# 玩家角色与敌人

## 主角色GameObject

通过DemoSceneManager.Instance.mainPlayer获取，后文用mainPlayer表示。

## 副角色GameObject

通过DemoSceneManager.Instance.subPlayer获取，后文用subPlayer表示。

## BOSS GameObject

通过DemoSceneManager.Instance.boss获取，后文用boss表示。

## 杂兵GameObject

通过DemoSceneManager.Instance.enemies[int index]获取，后文用enemies[i]表示。

# 玩家残机、血量、BUFF

## 角色残机最大值

PlayerControl.playerMaxLife

主角色残机通过mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>().playerMaxLife获取。

副角色残机通过subPlayer.GetComponent<PlayerControl>().playerMaxLife获取。

后文副角色参数将省略。

## 角色当前残机

PlayerControl.playerLife

主角色残机通过mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>().playerLife获取。

## 角色最大HP

PlayerControl.playerMaxHP

主角色最大HP通过

mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>().playerMaxHP获取。

## 角色当前HP

PlayerControl.playerHP

主角色当前HP通过

mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>(). playerHP获取。

## 角色Buff

PlayerControl.buffList<ABuff>

主角色当前Buff通过

mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>(). buffList获取。

# 角色当前装备技能

## 角色当前装备技能编号

PlayerControl.GetAttackModeIndex(int index)

主角色装备1技能的编号通过

mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>().GetAttackModeIndex(0)获取。

其他技能以此类推。

## 角色当前装备技能名称

PlayerControl.GetAttackModeName(int index)

主角色装备1技能的名称通过

mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>().GetAttackModeName(0)获取。

其他技能以此类推。

UI中考虑只在设定装备技能调用

PlayerControl.SetAttackMode(AAttackMode attackMode, int index)的同时，通过AAttackMode.attackModeIndex获取技能编号，而不是每帧通过

PlayerControl.GetAttackModeIndex(int index)获取技能编号。

# P点值、蓝点值

## 角色最大P点

PlayerControl.maxPPoint

通过mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>().maxPPoint获取。

## 角色当前P点

PlayerControl.pPoint

通过mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>().pPoint获取。

## 角色最大蓝点

PlayerControl.maxBluePoint

通过mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>().maxBluePoint获取。

## 角色当前蓝点

PlayerControl.bluePoint

通过mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>().bluePoint获取。

# 回血道具

## 回血道具最大携带量

PlayerControl.maxBeer

通过mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>().maxBeer获取。

## 回血道具当前数量

PlayerControl.beer

通过mainPlayer.GetComponent<PlayerControl>().beer获取。

# 敌人残机与血量

## BOSS残机最大值

BossControl.bossMaxLife

通过boss.GetComponent<BossControl>().bossMaxLife获取。

## BOSS当前残机

BossControl.bossLife

通过boss.GetComponent<BossControl>().bossLife获取。

## BOSS最大HP

BossControl.bossMaxHP

通过boss.GetComponent<BossControl>().bossMaxHP获取。

## BOSS当前HP

BossControl.bossHP

通过boss.GetComponent<BossControl>().bossHP获取。

## BOSS技能编号

BossControl.GetAttackModeIndex(int index)

主角色装备1技能的编号通过

boss.GetComponent<PlayerControl>().GetAttackModeIndex(0)获取。

其他技能以此类推。

## BOSS技能名称

BossControl.GetAttackModeName(int index)

BOSS1技能的名称通过

boss.GetComponent<BossControl>().GetAttackModeName(0)获取。

其他技能以此类推。

## 杂兵最大HP

EnemyControl.enemyMaxHP

通过enemies[i].GetComponent<EnemyControl>().enemyMaxHP获取。

## 杂兵当前HP

EnemyControl.enemyHP

通过enemies[i].GetComponent<EnemyControl>().enemyHP获取。