卡通人物

低可信度描述已自动生成



**资源命名及管理方式：***为了更容易区分公共部分(比如GameManager脚本是所有关卡通用的)和关卡特定部分(比如某贴图只在第二关使用而没有在其他关使用)的资源，采取以下资源管理方式：公共部分资源存放于Assets/CommonAsset文件夹中，关卡特定资源存放于关卡目录中，如图所示，我可不希望这个游戏项目资源文件乱成一团。*

*关卡命名方式是cXaY，X代表第几节火车厢，Y代表第几个窗口，比如c1a2是第一节火车厢第二个窗口。*

*资源命名应该以类别缩写为前缀，比如PRB\_iamGay，或者AC\_suicide。*

*图片包含 文本

描述已自动生成*

**为什么要用到GameManager和我的接口API：***请扪心自问：我——懒——吗？懒，我非常懒。很好，为了使各种功能能够在任何场景以一条代码的方式实现，必须用到被设为DontDestroyOnLoad的GameManager。*

**需要从SE\_LoginPage关卡开始测试游戏：***相信你已经完全看完接口API部分的文档了(没看完也无所谓)，应该会发现几乎所有接口API都需要依赖GameManager这个GameObject才能实现其功能，而GameManager只以DontDestroyOnLoad的形式存在于SE\_LoginPage关卡……简单来说，就是如果你使用了我的接口API，那么你每次测试关卡都需要从SE\_LoginPage关卡开始测试。(看看制作关卡文档吧，不是很难的)*

*为了方便，我专门弄了一个名为SE\_TestScene的关卡，这个关卡已经包含了GameManager，你可以在这里尽情使用接口API去打造你的关卡(不使用也无所谓~)；不过需要注意的是 SE\_TestScene关卡里的GameManager只是SE\_LoginPage关卡里的GameManager的副本，简单来说就是这两个GameManager不具有任何的关联性。*

*为了提高在非SE\_TestScene关卡下的工作效率，你应该去记住这些接口API的功能，这样在测试的时候就可以脑补出结果了。*