资源清单

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 资源名称 | 资源类型 | 说明 |
| Prefabs | 模型资源 | 游戏中所有实体的Unity模型文件 |
| Animations | 模型资源 | 游戏中所有动画效果的Unity文件 |
| Cards | 图片资源 | 关卡选择界面的关卡预览图 |
| Levels | 文本资源 | 游戏中所有关卡的资源文件 |
| m\_picture | 图片资源 | 游戏关卡中防御塔升级、建造、删除相关的图标 |
| Maps | 图片资源 | 游戏关卡的背景图片 |
| Monsters | 图片资源 | 游戏中所有怪兽的原型图片 |
| Roles | 图片资源 | 游戏中所有防御塔以及萝卜的原型图片 |
| Scene | 图片资源 | 游戏中各个场景用到的其他特定图片资源 |
| Scenes | 模型资源 | 每个场景的Unity资源文件 |

脚本清单

**\*“脚本名称”中“\_”代表任意数量的任意字符，且带有“\_”的脚本单独列举清单**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 脚本名称 | 所属模块 | 说明 |
| Singleton | 框架 | 全局单例类的接口 |
| Consts | 框架 | 全局静态资源存储类 |
| ApplicationBase | 框架 | 游戏整体架构接口 |
| Game | 框架 | 游戏全局控制类，实现ApplicationBase接口 |
| MVC | 框架 | MVC框架实现 |
| View | 框架 | MVC框架中视图模块的抽象类 |
| Model | 框架 | MVC框架中模型模块的抽象类 |
| Controller | 框架 | MVC框架中控制器模块的抽象类 |
| UI\_ | 框架 | MVC框架中视图模块的实现类(详见UI\_清单) |
| \_ Model | 框架 | MVC框架中模型模块的实现类(详见\_Model清单) |
| \_Command | 框架 | MVC框架中控制器模块的实现类(详见\_Command清单) |
| \_Args | 框架 | MVC框架中控制器模块参数类(详见\_ EndLevelArgs清单) |
| IReusable | 框架 | 可重用对象的接口 |
| ReusbleObject | 框架 | 可重用对象的抽象类 |
| SubPool | 框架 | 对象池模块中的子池实现类 |
| ObjectPool | 框架 | 对象池实现类 |
| Tools | 框架 | 游戏关卡资源文件的读取与处理 |
| Bird | 界面 | 主界面的小鸟控制类 |
| CameraFull | 界面 | 场景的摄像机控制类 |
| Cloud | 界面 | 主界面的云朵控制类 |
| Rotate | 界面 | 界面组件的旋转控制类 |
| SellIcon | 界面 | 销毁防御塔图标控制类 |
| SpawnIcon | 界面 | 建造防御塔图标控制类 |
| SpawnPanel | 界面 | 建造防御塔弹窗控制类 |
| TowerPopup | 界面 | 防御塔弹窗控制类父类 |
| UpgradeIcon | 界面 | 升级防御塔图标控制类 |
| UpgradePanel | 界面 | 升级防御塔弹窗控制类 |
| Round | 框架、实体 | 游戏回合实现类 |
| Spawner | 界面、框架、实体 | 关卡实体生成及渲染控制类 |
| Map | 界面、框架、实体 | 游戏地图实现类 |
| Card | 实体 | 关卡选择界面的关卡预览实现类 |
| Level | 实体 | 关卡实现类 |
| Point | 实体 | 游戏地图的坐标点实现类 |
| Tile | 实体 | 游戏地图的坐标点信息类 |
| Tower | 实体 | 防御塔父类 |
| Bullet | 实体 | 子弹父类 |
| Bottle | 实体 | 瓶子防御塔实现类 |
| BallBullet | 实体 | 球形子弹实现类 |
| Fan | 实体 | 三叶草防御塔实现类 |
| FanBullet | 实体 | 三叶草子弹实现类 |
| Role | 实体 | 生物父类 |
| Luobo | 实体 | 萝卜实现类 |
| Monster | 实体 | 怪物控制类 |
| BulletInfo | 实体 | 子弹信息类 |
| LuoboInfo | 实体 | 萝卜信息类 |
| MonsterInfo | 实体 | 怪物信息类 |
| TowerInfo | 实体 | 防御塔信息类 |
| StaticData | 实体 | 实体静态数据类 |

\_Model脚本清单

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 脚本名称 | 所属模块 | 说明 |
| GameModel | 框架 | 全局单例类的接口 |
| RoundModel | 框架 | 全局静态资源存储类 |

\_Command脚本清单

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 脚本名称 | 所属模块 | 说明 |
| StartUpCommand | 框架 | 程序启动事件控制器 |
| EnterSceneComand | 框架 | 进入场景事件控制器 |
| ExitSceneCommand | 框架 | 退出场景事件控制器 |
| StartLevelCommand | 框架 | 关卡开始事件控制器 |
| CountDownCompleteCommand | 框架 | 关卡倒计时结束事件控制器 |
| StartRoundCommand | 框架 | 回合开始事件控制器 |
| EndLevelCommand | 框架 | 关卡结束事件控制器 |
| SellTowerCommand | 框架 | 销毁防御塔事件控制器 |
| UpgradeTowerCommand | 框架 | 升级防御塔事件控制器 |

****\_EndLevelArgs****脚本清单

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 脚本名称 | 所属模块 | 说明 |
| EndLevelArgs | 框架 | 关卡结束事件控制器参数 |
| SceneArgs | 框架 | 进入/退出场景事件控制器参数 |
| SellTowerArgs | 框架 | 销毁防御塔事件控制器参数 |
| ShowCreateArgs | 框架 | 升级/销毁防御塔视图弹出参数 |
| ShowUpgradeArgs | 框架 | 升级防御塔视图弹出参数 |
| SpawnMonsterArgs | 框架 | 怪物生成事件控制器参数 |
| SpawnTowerArgs | 框架 | 防御塔建造事件控制器参数 |
| StartLevelArgs | 框架 | 关卡开始事件控制器参数 |
| StartRoundArgs | 框架 | 回合开始事件控制器参数 |
| UpgradeTowerArgs | 框架 | 升级防御塔事件控制器参数 |

UI\_脚本清单

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 脚本名称 | 所属模块 | 说明 |
| UIBoard | 界面 | 游戏界面地图控制类 |
| UICard | 界面 | 关卡选择界面关卡预览控制类 |
| UIClear | 界面 | 通关场景清档控制类 |
| UIComplete | 界面 | 通关场景控制类 |
| UICountDown | 界面 | 关卡倒计时控制类 |
| UIInfo | 界面 | 程序信息视图控制类 |
| UILost | 界面 | 关卡失败视图控制类 |
| UISelect | 界面 | 关卡选择界面控制类 |
| UIStart | 界面 | 程序主界面控制类 |
| UISystem | 界面 | 游戏界面系统弹窗控制类 |
| UIWin | 界面 | 关卡胜利视图控制类 |