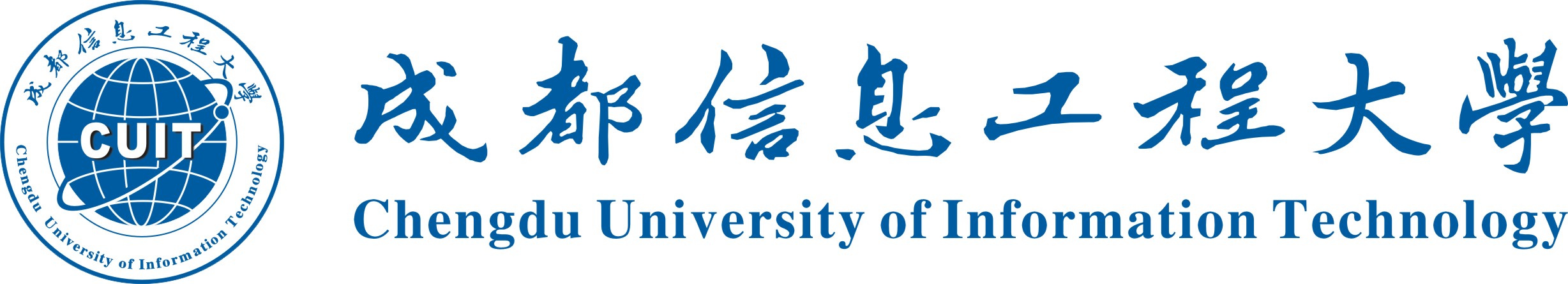
****

**计算机学院**

《2D游戏设计与分析》课程实验报告书

学生姓名 李岩珀

学 号 2018053112

专业班级 数字媒体技术（应用）181

指导教师 魏敏

实验时间 2020-2021第1学期

实验地点 B215

教师评分

2021年 4 月

**一【上机实验内容】**

1. 熟悉Unity软件环境；
2. 熟悉SVN使用
3. 掌握Unity脚本添加及编辑；
4. 掌握鼠标、键盘输入响应；

**二【上机调试中出现的错误信息、错误原因及解决办法】**

1. 为主角添加碰撞体和刚体组件；
2. 在脚本中实现主角跳跃功能时因为射线判断问题无法进行跳跃，修改射线后可以跳跃。
3. 跳跃问题未能解决

**三【上机实验中的其他它问题及心得】（重点）**

Unity在进行脚本编辑时可以使用vs进行c#的逻辑编写，对场景和人物添加了对应的刚体碰撞后人物可以，停留在碰撞盒体，使用playcontrol脚本与人物绑定进行行走、转身、跳跃等。

**四【结果】**





