# 了解 版本

我用的是2020.3.23f1c1

# 打卡 导包

导入2DSprite，2DTileMap，Cinemachine，TextMeshPro（后面加的）

[202210152231](GIF/202210152231.gif)

# 打卡 TileMap

导入资源package

切割

看大小194\*194，九宫格切法，就是每个64\*64，那么unitsize设置为64（默认100）

切好的Texture 需要的拖进TilePalette

新建2D的TileMap，绘制需要的地图

我展示的是InProject的，安装切回register

# 打卡 树与人

树，直接拖进场景，调大小，加2DCollider，拖出做预制体

人，拖的是切好的图（展开下面的），会自动提示做成动画，加2DCollider，2D刚体（取消重力），拖出做预制体

[202210152234](GIF/202210152234.gif)

# 打卡 Player脚本

# 打卡 Cinemachine

MenuItem上选择Virtual Camera，是指Folllow为人物

[202210152230](GIF/202210152230.gif)

# 打卡 TileMap水不能走

场景中TileMap节点添加TileMapCollider2D，勾选Compostite，再加上CompostiteCollider2D（绑定了Rigidbody2D）【小碰撞体合成大的，省性能】

水的TileMap设置为Sprite，其它设置为None

[202210152227](GIF/202210152227.gif)

# bug Cinemachine Confiner不起作用

正常相机内不能出现边界外的东西

[202210152223](GIF/202210152223.gif)

# 打卡 TextMeshPro

导入了我的一个中文字体

人物节点下新建2D/TextMeshPro

# bug TextMeshPro不显示在游戏界面上

01 改相机为深度

或者

02 给MeshRender加排序

[202210152310](GIF/202210152310.gif)

# 打卡 面板的显示与隐藏

NPC和主角加Collider2D

其它看代码

以GameStart和NPC为开始

[202210152356](GIF/202210152356.gif)

# 打卡 读取csv

用notepad++打开csv是，逗号

用Excel2010（微软最佳）打开是表格

[202210160006](GIF/202210160006.gif)

读取，我用的是Resources/Dat/Txt/Diglog (后缀是.txt)[]【注意不要有空行】

[202210160058](GIF/202210160058.gif)

# 打卡 读取Resources的所有头像Sprite

具体过程看代码

就是头像和动画图放一起，有点耗搜索性能

[202210160207](GIF/202210160207.gif)

# bug untiy崩溃 unity suspend pool failed

怀疑路径过长

# 打卡 显示顺序对话

在GameStart.Update()中调用，显示下一句

可以看到，到分支语句时就没了

[202210162123](GIF/202210162123.gif)

# 了解 分隔符

Corner用英文逗号分割，因为csv默认；我用|，明显点

[202210162126](GIF/202210162126.gif)

# 打卡 显示分支对话和要找的NPC对话

我用1,2,3,4，5来切换主线要去找的NPC（测试快），具体在GameStart.Update

注意的是，点击“Next”按钮只该运行一次，我把这段代码放在DialogPanel.Start()中

speaker，每行说话的人

tarNpc，tar是target，你要找的npc

进行下一次会话的条件之一，就是speaker是要找的npc或者玩家本人player

[202210170306](GIF/202210170306.gif)

# 打卡 像打字显示一样显示文字内容

在DialogMhgr. ShowDialogRow() 修改相关，并且增加了相关的函数重载（对话面板）

[202210170334](GIF/202210170334.gif)