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:

1. Перенесено получение Vector3 mouseInput в классе MovmentController в метод Start.

Удалено:

1. Метод DrawGismos в классе MovmentController, который вызывал ошибки

13.02.2022

Даня:

Добавлено:

1. Класс Player – содержащий новую систему перемещения

Исправлено:

1. Переписал все перемещение под новую inputSystem.

Удалено:

1. Все старые скрипты

Артем:

1. Класс CharacterMovment – отвечающий за компонент CharacterController

1. из класса Player перенес всю ответственность компонента CharacterController в класс

CharacterMovment

14.02.2022 Даня

Исправлено:

Изменена логика работы метода ViewRotade. Теперь смещение мышки на прямую влияют на ориентацию объекта, к которому прикреплён скрипт, в пространстве. Сделано для повышения удобочитаемости кода.

Удалено:

15.02.2022

Предыдущая версия метода ViewRotade и переменная rotation используемая в данном методе.

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