滑翔设计方案

杨煜





由于长按需求,需要删除原先的click事件.

LogicStateJump里对当前状态做判断:

当跳跃按钮被按下时

1.当前无跳跃->进入一段跳. 跳跃按钮松开事件不做处理

2.当前一段跳->进入二段跳

3.二段跳到达最高点->检测当前是否按着跳跃按钮,如果是,进入滑翔状态.不是,则正常的二段跳后续

4.二段跳后续->如果没有进行过滑行,再次按下跳跃按钮进行滑行.

5.滑行期间,检测摇杆进行人物朝向更改并且修改行进路线.

当跳跃按钮松开时

1. 当前滑翔状态:执行下落逻辑,该逻辑与跳楼逻辑一致.
2. 当前非滑翔状态:不做处理