Unity2D 青蛙过河FrogJump

编辑器版本2022.1.8f1c1

2d核心模板

场景搭建

导入资源



放置基础资产



设置俯视角渲染方式



设置各个资产的锚点sprite editor







设置各个资产的图层





使用新的输入方式安装input system





创建Input Action



创建用户控制跳长跳获取点击位置



给青蛙添加控制



查找脚本



选择启动Unity事件



新建c#脚本（脚本名和C#中类名相同）



添加到Frog上



打开脚本添加inputsystem



最简单的调试



绑定到frog上



运行执行了相应代码



添加动画





添加碰撞箱





跳跃代码