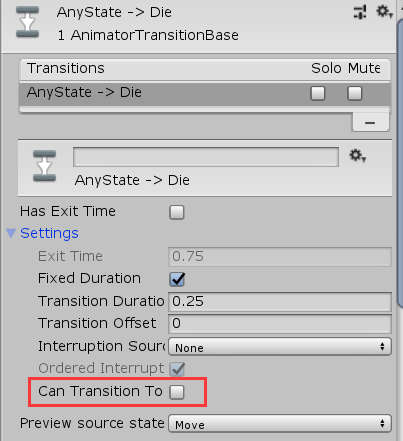
# 动画状态机AnyState重复跳转



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。

# buff的移除

在buffA更新执行中满足了移除条件时，如果直接从buffList中移除了buffA，则会使buffList中元素产生变化，造成后续buff被跳过更新。因此先将要移除的buff加入buffRemoveList中，等所有buff更新执行完后，再统一进行移除。

# 护盾的碰撞体

原本设想在角色拥有护盾的时候，护盾有自己的碰撞体，大小大于角色的碰撞体，子弹碰到护盾碰撞体时就消失，但由于未知bug，会造成护盾和角色的碰撞体都与子弹触发一次命中，导致出现问题。目前暂时取消了护盾的碰撞体。待解决。