# 马里奥项目课程介绍

第一天：游戏框架的建立，开始界面场景的制作，工具类的建立，选关界面场景的制作

第二天：资源加载场景的制作，核心场景中对象之间的关系,角色创建流程

第三天：马里奥运动，控制面板制作，马里奥与地图碰撞

第四天：蘑菇怪，蘑菇，花的制作，碰撞框架建立。蘑菇怪与马里奥碰撞

第五天：开启怪物运动，蘑菇，花与马里奥碰撞

乌龟，旗子，关点，飞鱼，巡逻乌龟的制作及与马里奥碰撞

进入下一关，重新开始游戏，吃金币

第六天：梯子，飞天乌龟，火棍，BOSS的制作，

子弹发射框架，子弹，拆桥，游戏暂停