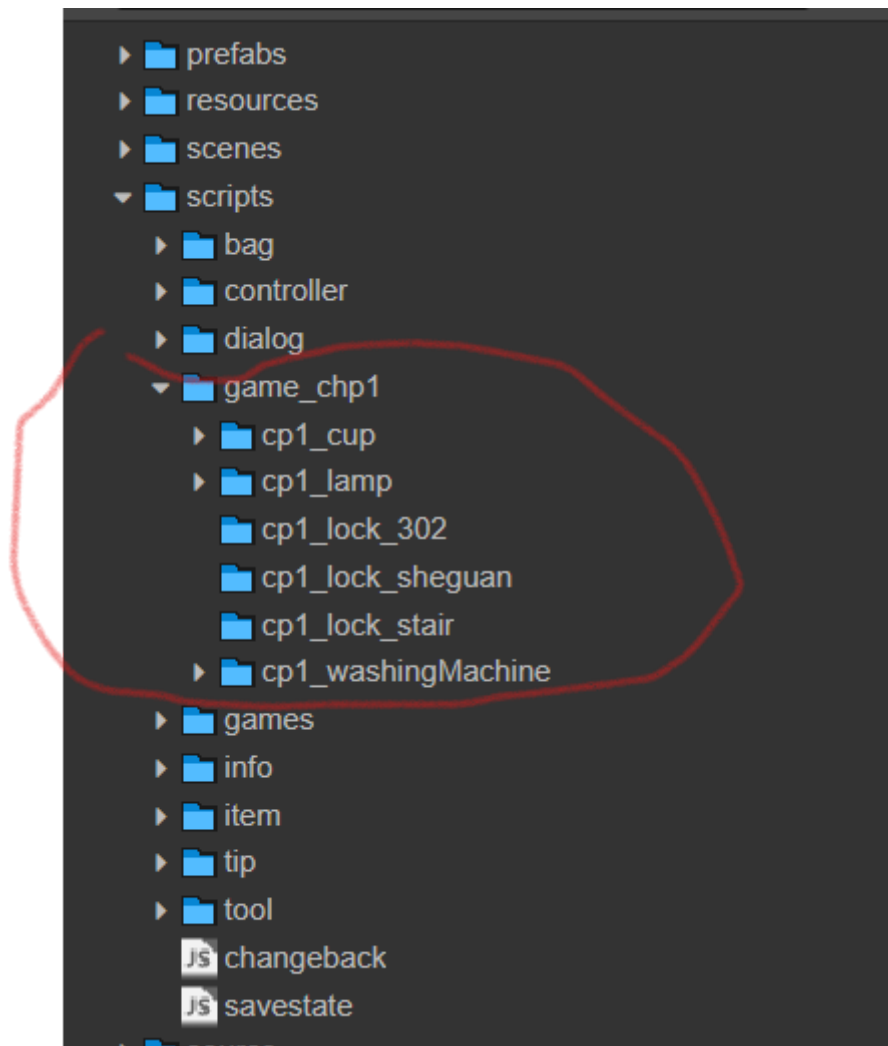
- 比如此时位于chapter1的chp1_302，有两个游戏节点chp1_302_1_lamp和chp1_302_1_lock，那么在scenes/chapter1/games下创建两个场景
 - chp1_302_1_lamp场景
 - chp1_302_1_lock 场景



复制代码

在script下创建game_chpx(x=1,2,3,4)当前存储当前场景所有游戏的代码，每一个游戏新建一个文件夹，存一个游戏代码

如图



复制resource

如果有动态加载的，记得将资源放到resource

添加场景

复制 demo 场景

添加背景

- 在 background 下新建节点，挂载需要挂载的图片
- 调整 map/body 节点的碰撞体
- 调整

主角

Player 节点无需修改

添加可拾取物品

在 bg/tool 下创建新节点，给节点挂载 trigger 和 tool 脚本，拖入 main camera/tip 节点

在 body 下添加对应的图片

在 info/baginfo 中 window.TOOL 中添加 tool 的信息

在 window.TOOLMAP 中添加名字与序号的关系

添加npc

在 bg/npc 下创建新节点，给节点挂载 trigger 脚本，拖入 main camera/tip 节点

在 body 下添加对应的图片

给npc添加对话

目前只支持一段对话，不支持多段，如需多段请创建新节点挂载相同的图片（但是形式上是不同的 npc）

在 info/dialogcontent 脚本中添加对应场景对应 npc 的对话

- 每一个章节每一个场景创建一个 map
- 每一个新的对话内容创建一个对话数组

例子如下：

```
let contents_Chp2_Scene1 = new Map();

let chp2_scene1_npc1_content =[
    {role:2, content:"scene 2 npc1"},
    {role:1, content:"aaaaaaa"}, //当前的testData
];
```

命名规则：

- 对话内容数组：章节_场景_npc名字_content 具体规则见
- 对话map: contents_章节数_场景

添加可交互物品

在 bg/items 下创建新节点，给节点挂载 trigger 和 item 脚本，拖入 main camera/tip 节点

在 body 下添加对应的图片

在 info/iteminfo.js中加入对应物品信息

在 window.items 中加入场景名字和场景对应物品信息

添加门

在 bg/doors 下创建新节点，给节点挂载 trigger 和 changeScene 脚本，拖入 main camera/tip 节点

在 body 下添加对应的图片

在 info/sceneinfo.js 中加入对应的门和场景的信息

- 具体见代码

添加游戏

添加游戏节点

在bg/games 下创建新节点，给节点挂载 trigger 和 gameController 脚本，拖入 main camera/tip 节点

- trigger.js 脚本拖入tip节点
- gameController.js 中拖入 main camera/tip 节点，Canvas/bg/player/body 节点

添加游戏场景

- 为对应的游戏节点创建游戏场景
- 在script/info/gameinfo 脚本 window.game全局变量中中添加该游戏的场景名字，和原场景的信息
 - 例如"chp1_scene1_1_game1": "chp1_scene1", (chp1_scene1_1_game1游戏是从chp1_scene1跳转而来)

游戏场景命名规则

章节数_场景名_游戏编号_游戏名

例如: "chp1_scene1_1_game1", 表示 chapter1的scene1的第1号游戏, 名字叫做game1

- 具体见代码

给每一个游戏添加返回按钮

直接复制main camera下的game和 menu节点到你的游戏场景

- 在menu下的button下挂载game，选择changeback