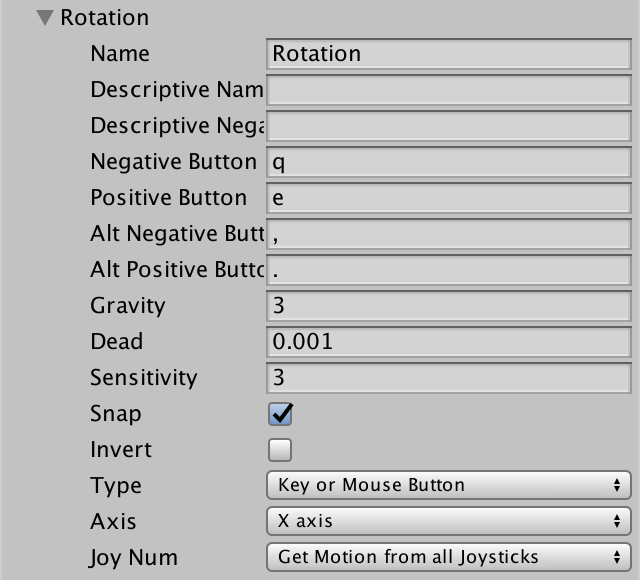
# Hexmap-学习笔记

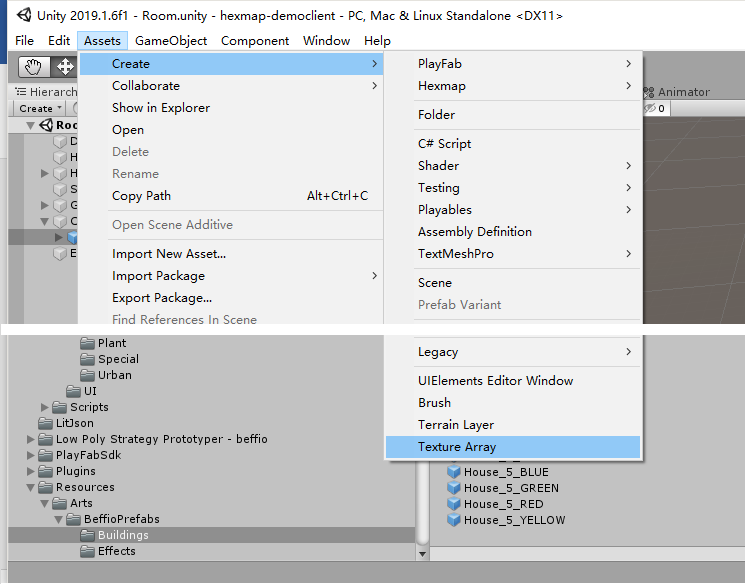
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本号 | 修改日期 | 修改人员 | 修改内容 |
| 0.5 | 2019/10/21 | 刘刚 |  |
|  |  |  |  |

## Rotation错误

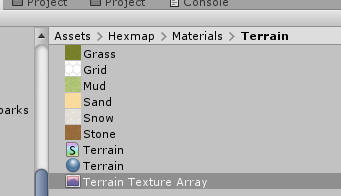


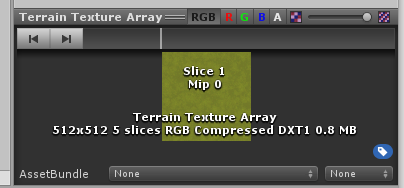
实际上

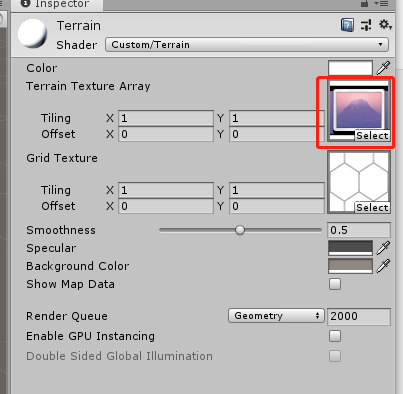
## TextureArray



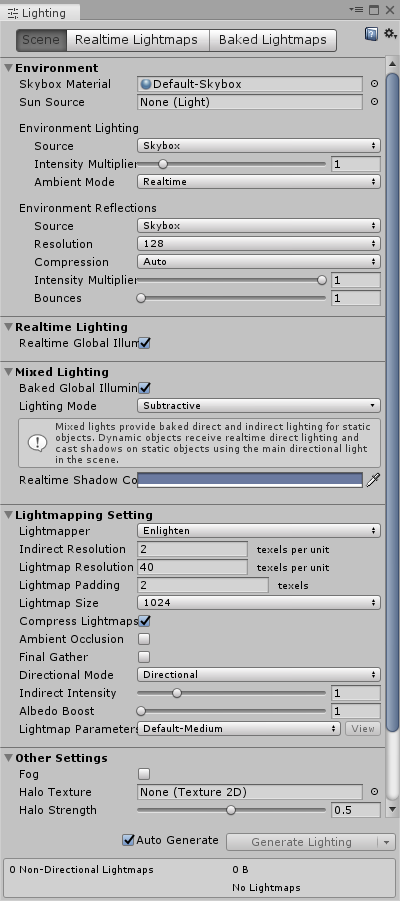
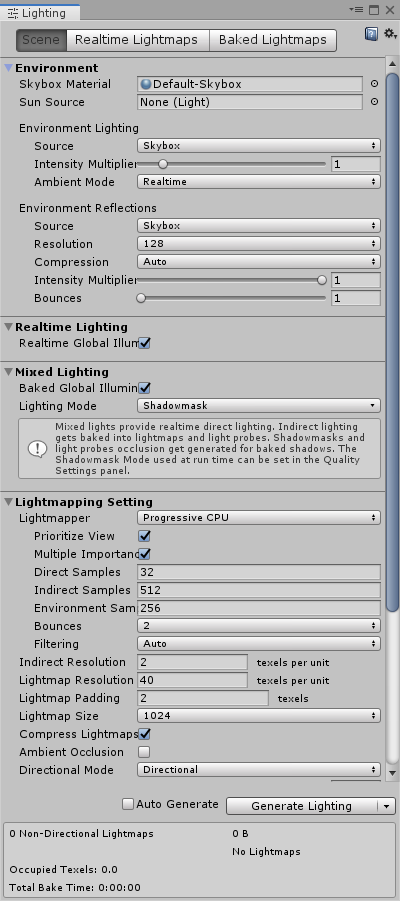
TextureArrayWizard





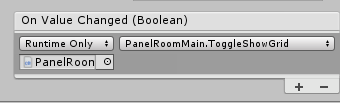


## 为什么场景光照和例程不一样？

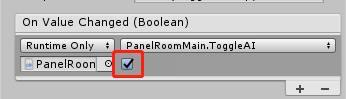


勾选Auto Generate。

## 奇葩的Toggle



这是正确的



这个就奇葩了

## HexHash

参考第九课

<https://catlikecoding.com/unity/tutorials/hex-map/part-9/>

a 城市等级

b 农田等级

c 树林等级

d 完全随机数，用于从上面（统一等级的）模型里随机一个出来

e旋转角度

## 随机

## SQLLite

<https://www.sqlite.org/download.html>

<https://blog.csdn.net/qq_38721111/article/details/88305404>

## csv表格读取

<https://www.cnblogs.com/px7034/archive/2011/01/14/1935539.html>

效率低下,需要优化

手机版：1天（部分操作方式要修改为适合手机的）

资源：3天（配置地图数据，读表，模型）

组建部队：3天（配置模型动画，分拨，UI）

战斗：3天（特效，战斗计算，AI）

采集：1天（动画，特效）

行动点：1天（UI，逻辑）

所有权迁移：3天（大尧发现的问题：如果本玩家不在线，它的部队AI应该有人管理，而不能停止）——（可讨论确定是否在本期制作）

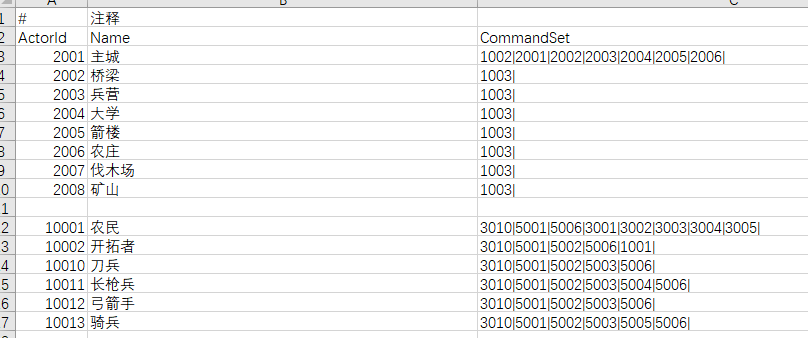
——合计15个工作日，总体工期在3周左右。

## 添加一个命令

##### [command\_id]表格里添加命令



##### [command\_set]表里添加命令

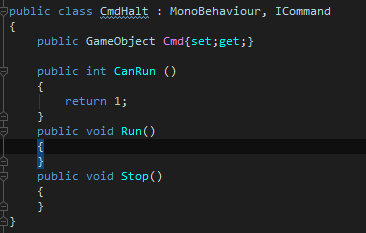


##### 定义命令的ID

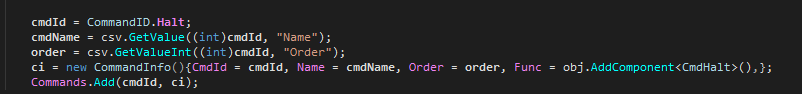


CommandManager.cs

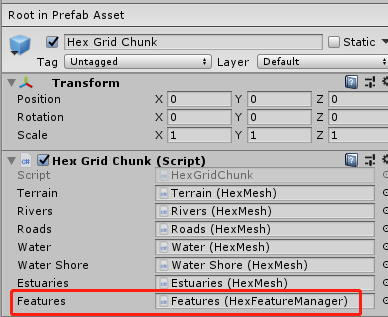
##### 创建一个Cmd类



##### 注册到代码中



## 城市建筑模型如何配置



Hex Grid Chunk.prefab



HexFeatureManager.cs

