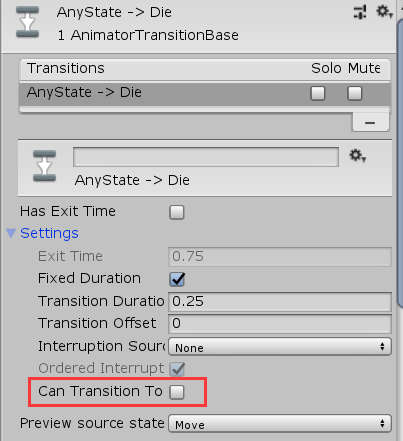
# 动画状态机AnyState重复跳转



需要将图示选项取消，防止AnyState在满足判定条件时，无限重复跳转，使动画不停从头播放。

# 子弹判定

普通子弹使用OnTriggerEnter2D方法，抛物线子弹应使用OnTriggerStay2D方法，否则存在子弹在抛物线阶段就已经触发Enter，而爆炸时无法触发Enter方法的可能。

# 对象池中物体的回收

回收方法不要像<https://zhuanlan.zhihu.com/p/72770529>中的例子那样使用Coroutine，因为会挂起一帧，导致下一帧又再次执行了一次回收方法，使刚取出的子弹再次被回收。

如果子弹包含两部分动画，使用的参数应当相同，例如，在爆炸动画中，使用了透明度的参数，则在投掷动画中，虽然透明度不改变，但也要增加这个参数，如果不增加，则在从池中取出后，透明度仍然是爆炸后的状态，不会自动变回来。