07.02.2022 Артем

Добавлено:

1. префабы лестницы, башни, двери
2. Загружена новая библиотека ассетов LowPoly
3. Загружена новая InputSystem. НЕЛЬЗЯ ПЕРЕКЛЮЧАТЬСЯ, иначе отвалиться старая

Исправлено:

Перенесено получение Vector3 mouseInput в классе MovmentController в метод Start.

Удалено:

Метод DrawGismos в классе MovmentController, который вызывал ошибки

14.02.2022 Даниил

Добавлено:

1) Слой ground для объектов сцены.

2) Сфера под персонажем для проверки условия нахождения последнего на земле.

Исправлено:

В очередной раз переделана система управления персонажем., в частности исправлен метод gravity (теперь персонаж падает с ускорением), и метод Jump (персонаж прыгает только 1 раз, т.е. в полете прыжок становиться невозможен, добавлено ускорение).

Удалено:

14.02.2022 Артём

Добавлено:

Управление камерой персонажа. Был произведен долгий и мучительный рефакторинг кода.

Удалено:

Предыдущие методы для поворота персонажа.

P.S. Логи за 13ю02ю2022 без возвратно были утерены, т.к. их забыли запуцшить на гит.

15.02.2022

Исправлено:

Баг, который не позволял прыгать при большом повороте камеры по оси У