第一部分：游戏逻辑

1. 小鸟的拖拽（最大距离限制）
2. 小鸟的飞出
3. 小鸟与猪，木头碰撞（死亡/受伤）
4. 皮筋的绘制
5. 一只小鸟→多只小鸟的转换
6. 制作特效
7. 镜头跟随
8. 游戏结束，胜利判断
9. 添加音效

第二部分：UI制作

1. 关卡选择
2. 数据存储

涉及的知识点：

1. 屏幕坐标与世界坐标的转化
2. Spring Joint组件的使用
3. 碰撞检测（OnCollisionEnter2D）
4. LineRenderer