一、

1. 导入场景
2. 把飞机模型放入到场景中
3. 添加MeshCollider，添加刚体
4. 添加脚本，做移动，并加入移动的限制

二 子弹

1. 子弹添加组件、刚体，碰撞器，添加脚本，自动向前走，并且加入边界值判断
2. 绑定给PlayerShip
3. 让玩家可以进行发射子弹

三 陨石

1. 制作陨石，添加刚体、碰撞体，绑定脚本 自动向前走，加入旋转
2. 边界值判断
3. 碰撞检测，陨石----碰到玩家或玩家子弹，销毁，并且爆炸
4. 玩家 碰到 陨石爆炸 销毁 ，子弹 碰到陨石直接销毁

四 陨石产生

1. 创建管理者Manager
2. 创建脚本 AsteroidCreate
3. 随机一个时间做 创建陨石间隔，随机创建一种陨石，随机出现在屏幕两端

五 敌机制作

1. 创建敌机，添加刚体，碰撞体
2. 加脚本组件
3. 自动向下走，并且左右走
4. 边界值判断

六 敌机子弹

1. 制作子弹，方向修改，判断子弹类型
2. 让敌机发射子弹
3. 克隆子弹
4. 碰撞检测

七 敌机生成

1. 在管理者上绑定脚本 EnemyCreate
2. 创建公共对象 敌机，创建时间间隔和累积时间变量
3. 克隆敌机，左右随机，重新修改下次的创建时间间隔

八 分数

1. 制作UI-Text，设置字体，字号，对齐方式、颜色
2. 用管理者 去管理分数，绑定脚本ScoreControl
3. 提供一个公共方法，去设置分数

九 结束

1. 制作结束场景
2. 创建管理者，公用一套代码，显示所得分数
3. 重新玩游戏
4. 制作按钮，绑定点击事件

十 音效

1. 找到音效资源
2. 提供公共变量
3. 设置音效