SpaceExpress

1. **说明**
2. 《SpaceExpress》，《星际快递》。
3. 版本：Unity5.4.2f2。
4. **飞船**
5. 创建飞船对象。√
   1. 使用面片数少的模型，以减少性能损耗。√
   2. 在飞船尾部添加火焰粒子特效。√
6. 控制飞船的移动。√
   1. 按下WASD键、前后左右键控制飞船的移动。√
   2. 限制飞船的移动范围。√
   3. 实现飞船横向移动的侧倾状态。√
7. 发射子弹。√
   1. 按下鼠标左键、空格键、J键实现发射子弹功能。
   2. 控制子弹间的发射频率。//当不能发射子弹时，提示玩家能力还没有准备好。
   3. 设置电光子弹的生命周期，来减少性能损耗，以防子弹无限产生。√
8. **摄像机**
9. **背景**
10. 添加背景图片。√
11. 添加动态粒子背景效果。√
12. **陨石**
13. 在游戏框内随机产生陨石。√
    1. 在游戏开始几秒钟之后随机产生陨石。//陨石有三种。√
    2. 设置陨石的生命周期。√
    3. 陨石产生的位置为游戏窗口宽度。√
    4. 设置陨石的随机旋转功能。√
    5. 设置陨石的移动功能。√
    6. 添加无限产生子弹的功能。√
14. 添加陨石被射击到销毁的功能。√
    1. 添加陨石被击中时的爆炸效果。√
15. **敌舰**
16. 随机产生敌舰。
17. 添加敌舰射击功能。
18. **UI设计**
19. 添加计分和距离计算系统。√
    1. 当击中陨石时分数增加。√
    2. 当击中敌舰时分数增加。

*note：*记分系统过于无聊，不如改成距离计算。

1. **设计游戏关卡功能**
2. 剧情：舰长要输送一批物资到一个地方。中间要穿过陨石地带，还有敌舰出没。舰长要指挥飞船度过重重困难到达目的地，给贫穷的孩子送去物资。
3. 每一关卡都有提前设定一个距离。比如说飞行1万千米的距离。
4. 以时间换空间。60秒一个关卡。
5. 在飞行的过程中可以获得技能，以加速飞行。
6. 提示玩家距离目的地还有多远，以鼓励。
7. 提示玩家前方发现敌舰，以作出相应的准备。
8. 送到目的地后，游戏结束，提示玩家做了一件飞船了不起的事情。舰长的名字将会流传千古。
9. **玩家死亡**
10. 添加游戏结束功能。√
    1. 当飞船和陨石碰撞时结束游戏。√
    2. 当飞船被敌舰碰撞时结束游戏。
    3. 当飞船背景子弹击中时结束游戏。
11. 当游戏结束时，弹出游戏结束提示语。√
    1. 提示语闪烁显示。
12. 添加重新开始功能。√
    1. 当玩家按下Button按钮则重新开始游戏。
    2. 当玩家按下R键重新开始游戏。√
13. 添加退出游戏Button。
    1. 当玩家按下Button的时候退出整个游戏，关闭游戏窗口。

九、添加音效。√

1. 添加背景音乐。√
2. 添加飞船射击时的声音。√
3. 添加陨石爆炸时的声音。√
4. 添加敌舰爆炸时的声音。
5. 添加玩家飞船爆炸时的声音。√
6. **发布** √
7. 如果想要发布的游戏窗口大小为自己设定的大小，那么就要将Display Resolution Dialog属性设置为Disabled。√
8. Display Resolution Dialog：是否显示分辨率对话框。Disabled 禁用， Enabled 启用 ，Hidden by default 默认隐藏。
9. **Questtion**
10. 需要改进的一些地方
    1. 飞机没有在太空飞行的感觉，背景需要移动；
    2. 计分系统，在飞机撞毁后，发射的子弹射中陨石依然计分
    3. 陨石批量产生的时间间隔太过无聊；应该有关卡设置，至少三关；
    4. 每关卡应该有陨石、敌机、boos、更换子弹、更换场景、回复、提醒等等；
    5. 改进成一款3D太空机战系列；
11. 其他说明
    1. 本文件包括：
       1. 游戏源码（已导入unitypackage）;
       2. unitypackage（最原始资源）;
       3. exe文件;
       4. 其他文件;
    2. 最有用的文件为游戏源码，需要经常不断的更新、修改。所以unitypackage文件丢失了也没关系，主要保存、完善好游戏源码；要整理好游戏源码的Assets文件夹，将一些不需要的文件清除，使得整个项目看上去干净整洁；
12. 学会的一些东西
    1. 资源包的导入。
    2. 摄像机参数的设置；
    3. 背景的添加、制作；
    4. PlayerSettings（播放器设置），可以设置PC、iOS、Android三个平台下的一些播放设置，例如：游戏窗口尺寸大小、是否后台运行程序等。
    5. 添加Rigidbody组件的用途是通过脚本来为游戏对象添加作用力；
    6. 添加Collider（碰撞体组件）的主要目的是使飞船能够与随机出现的障碍物发生碰撞，并在碰撞后发生触发事件。//不是为了碰撞，而是为了模拟现实世界中的牛顿力学，有阻碍感。
13. 我该怎么让这个游戏变得完善，然后发布出去嗯？
14. 要有关卡设计，先设计10个关卡吧。
15. 每个关卡要有故事情节，怎么来设计呢？故事情节可以是星际快递，每天为老奶奶送邮件、为肥宅送快餐等等。
16. 然后不要计分系统，计分系统改成距离系统，表示飞行了多少距离。比如说每个关卡的距离或时长是不同的，跳转到的关卡由任务系统派发的任务决定。
17. 关卡一，王奶奶给老王买了一个什么东西，现在要从地球配送到月球。在配送的过程中遇到了陨石和气流等障碍，飞船需要躲避这些障碍才能安全送到月球。38万公里==
18. 飞船的等级有所限制，因为如果要出太阳系则要换速度更快的飞船