

添加的内容

- 增加主角攻击能力

- ☒ 一把手枪
- ☒ 点击鼠标右键发射子弹
- ☒ 子弹直线飞行，碰到障碍物、怪物、墙壁消失
- ☒ 未打开的宝箱是障碍物，打开的宝箱不是障碍物
- ☒ 开枪1秒后才能开下一枪

- 增加血量与伤害机制

- ☒ 主角3滴血，每次受伤扣1滴血
- ☒ 怪物1滴血，被灯光照射或子弹命中扣1滴血
- ☒ 补充：主角与怪物第一次接触时掉 1 点血，持续接触时每秒掉 1 点血。

- 增加死亡与重生机制

- ☐ 血量为0的角色进入死亡状态，播放死亡特效，模型淡出场景
- ☒ 怪物有重生点，重生后3秒不会伤害玩家

- 增加场景机制

- ☒ 每个房间有一盏灯
- ☒ 15秒自动亮一次，亮10秒熄灭
- ☒ 灯亮时，灯光范围（5米）内的怪物死亡，灯灭后3秒怪物重生

- 增加场景物件和角色道具

- ☒ 宝箱，打开宝箱后能够获得武器

- 增加机关

- 开关：
 - ☒ 主角操作开关来改变灯的状态，每次状态改变后重新计时
- 陷阱：（地刺、粘液）
 - ☒ 主角移动到陷阱2米范围，会触发陷阱
 - ☒ 有伤害陷阱和减速陷阱，触发后的效果分别为收到1点伤害与减少50%的移动速度
 - ☒ 离开减速陷阱范围后，减速效果取消，主角恢复正常移动速度

音效：

- 背景音乐
- 主角
 - 走路声
 - 受伤
 - 子弹射击
- 幽灵
- 交互物体的音效
- 剧情
- 灯

附加：

- ☒ • 摄像机优化
- ☒ • 用户输入时间管理
- ☒ • 对象池控制子弹管理
- ☒ • 优化代码，提高扩展性
- ☒ • 界面UI
- ☒ • 枪后面的光效
- ☐ • 箱子内容
- ☒ • 剧情声音

? 开发Bug：

- ☒ • 动画bug
- ☒ • 瞄准
- ☒ • 相机移动
- ☒ • UI
- ☒ • UI提示
- ☒ • 走路声音不能续上

开发日志：

- 2020/7/7
 - 关掉动画根位移，利用代码控制走路
 - 切换攻击状态
 - 把枪添加到正确位置
 - 创建一个子弹，添加TrailRenderer
 - 添加射击动画
 - 添加一个遮罩，使得主角在走路过程中能够正常射击
- 2020/7/8
 - 让主角用NavMeshAgent鼠标点击控制
 - 取消遮罩，改回主角移动方式，增加按下空格瞄准，用鼠标控制方向
 - 增加技能冷却机制，添加脚底冷却UI
 - 受伤后添加几秒闪烁时间，表示无敌时间
 - 为木箱添加了动画
 - 为角色添加开箱动画
 - 为木箱添加碰撞检测，现在角色可以開箱子了
- 2020/7/9
 - 添加获得枪支UI动画，打开箱子可以获得武器
 - 写了一个基类来管理交互的物体
 - 添加开关，为开关添加碰撞
 - 为开关写控制脚本，现在开关可以控制指定灯了
 - 为灯光添加两个协程，一个为亮灯计时，一个为灭灯计时
 - 按下开关，灯光状态改变，协程切换，重新计时

- 为灯光添加自动开关机制
- 为幽灵添加重生机制，重生后会在重生点停留3s，然后继续寻路
- 添加地刺，动画和伤害
- 添加粘液，动画和伤害
- 为角色添加开关动画，与开关时间耦合
- 2020/7/10
 - 修改灯光机制，灯灭之后幽灵才会重生
 - 修改幽灵重生机制，幽灵被光杀死复活之后直接能移动，被角色杀死之后在重生点停留3秒才能继续移动
 - 优化一部分代码
 - 添加一个对象池，用于控制子弹
 - 添加角色受伤
 - 添加幽灵对角色伤害机制，碰到扣一点血，持续接触每秒扣一滴
- 2020/7/11
 - 添加单例模式管理全局
 - 大改动：添加事件处理器，将事件全部用事件处理器处理
 - 将角色添加到单例模式中，便于调用
- 2020/7/12
 - 代码持续优化
 - 创建音频控制器，并写全实现类，可以全局控制音频
 - 为游戏各个地方添加音频
 - 添加血量UI
 - 开箱子会先转向箱子了
 - 幽灵灭队3秒后复活
- 2020/7/13
 - 重写了一个相机控制脚本，抛弃Cinemachine
 - 为UI添加了TimeLine
 - 制作基础UI
 - 制作剧情音效和UI
- 2020/7/14
 - 布置场景
 - Fix一堆bug
 - 制作死亡UI和界面
 - 完善游戏