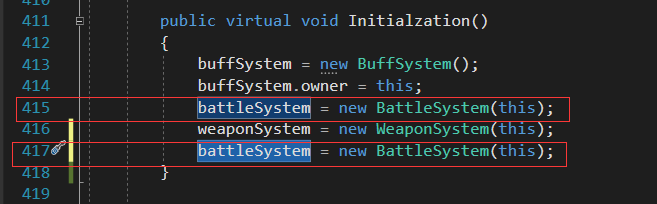
WRT:

关于动画导入的规范：因为之后所有武器的动画全部放在一个Animator里面，故为方便管理，使用如下规范

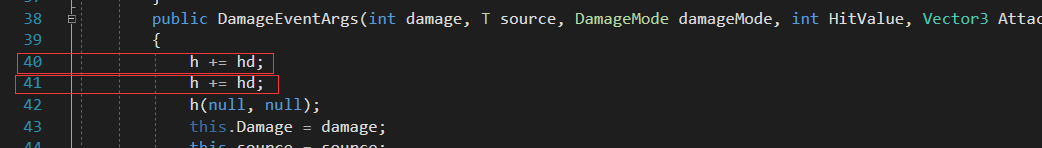
角色名\_武器名（可选，武器唯一则不用）\_武器类型（MW/SW/BW/CW）\_动画名

LTY：

1.修改：删除Bot.cs中多余的417行：

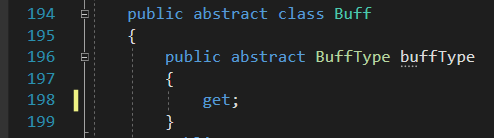


2.修改：删除Bot.cs中多余的40行

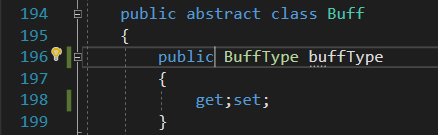


3.修改：BuffSystem.cs中，BuffType 从抽象属性转为普通属性，添加Set方法，便于代码复用

原来：

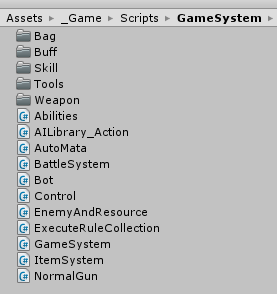


现在：



4.删除没用脚本：Scripts\GameSystem\chareacter controller.cs

5.调整GameSystem文件夹结构：



6.添加Scripts\Tools\Timer.cs计时器脚本---🡪拷贝自唐老师的tankBattle中的Timer

2018.12.11

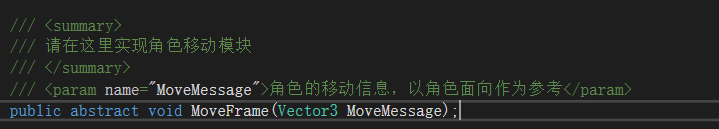
WRT：

1.为代码安全，成员Buff.BuffType更改为保护属性

2.新增成员Buff.BuffName，两个Buff相同的条件更改为Buff名字相同且施术者相同，（为兼容旧代码，默认情况下BuffName为Buff的类型名。）

3.新增基类BuffOverControl和BuffStun，这两个类型分别为强制行动Buff的基类和无法行动Buff的基类

4.考虑特殊情况的强制移动等要求和AI的嵌入Bot.MoveFrame（）现要求输入一个相对于角色面向的3维向量作为参数（向前为Z，向右为X，向上为Y），该更新不支持向下兼容



5.新增魅惑，恐惧Buff