# 游戏说明

1.项目的Mune场景是开始游戏的界面

2.点击塔的UI，再点击底座，可以生成对应图标的防御塔，再次点击可以销毁防御塔。

3.当敌人走进防御塔触发触发器，防御塔发射子弹，攻击离本防御塔最近的敌人，这里用到了数组算法。

4.防御塔的建设，销毁都与金钱有关系。不同的状态会导致不同的行为，所以我们用状态模式来实现这部分。

5.敌人包括狮子、狐狸和青蛙，它们都有共同的属性：名字、最大血量和速度，采用享元模式共享这些属性，代码为：EnemyCharacter类，在CharacterFactory 中池化。

6.血量与敌人之间参照建造者模式结合在一起，我对建造者模式的理解，所有的类可以分为三大类：是什么？怎么做？去做？它将构成和表现分离。当前项目由于项目需要，我将后两大类结合在了一起，代码：EnemyBuilder脚本， Enemy和BloodManager 类。

7.历史战绩使用DontDestroyOnLoad()方法让某些游戏对象在切换场景的时候不是释放。代码：Write脚本和ExampleClass脚本。