**英雄没有闪主要玩法**

1.2D横板卷轴，角色一直前进（地图是循环的），碰到怪物则停下，开始战斗

2.击杀怪物增加经验值，有概率掉落装备

3.升级可以获得新技能

4.HP、能量、EXP以及伤害值UI（MVC架构）

5.通过点击攻击按钮平A并获得能量，能量足够的情况下可以点击技能按钮消耗能量并释放技能

6.怪物为波次型生成，打完一波前进打下一波（使用对象池）

**开发准备**

**技能系统**

SkillManager管理战斗中的所有技能、伤害结算。一个角色释放技能，这是一个事件“Event”，被技能管理器监听。触发时，会获得人物相关属性——攻击者、技能参数、被攻击者等，进入技能结算的统一流程中，比如得到一个“给253ID的对象造成300点伤害，赋予一个buff”的结果。那么就去找“角色管理器”查询ID为253的对象，减去生命值，判断生死，添加buff等等。

**无限地图**

**UI**

使用ScriptableObject来将一些需要在不同脚本之间传递的数据进行统一管理，这个时候我们就抽象出了数据层，再让玩家和UI保有这个ScriptableObject的引用，玩家修改ScriptableObject中的值后，UI也能够知道值被修改了从而做出修改，但此时玩家和UI双方都不知道对方的存在，实现了解耦。