**实习日志**

**9月30日**

**工作内容：**

1. 建立项目
2. 玩家控制

**遇到的问题：**

无

**10月1日**

**工作内容：**

1. 箭预制体
2. 发射逻辑
3. 玩家血量
4. 镜头跟随
5. TileMap：普通平台、单向平台

**遇到的问题：**

1. 射箭的空引用错误：Launch先于Start调用，导致rb没有初始化，因此rb初始化应在Awake内完成。Start为第一帧Update前调用，Awake在Instantiate实例化后立即调用。
2. 【未解决】使用PlatformEffector2D作为箭的单向平台，从侧面会发生碰撞，玩家无法与箭站在一起。
3. TileMap单向平台，玩家会卡在平台里面。

**10月2日**

**工作内容：**

1. 解决昨日问题3，使用Composite碰撞并几何类型调为Polygons。
2. TileMap：陷阱平台、尖刺平台
3. 陷阱平台功能
4. 尖刺平台功能

**遇到的问题：**

1. 从侧面碰到陷阱平台也会触发，要检测碰撞点的法线是否朝上，是即说明玩家站在了平台上。
2. 从侧面碰到平台也会重置跳跃，同样要检测碰撞点的法线。
3. 射箭瞬间的碰撞问题：发射时忽略和玩家的碰撞，碰到平台后恢复碰撞。
4. 侧面吸附问题：给所有平台加物理材质，摩擦设为0。
5. 无法跳跃问题：检测所有碰撞点，只要有一个点在脚下就算落地，防止因多次多点碰撞导致isGround逻辑混乱。

**10月3日**

**工作内容：**

1. 循环地图功能
2. 修复BUG

**遇到的问题：**

无

**10月4日**

**工作内容：**

1. 预制体：金币、银币
2. 预制体：史莱姆、小蓝
3. 史莱姆的移动动画、死亡动画、移动逻辑、死亡逻辑
4. 小蓝的移动动画、死亡动画、移动逻辑、死亡逻辑

**遇到的问题：**

1. Coin的碰撞如果直接勾选IsTrigger会穿过平台，要使用双碰撞解决：本体负责和地面交互，在碰撞矩阵里取消与玩家的碰撞；子对象负责拾取，勾选IsTrigger。
2. 障碍物检测问题：之前用一个检测点发射射线检测障碍物，但是如果障碍物不在检测点位置会检测不到导致无法掉头，因此墙检测点改为箱型检测。

**10月5日**

**工作内容：**

1. 预制体：小黑
2. 小黑的移动动画、跳跃动画、死亡动画、移动逻辑、跳跃逻辑、死亡逻辑

**遇到的问题：**

1. 【未解决】小黑的行为

**10月6日**

**工作内容：**

1. 效果预制体：恢复、飞行、无敌、加速

**遇到的问题：**

1. 最初每个预制体的效果是单独实现（Pickup+Ability）的，但是这样无法实现覆盖，因此采用统一的EffectManger脚本来管理，所有的Pickup也改为统一接口。
2. 每个效果持续时间的计时器是单独实现的，这样即使覆盖了效果也无法停止即使，因此计时逻辑要统一用EffectManager管理。

**10月7日**

**工作内容：**

1. UI
2. 制作关卡地图

**遇到的问题：**

1. 做到UI发现还有Total Score，因此创建单例全局管理器ScoreManager，还要改写之前的PlayerScore进行配合。
2. 【未解决】金银币拾取加分是双倍的问题。

**10月8日（国庆陪家人旅游，没有完成全部内容）**

**工作内容：**

1. 修复：循环地图一直坠落速度越来越快的问题
2. 增加玩家受伤击退效果
3. 修复：各单位显示层级问题
4. 修复：敌人会受到已经成为单向平台的箭的伤害的问题
5. 玩家角色动画
6. 背景音乐、各种音效

**遇到的问题：**

1. 【未解决】道具的无敌效果和收到伤害的无敌效果会叠加导致闪烁速度变快
2. 射箭的动画卡在第一帧：加一点过渡时间
3. 【未解决】玩家动画状态问题