Day2

1. 产生石头
2. 制作石头对象，通过5个纹理，制作5个材质，制作5个石头预制体
3. 将前3种石头放入到陨石中，每5个陨石创建1个石头
4. 5秒钟没有吃的石头，石头自动销毁
5. 与石头做检测，检测不同的石头 替换不同的子弹
6. 保护
7. 每3假飞机产一个道具
8. 与道具进行碰撞检测
9. 如果吃的保护道具，进入保护状态
10. 如果超出保护时限，恢复原始状态
11. 保护中加入一个保护图片显示
12. 大招
13. 产出大招石头
14. 与大招石头做碰撞检测，给大招进行++；
15. 如果按k键，并且有大招，释放大招
16. 显示大招的数量
17. 玩家生命
18. 设置玩家3条生命
19. 每次掉命，就判断是否进入GameOver场景，不进入，恢复初始位置，进入保护状态
20. 设置玩家的生命图标
21. Boss
22. 引用Boss资源
23. 让boss移动
24. 制作boss子弹
25. Boss有射击能力
26. 与boss交互
27. 设置boss生命
28. 保存boss
29. 每隔一段时间产生boss