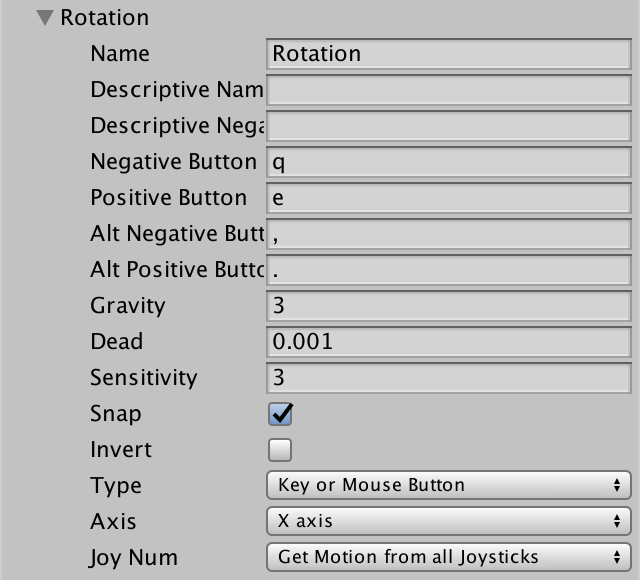
# Hexmap-学习笔记

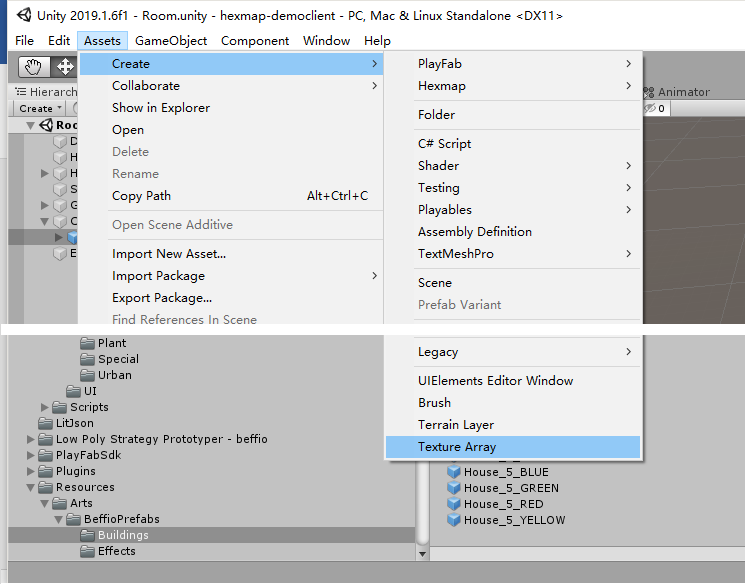
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本号 | 修改日期 | 修改人员 | 修改内容 |
| 0.5 | 2019/10/21 | 刘刚 |  |
|  |  |  |  |

## Rotation错误

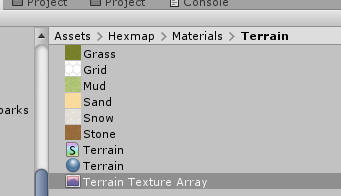


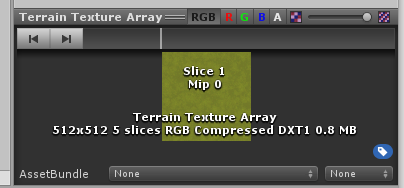
实际上

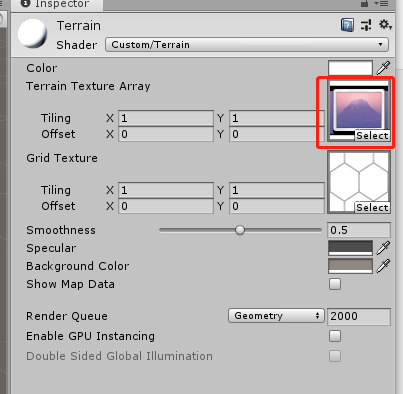
## TextureArray



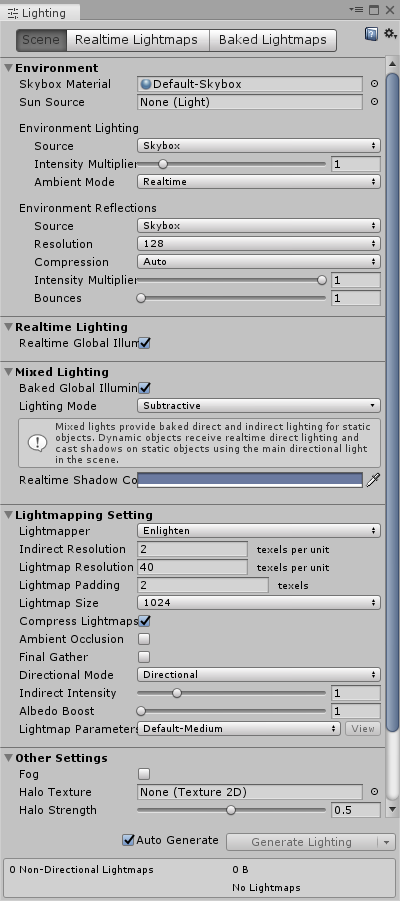
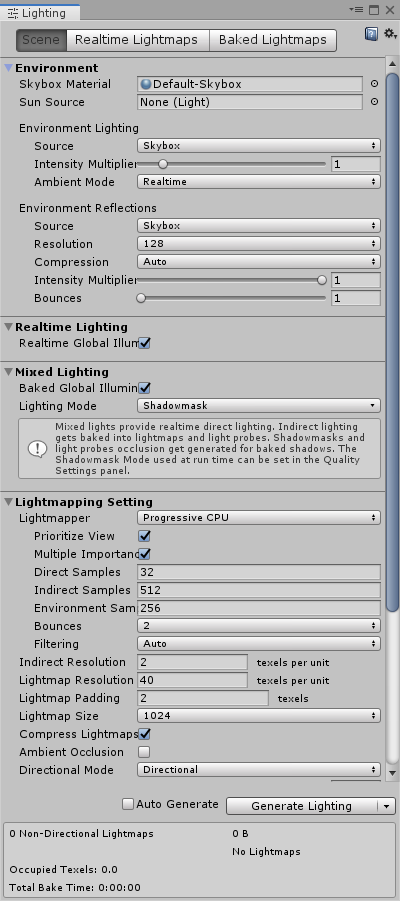
TextureArrayWizard





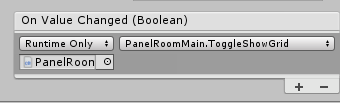


## 为什么场景光照和例程不一样？

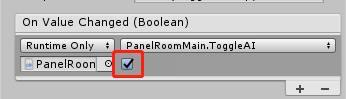


勾选Auto Generate。

## 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）

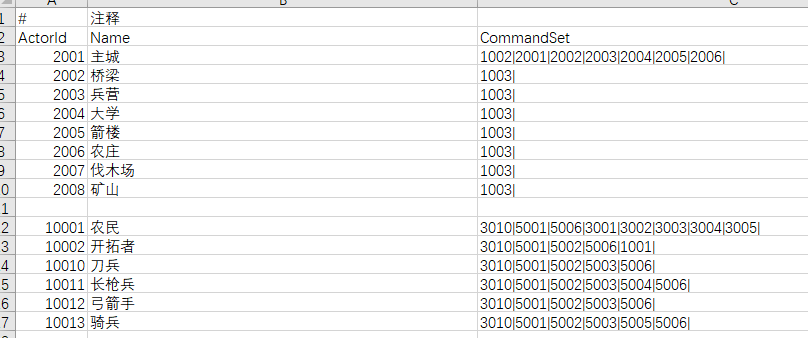
——合计15个工作日，总体工期在3周左右。

## 添加一个命令

##### [command\_id]表格里添加命令



##### [command\_set]表里添加命令

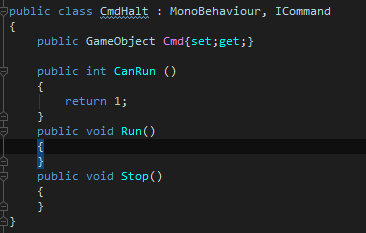


##### 定义命令的ID

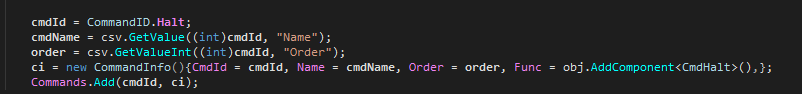


CommandManager.cs

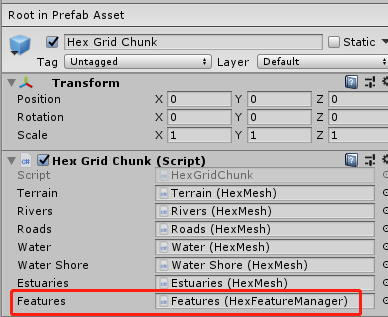
##### 创建一个Cmd类



##### 注册到代码中



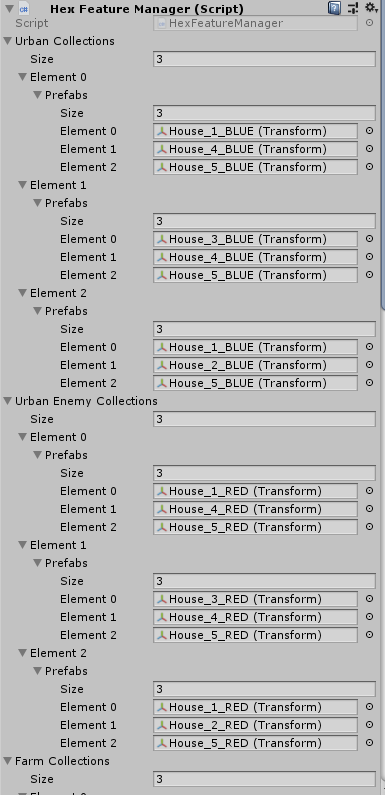
## 城市建筑模型如何配置



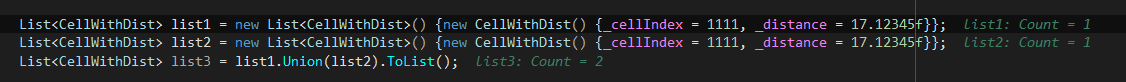
Hex Grid Chunk.prefab



HexFeatureManager.cs



## List的合并Union



*List<CellWithDist> list1 = new List<CellWithDist>() {new CellWithDist() {\_cellIndex = 1111, \_distance = 17.12345f}};*

*List<CellWithDist> list2 = new List<CellWithDist>() {new CellWithDist() {\_cellIndex = 1111, \_distance = 17.12345f}};*

*List<CellWithDist> list3 = list1.Union(list2).ToList();*

有资料说,Union是可以合并重复内容的,但是这里的测试表明,它做不到.

我怀疑是因为list里的节点不是简单类型.但是我看资料上也都是复杂类型(类),但是这里确实做不到.

原因不明.

参考: <https://www.cnblogs.com/cjm123/p/8876778.html>

*List<int> list1 = new List<int>() { 1,2,3,4};*

*List<int> list2 = new List<int>() { 3,4,5,6};*

*List<int> list3 = list1.Union(list2).ToList();*

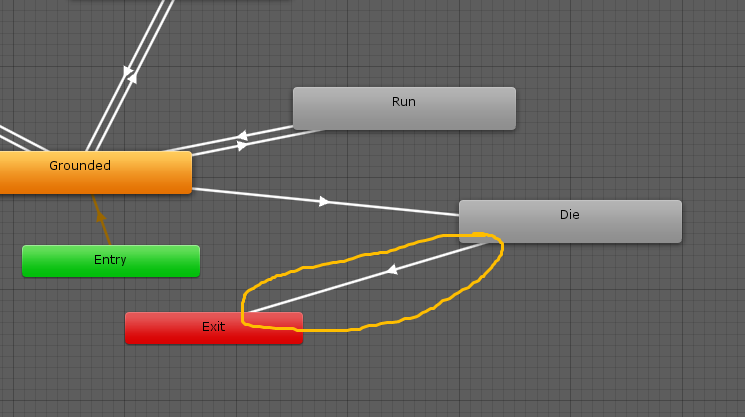
这个是可以做到去掉重复内容的.

找到原因了…如果是比较指针或者简单结果的数值,就可以找到重复项.如果是自己new出来的就不行

## 内存池

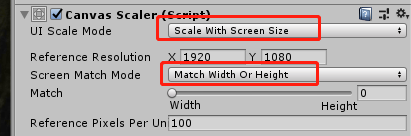
<https://github.com/UnityPatterns/ObjectPool>

## 死亡动画停止在最后一帧



这个的意思是当Die播放完成以后,就到exit了,而且没有条件那种(我没有设置条件),如果设置了条件就好了

## UGUI屏幕适配



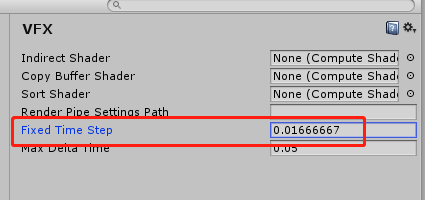
## 限制帧速率

以前的做法就是:

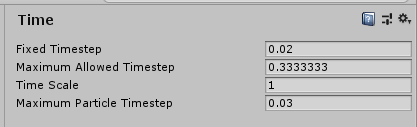
// 限制帧速率

Application.targetFrameRate = 30;

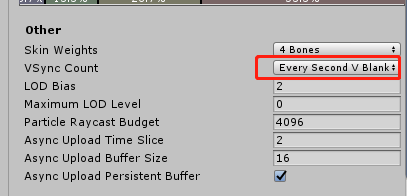
但是现在不管用了, 现在参考:



VFX这里设置了貌似不管用



Time这里貌似也没用



最后只有Quality里有点用,现在变成30帧了…

framerate估计是需要编辑器重启才能生效, 反正以上地方都设置了没坏处.