# 前言

这里主要记录一些已经实现的全局功能，以及留下的接口。防止有人写出重复的功能，降低开发效率。

# 格式说明&注意事项

为方便查找，每一条对应一个二级标题，标题上写清实现的功能，正文说明使用方法&暴露的接口。

请注意，这里记录的是全局功能，所以请不要将某个类的方法写在里面，全局功能的定义如下：

1.使用全局变量（全局变量写在Globe.cs这个文件里）

2.涉及多个脚本文件的联动，功能的代码实现不局限在一个脚本文件里

3.需要多次在某一场合使用

# 正文

## 场景的切换

即从一个场景跳到另一个场景的效果，中间加入了nowLoading画面作为缓冲。

已经在nowLoading画面写好了异步加载函数，跳转函数的话只需要将场景名字（string类型）写入Globle.changeSceneName（位于Globe.cs这个脚本文件内）这个全局变量即可。



## 摄像机的跟随效果

即让摄像机一直跟随主角的效果，主角一直是处于摄像机的中心位置。

同时可以通过操纵Camera.cs里的ifCameraFollowPlayer变量实现这个效果的开与关。

Camera.cs这个脚本需要挂载到每一个有主角出现的场景的摄像机上。

## Y轴排序效果

（虽然可能不是很符合但是还是有必要说明一下）

即让人物根据垂直坐标的大小自动排列精灵的层叠关系。

如图所示：



这里灵梦在早苗的下面，灵梦遮住早苗



这里灵梦在早苗的上面，早苗遮住灵梦

当然了，这是unity自带的功能，在此不多赘述。

## 对话框功能实现

现在已经实现了如下功能：

1.主角靠近NPC的时候NPC头上会出现一个小标志，表示可以对话

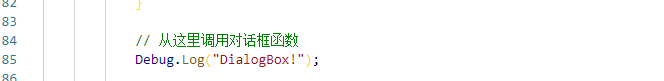
注意：这个小标志是预先放在NPC头上的，而且透明度为0，位置在NPC正上方（具体位置参数需要自己调），是NPC的子物体（如图所示）



当然了，多少距离可以触发这个功能是可以自己调的。

2.在NPC头上出现小标志的时候而且没有正在进行的对话而且玩家按下E键时可以调用对话框函数

详见DialogBox这个脚本的第85行



这里是对话框函数的入口

3.实现了NPC对话的时候NPC朝向主角



当然了，NPC朝向主角的图像还得自己放上去