（记录于label.cs和jacket.cs文件内，如有特殊情况会进行注释）

# 角色属性：

exp（总经验）0

Exp（累计经验，达到该级所需要的经验值）0

\_exp（当前经验，该等级下多余的经验值）0

level（等级）1

HP（血量）100

\_HP（当前血量）100

MP（蓝量1）100

\_MP（当前蓝量1）100

TP（蓝量2）100

\_TP（当前蓝量2）100

ATK（原始攻击力）50

\_ATK（当前攻击力）50

Crit（暴击概率，整数，0~100）

# 角色方法：

MoveCharacter()：控制角色移动，wsad大家都懂

# 挂载的相关组件：

动画器

2D盒装碰撞器