

培训 02

动画、对象池、单例、射线

一、演示/分析

二、实操--课堂练习

三、课后练习

一、演示/分析

1. 见[\[示例游戏\]](#)

2. 内容

UI: Text 文本、Button 按钮

iTween 插件、ObjectPool 对象池、单例、Ray 射线检测、预制体、Color 颜色随机 (new Color (r, g, b))

二、实操--课堂练习

1. 见[\[课堂练习-->教程\]](#)、源码

2. 内容

iTween 插件、ObjectPool 对象池、单例、Ray 射线检测、预制体

三、课后练习

1. 见[\[示例游戏\]](#)

2. 内容

算法、**Color** 颜色随机 (**new Color (r, g, b)**)

3. 思考题（选做）

对比两种实现单例的方式，分析他们的相同点和不同点