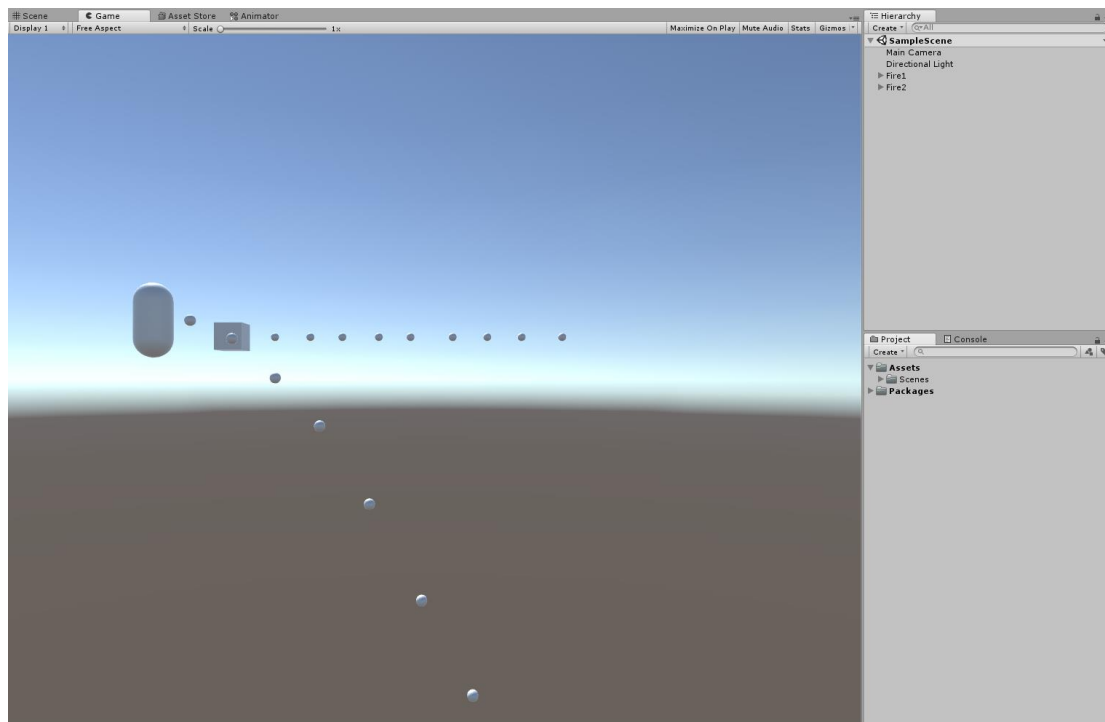


## 武器弹道实现

描述：场景中包含两个游戏对象“Fire1”和“Fire2”。“Fire1”为立方体，代表武器枪；“Fire2”为胶囊体，代表武器炮。实现两个武器的弹道轨迹。



- 要求：
- 1、按下键盘“E”键，“Fire1”游戏对象发射直线的球形子弹。
  - 2、按下键盘“U”键，“Fire2”游戏对象发射抛物线的球形子弹。（部分功能可用自带组件模拟）
  - 3、实现多余子弹的消失。

课程范围：<https://www.paws3d.com/course/unityscript/>